카카오토 설명서

2015. 9. 20.

카.카.오.토

C.O.N.T.E.N.T.S

카카오토 소개 카카오토 구성 변수/그룹 기기연동 게임설정 스크립트 설정 클릭/드래그 판단 스샷 연산 이동/호출 전투 재부팅 스킬 셋타임 카운터 명령문 미리보기 제어판 카카오토 플레이어

카카오토 소개

카카오토는 안드로이드용 기기를 제어하는 명령문의 모음을 순서에 맞게 제작, 실행해 주는 프로그램입니다.

그래픽인터페이스 방식으로 ADB 명령문을 보다 쉽게 제작할 수 있습니다.

스마트폰을 비롯한 각종 가상기기를 제어할 수 있으며, 윈도우 비활성 상태에서도 완벽 작 동합니다.

카카오토는 중복실행이 가능하며, 각각 다른 폴더에서 실행하기를 권장합니다.

특정 동작을 수행하기 위한 명령문의 조합을 한 블럭으로 구성하여, 이를 스크립트라 칭합 니다.

스크립트 제작을 위한 매니저와 스크립트 실행을 위한 플레이어로 구성되있습니다.

스크립트 제작시 ADB에 대한 기본적인 지식이 필요할 수 있습니다.

스크립트 제작시 변수 및 배열에 대한 기본적인 지식이 필요할 수 있습니다.

이 프로그램은 무료공개용 소프트웨어이며 향후 그 어떤 경우에도 유료화되지 않습니다.

작성한 스크립트들은 파일에 저장되며, 이 스크립트 파일은 저작권이 허락되지 않으며, 상업적인 행위를 할 수 없습니다.

원 제작자명은 수정하지 않음을 원칙으로 합니다.

스크립트 제작 중 발생되는 모든 책임은 제작 유저에게 있습니다.

스크립트 사용 중 발생되는 모든 책임은 사용 유저에게 있습니다.

카카오토는 사용자에게 위해를 가하는 그 어떤 소스도 포함되어 있지 않습니다.

권장환경

- 윈도우 7,64비트 닷넷프레임워크 4.0

카카오토 구성

다운 받은 파일의 압축을 푼 후 카카오토 매니저를 실행합니다. ※ 폴더명에 스페이스바를 넣지 않습니다. 관리자 권한으로 실행을 권장합니다.



파일메뉴

	새 스크립트	새 스크립트 새로운 스크립트를 작성합니다.
	불러오기	불러오기
2	저장하기	작성된 스크립트를 불러옵니다.
	새이름 저장	저장하기 작성되 스크립트를 저장합니다
	카카오토	새이름 저장
	외부스크립트 열기	작성된 스크립트를 다른 이름으로 저장합니다.
0	닫기	닫기 스크립트 매니저를 종료합니다.

외부스크립트 열기

기존에 작성된 스크립트를 불러와 현재 작업중인 스크립트를 추가합니다.



간이 스크립트 창이 나타나며

- 1. 가져올 스크립트 및 이미지를 선택
- 2. CTRL+C키를 눌러 클립보드에 보관
- 3. 작성중인 스크립트에서 CTRL+V, CTRL+SHIFT+V를 눌러가져옵니다.
- 변수명 또는 스크립트명 중복시 오류가 생길 수 있으니 반드시 검토하여 고유이 름으로 바꿔 주세요

편집메뉴

πιοι	교자 비가 들었도 테스트	복사하기
파달	전엽 도기 글 전송 데프트	스크립트를 클립보드에 보관합니다.
메인	- 목사하기 (Ctrl+C	불여널기
÷ 1	📋 붙여넣기 (Ctrl+V	선택된 스크립트의 내용을 클립보드의 내용
심고:	📋 모두 붙여넣기 (Ctrl+Shift+V	으로 교체합니다
A		모드 부어너기
-	■ 스크립드 작세	ㅗㅜ ㅌෆㅎ기 큭릯보드의 내용은 서택되 ㅅㅋ릯트에 추가
et la	🛋 일괄 삭제	합니다.
	스크린트 역 추가	~ 그리트 사계
	·····································	으그립드 역세 서태하 스크리티르 사제하니다
4.		
	🐻 스크립트 앵 주가	일괄 삭제
银	🚯 스크립트 행 삽입	선택된 스크립트와 하위 모든 스크립트들 한 께버에 사제하니다
		모두 붙여넣기
		클립보드의 내용을 선택된 스크립트에 추가
		입니다.
		스크립트 열 추가 / 삽입
		선택한 스크립트 우측에 새 스크립트를 추가
		/ 겹겹 겁니다.
		스크립트 행 추가 / 삽입
V		선택한 스크립트 하단에 새 스크립트를 추가 / 사이 하니다
		/ - - .

