# ПРИЛОЖЕНИЕ 12

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2024»

bot – КОНСТРУКТОР

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Бот — это автоматизированный многофункциональный помощник, который может показывать информацию подписчикам и собирать информацию по запросу согласно заранее подготовленным сценариям.

Telegram − кроссплатформенная система мгновенного обмена сообщениями (мессенджер) с функциями VoIP, позволяющая обмениваться текстовыми, голосовыми и видеосообщениями, стикерами и фотографиями, файлами многих форматов.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Соревнования состоит из одного задания.

Чат-бот должен быть написан на любом языке программрования. Использование кострукторов запрещено.

Файловая структура может разделятся на несколько файлов или весь код будет в одном файле.

Для написания бота должден быть аккаунт в мессенджере Telegram.

* 1. Регистрация бота:
* Введите в поле поиска @BotFather и выберите бот.
* Нажмите «Запустить» для активации бота BotFather.
* В ответ вы получите список команд по управлению ботом.
* Выберите или напечатайте и отправьте команду /newbot.
* Дайте имя боту — клиенты увидят это имя при общении с ботом. И никнейм бота — по нему можно будет найти бота в Telegram. Никнейм должен быть уникальным, не повторять существующие в базе и заканчиваться на слово «bot».
* После того как вы выберите подходящее имя бот будет создан. Вы получите сообщение со ссылкой на бота t.me/<никнейм\_бота>, рекомендации по настройке аватарки, описание бота и список команд для его настройки.
  1. Получение токена:
* Перейдите к боту @BotFather и введите команду /token.
* Вы увидите кнопки с созданными ботами.
* Выберите бот, который нужно подключить.
* Скопируйте значение токена и втсавьте его переменную в файл проекта.
  1. Запуск бота через командную строку: pip install pytelegrambotapi.

1. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Участнику необходимо создать бота в мессенджере Telegram на заданную тематику.

|  |  |
| --- | --- |
| Максимальное количество баллов | 100 |
| Из них: |  |
| регистрация бота | 10 |
| единый стиль написания кода | 25 |
| соответствие требованиям задания | 15 |
| использование LayoutButtons | 15 |
| работоспособность бота в полном объеме | 35 |

Задание считается полностью выполненным, если участник может предоставить полностью рабочего бота.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение одного конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает главный судья.