Документация Tbot

# Инструкция по установке

Требования перед установкой: версия интерпретатора Python не ранее 3.4. Последнюю версию интерпретатора можно скачать здесь: <https://www.python.org/downloads/release/python-360>

Порядок установки:

* Скачать файл <https://github.com/Animatory/Competition/blob/master/Tbot.pyz>
* Скачать файл <https://github.com/Animatory/Competition/blob/master/config.ini>
* Зарегистрировать в телеграмме бота, получив его токен
* В файле сonfig.ini указать в параметрах токен бота и пароль для регистрации первого админа
* Запустить Tbot.pyz
* В телеграмме начать диалог с ботом
* Ввести боту команду «/admin <Пароль>»

## Добавление новых пользователей и администраторов

Правила при добавлении пользователей в базу банных бота:

* Прежде, чем добавить пользователя или администратора в базу данных бота, у них должна существовать беседа с ботом. Поэтому необходимо отправить добавляемому пользователю username бота, и он должен начать разговор, нажав кнопку /start;
* Быть внимательным при вводе данных участника и выборе сообщения для добавления.

## Режим работы

Бот может работать на любом компьютере или сервере, где установлен интерпретатор Python 3.4+.

В процессе работы, он отправляет пользователям сообщения, установленные администраторами. Так же он создаёт две базы данных, удалять или изменять которые нежелательно, иначе в работе бота возникнут ошибки или данные о пользователях могут быть потеряны. В случае возникновения ошибки, необходимо отправить лог ошибки на электронный адрес [1672.1725@mail.ru](mailto:1672.1725@mail.ru) и перезапустить бота.

## Доступный функционал

В режиме ученика:

* **Автоматически**:
  + Уведомление о наступающих событиях: “Через 5 минут: обед, Столовая”;
  + Уведомление о получении новой ачивки: “Вы получил достижение: Неспящий”;
  + Расписание на день по утрам и его обновления в течение дня: список время – событие, место;
  + Срочные сообщения: “Всем срочно на внеплановый второй обед!”;
* **По запросу:**
  + Список ачивок пользователя;
  + Полное расписание на день как своей группы, так группы по запросу;
  + Информация о текущем событии - “что и где сейчас идет?”;
  + Справочная информация:
    - Номера телефонов вожатых и преподавателей;
    - Команда “/где” - говорит, где живет участник;
* **Режим квеста:**
  + Авторизация по логину команды - начинает квест;
  + Для каждой команды - последовательность вопросов, при правильном; ответе задается следующий вопрос.

В режиме администратора:

* + Добавление ученика или администратора;
  + Добавление расписание на день;
  + Добавление ачивки;
  + Отправка срочного сообщения;
  + Составление квеста;
  + Изменение личных данных.

Команды бота

# Однопользовательский режим

## Команды администратора

**/добавить\_участника <Фамилия> <Имя> <Отчество>, <Группа>, <Место жительства**> - добавляет пользователя в базу бота и предоставляет ему доступ пользовательскому функционалу бота и даёт возможность администраторам взаимодействовать с ним. После ввода этой команды нужно переслать боту любое сообщение этого пользователя. Если указали неверные данные, то команда **/break** прерывает выполнение команды

*Пример: "/добавить\_участника Иванов Иван Иванович, 6 отряд биотехнологии, 20 комната".*

**/добавить\_администратора <Фамилия> <Имя> <Отчество>, <Телефон>, <Деятельность>** - даёт пользователю права администратора. После ввода этой команды нужно переслать боту любое сообщение этого пользователя. Если указали неверные данные, то команда **/break** прерывает выполнение команды.

*Пример: "/добавить\_администратора Иванов Иван Иванович, 8 800 888 8888, Вожатый 6 отряда".*

**/установить\_расписание <Группы>** - добавляет расписание для заданной группы. Можно указать одну или несколько групп через запятую. Если указать в качестве аргумента "\*", то расписание будет добавлено для всех групп.

*Примеры: "/установить\_расписание 6 отряд, 5 отряд" или "/установить\_расписание \*"*

После ввода этой команды посылается сообщение, содержащее в себе пояснения по вводу расписания. После этого, следуя форме, можете записывать расписание

**/создать\_квест <Название квеста>** - создаёт квест, в котором могут участвовать только команды.

*Пример: "/создать\_квест Анатомия"*

**/результаты** – показывает результаты квестов, пройденных командами.

**/расписание <Группа>** - выводит расписание указанной группы

*Пример корректной команды: "/расписание 6 отряд"*

**/сообщение <Группы>; <Сообщение>** - посылает пользователям, принадлежащим к указанным группам сообщение. Если в качестве группы написать "\*", то сообщение будет отправлено всем пользователям.