보기메뉴

게임설정
미리보기
서브목록
변수목록
이미지목록
제어판
클립보드

게임 설정 작성할 스크립트 파일의 기본정보를 설정합니다. 미리보기 미리보기창을 띄읍니다. 서브목록 서브스크립트의 목록을 나타내는 창을 띄웁니다. 변수목록 스크립트 작성시 사용될 변수를 관리하는 창을 띄웁니다.

스크립트 작성시 사용될 이미지를 관리하는 창을 띄웁니다. 제어판 스크립트 작성시 사용될 컨트롤을 관리하는 창을 띄웁니다. 클립보드 클립보드 창을 띄웁니다.

연동메뉴

	기기연동
클 기기연동	미리보기화면을 가져.

미리보기화면을 가져오거나 테스트하기 위해 안드로이드 기기 를 연결합니다.

테스트메뉴

۲	시작	
	멈춤	

테스트 현재 스크립트를 테스트합니다. 선택된 스크립트가 시작지점입니다.

현재 스크립트를 테스트합니다. 선택된 스크립트가 시작지점입니다.

스크립트 실행 순서



귀에서 아내도 눈시내도 열행 | - - 사다니 나뉜지 프그립드 열양아며 맨트이번 죄경카도 이승

메인 → 프로시저 → 최상위 스크립트 → 이하스크립트(좌에서 우로) → 맨끝 스크립트 → 최상위 1. 메인스크립트를 시작으로 서브, 최상위 스크립트, 이하스크립트를 순서대로 실행하며

2. 분기문을 만난 경우 결과에 따라 분기(사다리 타기)하여 이하 스크립트들을 실행하다.

3. 스크립트의 맨끝에 도달하면 두번째 최상위 스크립트로 이동한다.

4. 최상위 스크립트가 없으면 두번째 프로시저로 이동한다.

변수/그룹

변수

그 크기가 변할 수 있는, 즉 상이한 값을 취할 수 있는 수를 말한다. 변수는 독립변수(independent variable)와 종속변수(dependent variable), 내생변수 (endogenous variable), 외생변수(exogenous variable) 등으로 분류된다. [네이버 지식백과] 변수 [variable] (경제학사전, 2011, 3, 9., 경연사)라 합니다.

어떤 값(숫자, 문자, 이미지 등)을 보관하는 그릇이 변수이며, 그릇에 이름을 붙여 놓으면 변수명 입니다.

카카오토에는 변수가 두가지가 있습니다. 숫자나 문자를 저장할 일반변수, 또하나는 이미지를 보관할 이미지변수입니다. 일반변수 "탐험"을 생성후, 판단스크립트에서 "탐험"변수 값이 1이면 탐험스크립트 진행, 0이면 건너뛰어라.. 라고 작성할 수 있습니다.

일반변수

카카오토는 특성상 변수에 값과 좌표(XY-X2Y2)를 저장할 수 있습니다.

이미지변수

변수와 동일하며 추가로 이미지를 저장할 수 있습니다.

배열

동일한 특성을 가지며 일정한 규칙에 따라 몇몇 요소가 나열되어 있는 데이터 집합. 배열은 차원을 가지며, 1차원의 목록 또는 벡터, 2차원의 테이블 또는 행렬 등은 컴퓨터에서는 배열로서 표현되 어 처리된다

[네이버 지식백과] 배열 [array] (컴퓨터인터넷IT용어대사전, 2011. 1. 20., 일진사) 라 합니다.

변수를 한꺼번에 모아놓은걸 배열입니다.

학생들 모아놓고 1학년 모여~~ 하면 전교생 중 일학년들만 모이겠죠? "1학년"을 배열 이름이라 생각하면 됩니다. 학생 한명 한명이 변수라면 1학년은 배열. 배열형인 경우 각각의 학생은 변수->배열요소로 표현합니다.

그룹 - 변수, 배열이 어려운 단어인것 같아 그룹으로 통칭했습니다.

카카오토는 일반변수/배열, 이미지변수/배열이 있습니다. 카카오토는 단일변수, 배열변수 상관없이 모두 <mark>그룹명</mark>으로 통칭합니다. 카카오토는 배열요소를 <mark>하위항목</mark>으로 칭했습니다.

