



Handelskammer Bremen
für Bremen und Bremerhaven

Dokumentation zur betrieblichen Projektarbeit
— Mittelstufenprojekt —

BotHQ – ein Discord-Bot-Framework

Untertitel

Prüfungsausschuss: Bernd Heidemann
Katrín Deeken

Abgabedatum: 29. Mai 2024

Prüfungsbewerber: Philipp Batelka
Jan Mahnken
Daniel Quellenberg
Fabian Reichwald
Justus Sieweke
Christopher Spencer

Ausbildungsbetrieb: Europaschule Schulzentrum SII Utbremen
Meta-Sattler-Str. 33
28217 Bremen

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	III
Tabellenverzeichnis	IV
Quelltextverzeichnis	V
1 Einleitung	1
1.1 Discord und Discord Bots	1
1.2 Projektbeschreibung	2
1.3 Projektziel	2
2 Projektumfeld	2
2.1 Produktportfolio der HiTec GmbH	2
2.2 Entstehung der Projektidee	3
3 Projektvorbereitung	3
3.1 Ist-Analyse	3
3.2 Soll-Analyse	3
3.3 Projektziel detailliert	3
3.4 Anforderungen und Technologien	4
4 Projektdurchführung	5
4.1 Vorgehensmodell	5
4.2 Umsetzung	5
4.2.1 Klassenmodell	5
4.2.2 Datenhaltung	5
4.2.3 Datenbankstruktur und Datenbankmodell	6
4.2.4 Beziehungen zwischen den Tabellen	7
4.2.5 Detaillierte Beschreibung der Beziehungen	7
4.2.6 Zusammenfassung	8
4.2.7 Design Patterns	8
4.3 Qualitätssicherung	8
4.3.1 Teststrategien	8
4.3.2 Testfälle	8
5 Wirtschaftliche Betrachtung	9
5.1 Marktuntersuchung	9
5.1.1 Zielgruppe	9
5.1.2 Marktvolumen und Marktpotential	10
5.1.3 Konkurrenzanalyse	11
5.2 Marketingmix (4P)	11
5.2.1 Produktpolitik	11

5.2.2	Preispolitik	11
5.2.3	Kommunikationspolitik	11
5.2.4	Distributionspolitik	12
5.3	Kostenplanung	12
5.3.1	Personalkosten	12
5.0.1	Sachmittelkosten	14
5.1	Wirtschaftlichkeitsberechnung	16
5.1.1	Gewinnschwellenberechnung	16
5.1.2	Amortisationsrechnung	17
6	Projektabschluss	17
6.1	Erreichung des Projektziels	17
6.2	Änderungen zur anfänglichen Planung	17
6.3	Fazit	17
A	Anhang	VI
A.1	Glossar	VI
A.2	Literaturverzeichnis	VIII
A.3	Quellcode	IX

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Quelltextverzeichnis

1	Beispielcode für einen ReadyListener in JDA	IX
---	---	----

1 Einleitung

1.1 Discord und Discord Bots

Discord ist eine kostenlose Kommunikationsplattform, die ursprünglich für die Gaming-Community entwickelt wurde, mittlerweile jedoch von einer Vielzahl von Communities und Organisationen genutzt wird. Die Plattform bietet umfassende Funktionen für Text-, Sprach- und Video-Kommunikation sowie für die Organisation von Gruppen.

Ein grundlegendes Konzept von Discord ist der *Server*. Ein Server ist eine dedizierte Instanz, die von einer Gruppe von Benutzern genutzt wird, um zu kommunizieren und Inhalte zu teilen. Jeder Server kann mehrere *Kanäle* enthalten, die weiter in Text- und Sprachkanäle unterteilt sind. Textkanäle dienen der schriftlichen Kommunikation und dem Austausch von Dateien, während Sprachkanäle für Echtzeit-Audio-Gespräche verwendet werden.¹ Discord nutzt eine *Client-Server-Architektur* [▶](#)², bei der alle Daten über zentrale Server verarbeitet und gespeichert werden. Diese Server sind in verschiedenen Rechenzentren weltweit verteilt, um niedrige Latenzzeiten und hohe Verfügbarkeit zu gewährleisten. Die Kommunikation zwischen dem Discord-Client (verfügbar für Desktop, Web und Mobilgeräte) und den Servern erfolgt über das *HTTPS-Protokoll* [▶](#) und *WebSocket-Verbindungen* [▶](#).³

Ein besonders mächtiges Feature von Discord ist die Unterstützung von *Bots*. Bots sind automatisierte Programme, die über die *Discord API* [▶](#) interagieren können. Die API bietet eine Vielzahl von *Endpunkt* [▶](#), die es Entwicklern ermöglichen, Nachrichten zu senden, Benutzerinformationen abzurufen, Kanäle zu verwalten und auf Ereignisse zu reagieren. Bots werden häufig genutzt, um Server zu moderieren, Spiele zu integrieren, Musik abzuspielen und vieles mehr.