*Примеры корректной команды: "/сообщение 6 отряд, 5 отряд; Текст" или "/сообщение \*; Текст"*

**/дать\_ачивку (<ФИО пользователя>) <ачивка>** - даёт пользователю, указанному в скобках ачивку.

*Пример корректной команды: "/дать\_ачивку (Иванов Иван Иванович) Неспящий"*

**/ачивки <ФИО пользователя>** - показывает список ачивок пользователя

*Пример корректной команды: "/ачивки Иванов Иван Иванович"*

Команды **«/имя <Имя>», «/фамилия <Фамилия>», «/отчество <Отчество>», «/номер <Номер телефона>»,**

**«/деятельность <Деятельность>», «/осебе <Краткая информация об администраторе>»** позволяют администратору менять личные данные, доступные участникам.

Желательно указывать реальные данные, чтобы ученики понимали, кто это.

**/где <Фамилия>, <Имя>, <Отчество>, <Группа**> - показывает, где живет пользователь с указанными данными. Можно указать от 0 до 4 параметров. Порядок не имеет значение. Если таких пользователей несколько, то бот выводит их всех

*Примеры корректной команды: "/где Пётр", "/где 6 отряд", "/где Пётр, 6 отряд, Викторович”.*

**/руководители** - выдаёт список всех администраторов с информацией о них

**/участники** - выдаёт список всех пользователей с информацией о них

## Команды пользователя

**/событие** – выводит текущий и следующий пункт в расписании

**/ачивки <ФИО пользователя>** - показывает список ачивок пользователя. При отсутствии ФИО выводит ачивки пользователя, вызвавшего команду.

*Пример: "/ачивки Иванов Иван Иванович" или " /ачивки".*

**/расписание <Группа>** - выводит расписание указанной группы. При отсутствии группы выводит расписание пользователя, вызвавшего команду.

*Пример: "/расписание 6 отряд".*

**/где <Фамилия>, <Имя>, <Отчество>, <Группа>** - показывает, где живет пользователь с указанными данными. Можно указать от 0 до 4 параметров. Порядок не имеет значение. Если таких пользователей несколько, то бот выводит их всех.

*Примеры: "/где Пётр", "/где 6 отряд", “/где Пётр, 6 отряд, Викторович”.*

**/руководители** - выдаёт список всех администраторов с информацией о них.

**/участники** - выдаёт список всех пользователей с информацией о них.

# Многопользовательский режим. Режим квеста.

Перед началом квеста, администратору необходимо создать квест командой **/создать\_квест**. После вызова этой команды администратору будет предложено написать логины команд, участвующих в квесте. **Логины можно указать только один раз, и при создании следующего квеста они уже будут в базе данных!**

После ввода команд, администратор должен отправить боту рад вопросов с ответами. При этом необходимо придерживаться следующих правил:

1) Вопрос и ответ на него отправляйте боту в одном сообщении, разделив их знаком переноса строки.

2) При обнаружении ошибки в одном из отправленных вопросов, введите команду '**/переписать <Номер вопроса>**', а в следующем сообщении исправленный вариант. Отсчёт вопросов начинается с 1.

3) Команда **/end** завершает ввод и сохраняет квест.

4) Команда **/break** прерывает ввод, квест не сохраняется.

Со стороны команд необходимо сделать следующее:

* Создать группу в Телеграмме, включающую всех участников команды, а также бота.
* В ней ввести команду «**/quest <Название квеста>»**
* Создатель беседы (капитан команды по совместительству) должен ввести логин команды.

После этого команде будет задан ряд вопросов, ответы на которые должны быть вида **«/ответ <Ответ>».**

Ответив на все вопросы, команда получает определённое количество баллов, получаемое по следующей формуле:

**<Баллы>** = **<кол-во секунд, потраченных на решение>** + **<кол-во всех ответов, посланных боту>**\*10

По логике следует, что чем больше баллов, тем хуже результат.

Администратор может получить список всех результатов командой **«/результаты»**

Со стороны бота существует несколько ограничений:

1. Команда, прошедшая квест, не может пройти этот квест снова.
2. Логин команды связывается с создателем группы, из-за чего одна группа не сможет пройти квест за другую группу. Поэтому перед началом прохождения основных квестов, необходимо провести пробный квест, чтобы связать группы и их логины.
3. В группах недоступны стандартные команды бота.
4. Если квест начался, то остановится только после ответа на все вопросы, либо при отключении бота.