⊡변수	일반적으로 변수명와 배열명은 아래처럼 사용됩니다.
변수1	변수_길드스킬[2]=4 ◎
	변수1=5 ◎
-변수-같드	변수_길드스클=4 ×
- 변수_레이드 - 변스 게이드사마	변수1[2]=4 ×
후 혼자	
모두	카카오토는 모두 가능합니다.
- 변수_길드스킬	그룹명과 하위항목은 모두 동일하게 사용됩니다.
공격력	단, 하위항목의 값은 사용되지 않습니다.(좌표값은 사용)
	하위항목 유무에 관계없이 그룹명은 단독으로 사용할 수 있습니다.
변수_가방	변수_길드스킬[2]=4 ◎
	변수_길드스킬=4 ◎

그룹명의 값과 좌표는 스크립트명령에 따라 각각 다른 용도로 사용됩니다.

그룹명 값

일반적인 사용 = 값

항목번호로 사용시 = 그룹명[그룹값] (해당 항목을 선택)

그룹명 XY-X2Y2 좌표

일반적인 경우 = 클릭, 드래그할 좌표

서치 옵션 사용시 = 하위항목 이미지 검색시 스캔할 화면 영역

기기연동



미리보기화면을 가져오거나 테스트하기 위해 안드로이드 기기를 연결합니다.

ADB 명령어로 실행되며, 비정상 접속시 ADB에 대한 사전 지식이 필요할 수 있습니다. ADB서버는 ADB명령 최초실행시 자동 생성되며 별도의 명령으로 종료, 생성 시킬수 있음. ADB서버는 USB에 연결된 기기를 자동으로 인식

ADB서버는 WIFI 연결시 CONNET명령으로 해당기기의 IP와 포트를 수동으로 인식시킴 가상기기는 종류에 따라 자동으로 인식



검색

ADB 서버에 연결된 기기의 목록을 검색하여 리스트에 나타냅니다.

리셋

ADB 서버를 종료시키고 다시 생성합니다. (USB는 자동 연결, WIFI는 수동 연결해야 됨)

WIFI연결

해당기기를 선택하거나 IP:포트번호를 수동 연결후 선택합니다. 이후 스크립트 명령에 의해 선택된 기기를 제어합니다.

USB연결

USB로 연결된 해당기기를 선택합니다. (블루스택 Emulator-55XX <-USB연결) 스마트폰 USB 케이블 연결시 사용(스마트폰은 WIFI 대비 전송속도 2배 정도?)

기기 연동	5		8
검 색	127, 0, 0, 1:62001	WIFI 연결	I
리셋	192, 168, 56, 101:5555	USB 여결	1
			1
			L
			I

콘솔입력

기기연동이 매끄럽게 진행되 못한 경우, ADB 명령문을 직접입력하여 기기상태를 확인함. ADB 기본지식이 필요하며, 명령문에서 ADB는 생략가, SHELL 명령은 실행불가

ADB서버

ADB서버는 한피시에 하나의 서버만 생성되며 다른버전의 ADB 사용시 기존서버는 종료된다. 서버 종료시 모든 WIFI 연결이 끊기므로 주의해야 한다. ADB서버는 여러기기를 제어하지만 서로다른 PC에서 한기기를 제어할 수 없다. 카카오토는 ADB사용시 현재 실행된 서버를 먼저 찾아 해당 ADB 파일을 이용하여 실행한다. 실행중인 서버가 없을시 1. 지니모션 설치확인 - 지니모션용 ADB 실행 2. 윈드로이 설치확인 - 윈드로이용 ADB 실행 3. 녹스 설치확인 - 녹스용 Nox_ADB 실행

4. 카카오토에 동봉된 ADB 실행

서로 다른 가상기기를 혼용으로 사용시 ADB서버로 인한 문제가 야기될 수 있으며 ADB파일을 통 일 시켜주는게 좋다.

※ 윈드로이는 실행/종료시 ADB서버도 같이 종료시키므로 단일기기 이용시만 사용하도록 권장.

게임설정



게임이름

작성중인 스크립트의 게임이름을 지정

이니셜

게임이름에 대한 고유ID로 환경설정파 일 및 임시파일들의 확장자로 사용됨

게임 스타일

ADB는 스샷시 기기의 원래 해상도로 스샷을 찍으며, 가로세로 방향을 인지하지 못함. 게임이 가로형인지 세로형인지를 구분시켜 스샷이미지를 회전시키는 역할

제작해상도

스크립트를 제작시 사용되는 해상도이며, 뽑기버튼을 사용하여 가져온다.