Im Gegensatz zur *Discord API* [▶](#) handelt es sich bei der *Java Discord API (JDA)* um eine Java-Bibliothek, die eine einfache Nutzung der Discord API ermöglicht. Sie abstrahiert viele der komplexen Aspekte der API und bietet eine benutzerfreundliche Schnittstelle für die Bot-Entwicklung.

Discord legt großen Wert auf Sicherheit und Datenschutz. Alle Datenübertragungen sind mit TLS (Transport Layer Security) verschlüsselt, um die Vertraulichkeit und Integrität der Daten zu gewährleisten. Benutzer haben die Kontrolle über ihre Privatsphäre-Einstellungen und können festlegen, wer sie kontaktieren kann und welche Informationen öffentlich sichtbar sind. Discord hat auch Richtlinien und Maßnahmen zum Schutz vor Spam, Missbrauch und Belästigung, um eine positive und sichere Umgebung für alle Benutzer zu gewährleisten.⁴

1 [discord-guide](#).

2 Alle Begriffe, die im Glossar erklärt werden, sind mit diesem Zeichen [▶](#) gekennzeichnet und führen per Klick direkt zur Erklärung.

3 [discord-developer](#).

4 [discord-privacy](#).

1.2 Projektbeschreibung

In dieser Arbeit wird die Entwicklung eines modularen Discord-Bot-Frameworks als Cloud-Service beschrieben. Dieses Projekt zielt darauf ab, ein innovatives und modulares Framework für Discord-Bots zu entwickeln, das auf der *Java Discord API* ⁵ basiert. Das Framework wird es den Nutzer:innen ermöglichen, benutzerdefinierte Plugins einfach zu erstellen, zu laden und über eine benutzerfreundliche Weboberfläche zu verwalten. Um den Betrieb und die Wartung zu vereinfachen, wird das Framework als Cloud-Service angeboten, sodass die Nutzer keine eigene Hosting-Infrastruktur bereitstellen müssen. Das Projekt beinhaltet die Entwicklung einer *REST-API* für die Kommunikation zwischen der Weboberfläche und dem Backend, sowie die Implementierung von vorgefertigten Plugins, die grundlegende Bot-Funktionalitäten abdecken. Durch diese Lösung wird eine hohe Flexibilität und Erweiterbarkeit gewährleistet, um den unterschiedlichen Anforderungen der Nutzer gerecht zu werden.

1.3 Projektziel

Das Hauptziel dieses Projekts ist es, ein leistungsfähiges und flexibles Discord-Bot-Framework zu entwickeln, das sowohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene Nutzer:innen zugänglich ist. Das Framework soll es ermöglichen, verschiedene Plugins nahtlos zu integrieren und zu verwalten, ohne dass tiefgehende technische Kenntnisse erforderlich sind. Ein weiteres Ziel ist die Bereitstellung als Cloud-Service, um den Nutzern die Komplexität des eigenen Hostings abzunehmen und gleichzeitig eine hohe Verfügbarkeit und Skalierbarkeit sicherzustellen. Dank der REST-API können Benutzeränderungen und Konfigurationen in Echtzeit verarbeitet werden. Die benutzerfreundliche Oberfläche soll Nutzer in die Lage versetzen, ihre Bots einfach zu konfigurieren und anzupassen, was die allgemeine Benutzererfahrung erheblich verbessert.

2 Projektumfeld

2.1 Produktportfolio der HiTec GmbH

Die HiTec GmbH ist ein mittelgroßes IT-Systemhaus und seit 15 Jahren mit den folgenden Produkten und Dienstleistungen vertreten:

- **Entwicklung:** Erstellung eigener Softwareprodukte
- **IT-Systembereich:** Lieferung und Verkauf von IT-Komponenten sowie die Planung und Installation von Netzwerken
- **Consulting:** Beratung von Anwender zu neuen Technologien, Anwendungen und IT-Security
- **Support:** Betreuung von IT-Systemen (sowohl Hard- als auch Software)

⁵ [jda-github](#); [jda-wiki](#).