다른 해상도의 기기에서 수정.제작시 모든 좌표는 제작해상도를 기준으로 표시된다.

화면비율변경

다른 해상도의 기기에서 수정/플레이시 좌표변환방식

늘이기 - 화면에 꽉차게 스케일한다.(좌표기준점 무시됨)

정비례 - 화면의 짧은 쪽을 기준으로 정비례 스케일링 하며 좌표기준점에 의해 좌표가 다르다.

좌표기준점

다른 해상도의 기기에서 수정/플레이시 좌표변환의 기준점





어.. 이제보니 세로는 의미가 없네요 ^^;



시작아이콘

게임아이콘의 위치를 지정합니다.

클릭스크립트의 _시작아이콘_ 명령으로 사용됩니다.

게임재실행시 클릭할 위치이며, 플레이어에서 별도로 셋팅가능합니다.



게임배경화면 플레이어의 배경화면입니다. 클릭하여 파일을 선택하면 자동으로 추가됩니다.

만든이

스크립트를 만든 제작자의 이름을 입력하는 곳입니다. 타인의 스크립트를 수정,제작시 원 제작자의 이름을 유지시켜주길 바랍니다. 플레이어 시작화면에 표시됩니다.

스크립트 설정

구성

탐험클릭	^① 스샷 ▼ ^②	이미지배열	٠	스샷 저장	•	그룹명	 서치 	🕑 <mark>2.0 🌪</mark>	✔ 적 용
스크립트 이름	스크립트 명령	옵션		옵션2		옵션3		딜레이	설정적용

스크립트 이름

메인, 프로시저 이름은 중복될 수 없다. 외부스크립트 가져오기 기능 등으로 중복될 경우 반드시 고유한 이름으로 변경하여야 한다. 최상위 및 이하스크립트는 중복 가능하다.

스크립트 명령

실제 수행될 명령문의 집합으로 원하는 명령문을 선택하면 명령에 따라 옵션, 옵션2, 옵션3의 내 용이 변경된다.

스크립트 옵션

명령문의 종류에 따라 변경되며 명령문에 필요한 값 또는 선택항목을 지정할 수 있다.

딜레이

명령문 수행후의 대기시간이며 단위는 초이다. 소숫점 사용 가능

적용

작성한 스크립트를 적용한다.

스크립트 종류

서브	서드
클릭 드래그	스크
줌 판단	클릭
습샷	지정
고신 호출	줌
이동 전투	줌인
교 · 재부팅 스킼	판단
— L	드기

=

크립트를 구분하는 용도이다.

릭/드래그

정한 좌표로 클릭/드래그 명령을 수행한다.

인/아웃 기능으로 아직 지원하지 않는다.

나

두 값을 비교하여 결과에 따라 분기한다.

스샷

이미지 DB와 캡쳐이미지를 판단하여 결과에 따라 여러 기능을 수행한다.

연산 계산식을 연산하고 저장한다.

호출/이동 스크립트의 수행순서를 변경하거나 특정 프로시저를 호출한다.

전투

게임 전투중 필요한 여러 과정을 간단하게 설정한 스크립트

재부팅

기상기기를 재실행한다.

스킬

지정한 스킬서브를 호출한다.

셋타임

지정한 시간간격으로 특정 서브를 호출한다.

카운터

지정한 그룹에 수행횟수를 카운트한다.

명령문

ADB명령 또는 외부프로그램을 실행한다.

스크립트 명령은 예고없이 추가, 삭제, 수정될 수 있습니다.











서브종류

일반, 함수, 스킬, 부팅 서브가 있으며, 스크립트를 구분하는 용도이다. 함수서브, 스킬서브와 부팅서브는 프로시저에 등록가능하며 직.간접 호출에 의해 수행된다.

메인서브

스크립트 실행시 시작되는 유일한 서브이며 별도로 지정할 값은 없다.

일반서브

스크립트를 구분하는 용도이며 딜레이만 수행된다. 스크립트의 구성을 살펴보기 쉽도록 적당한 곳에 생성시킨다. 프로시저외 일반서브만 가능

함수서브 함수와 동일한 역할이며, 반드시 호출 스크립트에 의해 수행된다. 수행 후 호출한 스크립트로 돌아 간다. 스크립트 수행순서에서 제외(해당서브 건너뜀)된다.

스킬서브

게임상 스킬버튼을 누르는 상황처럼 빠른 클릭이 필요한 경우 사용된다. 전투 스크립트에서 자동수행되며, 스킬스크립트에서 직접 호출할 수 있다. 수행 후 호출한 스크립트로 돌아 간다. 스크립트 수행순서에서 제외(해당서브 건너뜀)된다. 여러개의 스킬서브를 생성하여 상황에 맞는 스킬서브를 호출할 수 있다. ※ 클릭, 드래그 스크립트만 수행한다.

부팅서브

기기 재부팅이 필요한 경우 사용되는 서브로, 재부팅여부를 판단하고, 재부팅후 게임시작 아이콘 클릭, 각종 공지창, 로딩 등을 처리토록 작성한다. 전투 스크립트에서 자동 수행되며, 호출스크립트로 직접 호출할 수 있다. 재부팅 스크립트에 의해 기기를 재부팅한다. 부팅서브 수행후 메인서브로 이동한다.

부팅 - <mark>스샷</mark> 재부팅서브 팅김확인	클릭 ▶ 팅김확인클릭	클릭 게임실행	<u>스샷</u> 실행_확인	<mark>스샷</mark> 로비화면_확인	서브 ₱로비화면임
					이동 ■로비화면_재확인
	<mark>재부</mark> [●] 재부팅명령	<mark>이동</mark> 스크립0304			

클릭/드래그



지정

클릭 좌표를 직접 입력하는 방식이다. 미리보기창에서 클릭한 위치를 직접 뽑아와 등록한다. X,Y 마우스 클릭좌표 X2, Y2 마우스 드래그 위치 (드래그시만 사용됨/클릭시 무시)

시작아이콘

게임설정창에서 미리 등록한 아이콘위치를 클릭한다. 게임 재실행시 사용되는 좌표이다. (시작아이콘 좌표는 플레이어에서 재설정할 수 있으며 재설정된 좌표를 클릭한다.)

변수목록

변수/이미지목록창에서 등록한 좌표를 클릭한다.(변수목록창/이미지목록창 참고)

항상 - 지정한 그룹명의 좌표를 클릭 참 - 지정한 그룹명의 값이 1이상인 경우에만 클릭한다. 0인 경우 무시하고 다음 스크립트를 수행 항목번호 - 좌측의 그룹명[우측의 항목번호]의 좌표를 클릭

※ 그룹명, 항목번호는 그룹, 항목 설명 참고

판단



스크립트 분기



그룹명의 값에 따라 분기한다. 0 이면 첫번째 스크립트로 분기 1 이면 두번째 스크립트로 분기 2 이면 세번째 스크립트로 분기

대소비교

판단할 그룹명과 대상그룹명(또는 숫자)의 값을 비교하여 판단 그룹 < 대상그룹 이면 첫번째 스크립트로 분기 판단 그룹 = 대상그룹 이면 두번째 스크립트로 분기 판단 그룹 > 대상그룹 이면 세번째 스크립트로 분기

부호 판단할 그룹명과 대상그룹명(또는 숫자)의 부호를 비교하여 참이면 첫번째 스크립트로 분기 거짓이면 두번째 스크립트로 분기

연산



계산식

연산에 필요한 계산식을 입력한다.

그룹명, 숫자, 연산부호, 괄호를 활용하여 계산식을 입력한다. (하위항목 사용못함)

ex) 변수+1 =

ex) 3*(4+4)-변수*이미지변수/2=

호출/이동

호출/이동할 스크립트 이름



스크립트 지정

스포이드를 이용하여 이동/호출할 스크립트를 지정한다. 취소시 스포이드 재클릭 이동은 함수, 스킬, 부팅서브를 제외한 모든 스크립트로 이동가능 호출은 프로시저만 호출 가능



그룹명

전투 승리/실패 등 전투가 완료되는 이미지그룹을 지정하며 이미지그룹의 값이 사용할 스킬서브 인덱스번호로 인식됩니다. 스킬서브는 서브갯수에 따라 1~n으로 번호가 가상으로 부여되며 그룹의 값에 의해 해당 스킬서브 를 호출함.(0이면 사용안함)

이미지그룹은 반드시 2개 이상의 항목을 필요로 하며 성공.실패시의 이미지DB를 구축하여야함.

<mark>전투</mark> ⁶ 스크립0144	클릭 결투패배 클릭 결투승리	● <mark>이동</mark> 스크립0148 ● <mark>이동</mark> 스크립0149	➡ <mark>길드이미지</mark> ━길드패배 ━길드승리
	서브 길드스킬클릭	클릭 → 길드스킬클릭	

스크립트 분기는 길드패배DB 확인시 첫번째로 분기 길드승리DB 확인시 두번째로 분기

검색실패시 마지막 스크립트분기(위는 세번째)하며

그룹명의 스킬번호에 의해 스킬서브를 먼저 호출합니다. 스킬 사용후 마지막 분기스크립트를 수행후 다시 전투스크립트로 복귀합니다.

스샷타임

모든 딜레이값은 해당스크립트 수행후의 대기시간이지만 전투스크립트에서의 딜레이값은 스샷을 확인하는 시간입니다.

스샷타임이 초과되면 스샷-전투 승리/실패 판단을 하며, 리셋

미경과시 스킬-마지막분기 스크립트를 반복합니다.

즉 스샷타임 간격으로 스샷확인하며 그외 시간에는 스킬 - 마지막분기를 반복수행

재접속

1회 전투시간이 재접속 지정 시간을 초과한 경우 자동으로 재부팅 서브로 이동합니다.

재부팅



재부팅

해당 스크립트를 만나면 현재 기동중인 가상기기를 종료시키며, 완전종료후 재실행합니다. 안드로이드 재실행후 메인화면(락화면 없애주세요) 뜨면 해당스크립트가 완료되며 맨처음 스크립트로 이동합니다. (지원기종 : 지니모션, 녹스, 블루스택) (윈드로이는 ADB서버를 리셋시키므로 사용을 제한합니다. 향후 단일접속에 한해 지원예정) 재부팅 스크립트 사용전 재부팅/실행아이콘 클릭 등의 여부를 판단하는 스크립트를 병행하세요)

재부팅 스크립트와 부팅서브

부팅이후 게임실행-로딩-공지사항-게임메인화면 까지의 과정은 별도의 스크립트를 구성하여야 합니다.

전투시 부팅서브가 자동호출되므로

부팅서브에 부팅 판단, 재부팅스크립, 게임실행-로딩-공지사항 까지의 과정을 구성하면 스크립 트의 중복작성을 피할 수 있습니다.



스킬 서브는 전투 스크립트에서 자동수행되나, 별도로 필요한 경우 직접 호출하는 스크립트 입니다. 전투에서와 동일하게 사용됩니다.

스샷	이미지그룹명	검색처리방법	이미지DB
스샷 ▼ ^⑦	길드전체이미지	스샷 분기 ▼ - 샷 저장 비고간 저자	
		스샷 비교 스샷 분기 스샷 분기 스샷 클릭 스샷 드래그 옵션 클릭 화면 찾기	□ 룹전체 [→] 입장횟수 [→] 입장횟수 [→] 입당 [→] 입장 [→] 1 [→] 1
<u>스샷</u> ▼ ^⑨	길드전체이미지 🔹	· 스샷 저장 ▼	□률전체 - ■ 서치 검색된 항목번호를 보관
스샷 ▼ ^②	길드전체이미지 🔻	비교값 저장 🔻	그룹전체 🗸 🖻 서치 변수1 📑 🔯 🕛 🚍 🦘
_스샷 ▼ ^②	길드전체이미지 🔻	스샷 비교 ▼	그룹전체 🔻 🗈 서치 🖏 0 🚑 🥎 📀 0.3 🚑
<u>스샷</u> _▼ [®]	길드전체이미지 🔻	스샷 클릭 ▼	그룹젼체 🔽 🗖 🔂 🔍 🔍 🔍 🔍 0.3 🛃 수행반복
<u>스샷</u> ▼ [®]	길드전체이미지 🔻	화면 찾기 🔻	그룹전체 ▼ □ 서치 밝혔 0 ① ① 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
			이전화면 클릭 다음화면 클릭

그룹명

검색할 이미지 DB의 그룹명을 선택합니다.

처리방법에 따라 그룹명의 이미지, 지정된 하위항목의 이미지, 전체 하위항목이미지 중 해당되는 이미지를 검색하므로 사용용도를 파악하여야 합니다.

처리방법

스샷저장 - 캡쳐한 이미지를 그룹명(또는 단일항목)에 저장합니다. 그룹명(또는 단일항목)에 저장되며, 서치기능은 비활성됩니다. (그룹전체지정시 단일항목으로 인식됩니다.) 단일항목=그룹명[값]

비교값 저장 - 그룹명의 DB를 검색하여 검색된 항목번호를 우측 그룹명에 저장합니다. 검색실패시 마지막 분기스크립트로 이동합니다. 그룹명검색 성공시- 0 저장후 첫번째, 실패시 마지막 단일항목검색 성공시- 0 저장후 첫번째, 실패시 마지막 그룹전체검색 성공시- n 저장후 첫번째, 실패시 마지막

스샷 비교- 그룹명의 DB를 검색하여

성공하면 첫번째, 실패하면 마지막분기스크립트로 이동합니다. 그룹명검색,단일항목검색,단일항목검색, 그룹전체검색 모두 동일하게 분기합니다.

스샷 분기 - 그룹명의 DB를 검색하여 검색된 항목번호로 분기합니다. 검색실패시 마지막 분기스크립트로 이동합니다. 그룹명검색 성공시- 첫번째, 실패시 마지막 단일항목검색 성공시- 첫번째, 실패시 마지막 그룹전체검색 성공시- n 번째, 실패시 마지막 스샷 클릭/드래그 - 스샷비교와 동일하며 해당 그룹명(또는 항목)의 XY-X2Y2를 클릭합니다. 클릭후 반복수행여부에 따라 반복 또는 첫번째 스크립트로 분기합니다. 검색실패시 마지막 분기스크립트로 이동합니다. 서치기능 사용시 검색된 위치+ XYX2Y2를 클릭합니다.



옵션클릭 - 그룹명의 값 1이면 그룹명의 이미지를 찾을 때까지 XY-X2Y2를 클릭하며 확인 그룹명의 값 0이면 그룹명의 이미지를 못찾을 때까지 XY-X2Y2를 클릭하며 확인 무한루프 주의 그룹명으로만 사용가능(다른옵션 지정시 무시하고 무조건 그룹명으로 수행함) 서치 기능 사용불가

화면찾기 - 캡쳐한 이미지와 그룹전체를 검색하고 그룹명의 값과 검색된 항목번호를 비교하여 이전 화면 또는 다음화면 좌표를 클릭(오차만큼 여러번 클릭)합니다. 그룹명의 값과 검색된 항목번호가 일치하면 첫번째 스크립트로 분기합니다. (그룹전체로 지정됩니다.) 검색실패시 마지막 분기스크립트로 이동합니다. 서치

이미지DB 등록시 사용된 좌표영역에서 검색할지 전체화면(또는 지정영역)에서 해당이미지를 서치하여 검색할지를 선택하는 기능

서치 OFF - 이미지DB의 좌표영역을 스샷

서치 ON

- 그룹명 전체화면을 스샷하여 스샷이미지에 그룹명 이미지가 포함되었는지 확인하여 검색 좌표를 반환
- 단일항목, 전체그룹 그룹명의 XY-X2Y2의 영역을 스샷하여 스샷이미지에 항목의 이미지가 포함되었는지 확인합니다. 반환좌표 필요시 검색된 위치 + 항목의 XYX2Y2 좌표를 반환합니다.

셋타임

셋타임 ▼ ³	샘플함수	•	P	타이머1	-	0	5000.0	*

지정된 타임 경과시 함수서브를 호출한다. 시간의 단위는 초. 전투중에는 대기하며 전투종료후 함수서브를 호출한다. 호출된 함수서브 수행중 타이머는 일시정지, 수행완료후 타이머 재시작, 호출 스크립트로 되돌아 간다. 타이머는 5개가 있으며, 시간을 0으로 지정하면 정지한다.

카운터

카운터	• 🕑	변수1	•	리셋 🔻
				리셋 카운트

스크립트 수행중 필요한 카운트로 연산 스크립트 대신 간단히 카운트할 수있다. 카운트 - 지정한 그룹명의 값을 1씩 카운트한다. 리셋 - 지정한 그룹명의 값을 0으로 리셋

명령문

명령문 ▾ [ⓒ] 내부ADB ▼	완료대기 🔻 변수1	•
내 부 ADB 외 부 명 령		

현재 설정된 스크립트외에 별도의 ADB명령문이 필요하거나 외부프로그램을 직접 실행할 경우 사용하는 스크립트

내부ADB/외부명령

명령문의 종류 ADB명령문인지 외부프로그램 실행인지를 선택. ADB명령문 - ADB.exe, 기기명 생략, 제어에 필요한 명령문만 입력 ex) shell input tap 100 100 외부명령 - 실행할 파일경로, 파일명, 인수 등 실제 실행할 내용을 입력

완료대기/바로진행

완료대기 - 명령(또는 실행)이 완료된 이후 다음스크리트 진행 바로진행 - 실행결과에 상관없이 바로 다음스크립트로 진행

명령문

그룹에 등록된 값을 명령문으로 사용하거나 직접입력 가능 그룹명 값사용 = "+" 기호 ex) ABC.exe + 변수1 + sample + 변수2 (그룹값에 등록한 경우 재귀호출 주의) 일반그룹



변수1, 변수_탐험은 변수이며, 변수_레이드사망은 배열입니다. 카카오토는 모두 그룹명으로 표현합니다.(상위 변수는 그룹명) 변수_레이드사망의 혼자, 모두, 포기는 배열요소입니다. 카카오토는 항목으로 표현합니다. (하위변수는 항목)

그룹명 그룹의 이름입니다. 값 그룹의 값이 저장됩니다. X,Y 클릭위치 X2,Y2 드래그 위치입니다. 기준좌표 비율계산시 좌표의 기준점입니다. (기준점 중앙에 좌표값이 센터위치라면 어떤해상도에서도한가운데를 클릭)

카카오토에서 모든 좌표값은 실행시 스크립트제작해상도와 연동기기 해상도의 비율을 자동계산하여 클릭, 드래그, 스샷합니다.

이미지그룹



카카오토에서 이미지변수는 일반변수와 동일하나, 이미지와 인식률, 레벨 등을 추가로 지정할 수 있습니다.

이미지 좌표영역인 XY-WH가 추가되었으며, 좌표영역의 이미지를 저장할 수 있습니다. 스샷 스크립트에서 좌표영역에서 캡쳐하여 이미지DB와 비교합니다.

인식률

이미지 인식률입니다. 단위는 %

레벨조정

이미지의 최소, 중간, 최대레벨을 조정합니다.

유효성검사

지정한 영역의 이미지 색상변화를 검사합니다.

스샷-서치옵션에 따른 이미지그룹의 사용

서치 - OFF시

이미지DB 등록시 사용된 좌표영역을 스샷하여 판단합니다. 그룹명 -그룹명의 이미지정보를 사용합니다. 항목 - 그룹명[항목번호]의 이미지정보를 사용합니다. 전체그룹 - 그룹명[0]~그룹명[n] 전체를 순차적으로 사용합니다. 클릭시 X1.Y1 드래그시 X2Y2 좌표 그대로 클릭

서치 - ON시

전체화면(또는 지정영역)을 스샷후 이미지가 포함되어 있으면 검색된 위치 + XYX2Y2 좌 표를 반환합니다.

그룹명 -전체화면을 스샷하여 스샷이미지에 그룹명 이미지가 포함되었는지 확인하여 검색좌표를 반환

단일항목 - 그룹명[항목번호]가 검색할 이미지 정보이며,

그룹명의 XY-X2Y2의 영역을 스샷하여 해당 DB가 포함되었는지 확인하여 검색좌표를 반환 반환좌표 필요시 검색된 위치 + 검색항목의 XYX2Y2 좌표를 반환합니다.

전체그룹 - 그룹명[0]~그룹명[n] 전체가 검색할 이미지 정보이며, 그룹명의 XY-X2Y2의 영역을 스샷하여 해당 DB가 포함되었는지 확인하여 검색좌표를 반환 반환좌표 필요시 검색된 위치 + 검색항목의 XYX2Y2 좌표를 반환합니다.

미리보기



연동된 기기의 현재화면을 가져옵니다.

미리보기

연결된 기기의 화면 이미지를 보여줌

그룹이나 스크립트에서 사용할 좌표, 이미지영역을 지정 (고해상도 스마트폰에서 미리보기시 오래 걸림)

사용법

X,Y 지정 - 마우스 클릭 X,Y,W,H(이미지영역) 지정 - 마우스 드래그 선택영역 이동 - 선택영역 드래그 정밀선택 이동 - 상하좌우 커서키 수평이동 - Ctrl +선택영역 드래그 크기조정 - Shift + 커서키

제어판

제어판 카카오토 플레이어에서 사용할 제어판을 생성하는 대화상자 그룹의 값을 변경하는 제어판을 만들수 있다.(탭4개) 체크상자 - 지정한 그룹의 값을 (0, 1) 변경 콤보상자 - 지정한 그룹의 항목번호를 변경 텍스트 - 지정한 그룹에 직접 값(숫자, 문자)을 입력 문자라벨 - 컨트롤 앞(또는 뒤)에 표시할 캡션 매니저 및 플레이어서 동일하게 적용됨 사용법 위치클릭 -> 사용할 그룹 선택 - 타입선택 - 적용 - 초기값 지정후 적용 위치이동 - 비활성화 된 컨트롤을 마우스 드래그 (활성상태의 컨트롤은 이동 불가, 빈곳 클릭하면 비활성 됨)