Alle Dienstleistungen werden von eigenen Abteilungen mit spezialisiertem Personal ausgeführt. Jede Abteilung hat ihren eigenen Abteilungsleiter der eng mit anderen Abteilungsleiter zusammenarbeitet.

2.2 Entstehung der Projektidee

Die Projektidee entstand im Rahmen eines Auftrages, nach dem ein Schulungsprojekt durchzuführen war, dass zur Entwicklung vorgeschriebene Frameworks und Technologien nutzt. Das Thema war hierbei dem bearbeitenden Personal freigestellt. Die Idee eines modularen Discord-Bot-Frameworks wurde von einem Teammitglied vorgeschlagen, das in der Vergangenheit Erfahrung mit dem Entwickeln von Discord-Bots gesammelt hat.

3 Projektvorbereitung

3.1 Ist-Analyse

Derzeit verfügt die HiTec GmbH nicht über ein Discord-Bot-Framework oder anderweitige Dienstleistungen in bezug auf Discord. Dies hat zur Folge, dass die HiTec GmbH keine Kunden betreuen kann, die Discord zur Kommunikation nutzen, weder Intern noch mit Kunden.

Desweiterem wäre die HiTec GmbH bei eigener Nutzung von Discord zu Kommunikationszwecken von Dienstleistungen von Drittanbietern abhängig, um die Anwendungsmöglichkeiten von Discord für den eigenen Anwendungsfall anzupassen und zu optimieren.

3.2 Soll-Analyse

Soll-Zustands ist es, dass ein Cloud Service der HiTec GmbH für Discord-Bots existieren soll, das auf der *Java Discord API* ⁶ basiert. Der Service soll Nutzern über eine Weboberfläche ermöglichen, Plugins zu Discord-Servern hinzuzufügen und zu verwalten. Desweiteren soll ein Framework entwickelt werden, welches ein einfaches hinzufügen von neuen Plugins von Seiten der HiTec GmbH ermöglicht. Dies erlaubt es der HiTec GmbH eine modulare Dienstleistung für Kunden, die Discord zu Kommunikationszwecken nutzen, anzubieten und diese auf Wunsch der Kunden einfach anzupassen.

3.3 Projektziel detailliert

Der Service soll dem Kunden als Webservice zur Verfügung gestellt werden, damit er die Verwaltung seiner Server und Plugins selbstständig durchführen kann. Die Plattform soll responsive gestaltet werden mit dem Fokus auf einem benutzerfreundlichen Design und fehlerfreier Funktionalität.

Beim Öffnen der Webseite soll der Nutzer dazu aufgefordert werden, sich zu authentifizieren. Der Service zur Authentifizierung wird hierbei von der Discord-API bereitgestellt.

⁶ [jda-github](#); [jda-wiki](#).

Auf der Website soll der Nutzer eine Liste seiner Discord-Server und der verfügbaren Plugins angezeigt bekommen. Die Liste der Server wird von der Discord-API bereitgestellt, die Liste der Plugins wird wiederum von der eigenen Backend-API des Services. Nutzern soll es möglich sein, Plugins und die Einstellungen dieser für jeden Server einzeln und in Echtzeit verwalten zu können. Eine Datenbank im Backend des Services speichert die so vorgenommenen Einstellungen ab. Das Backend soll die vom Nutzer vorgenommenen Einstellungen automatisiert vornehmen.

Desweiteren soll ein Framework zum Erstellen von Plugins für den Inhaber des Services existieren. Einem Entwickler soll es ermöglicht werden, Code schreiben zu können, der mit einem Discord-Server interagieren kann. Zusätzlich soll der Entwickler eine Konfigurationsdatei bereitstellen können. Diese soll Parameter enthalten, die vom Endnutzer manipuliert werden können. Hierzu wird die Konfigurationsdatei beim Aufruf der Plugin-Einstellungen durch den Nutzer an das Frontend übermittelt, was dann daraus dynamisch ein Interface für den Nutzer generiert.

3.4 Anforderungen und Technologien

- Auflistung und Beschreibung der Anforderungen:
- Technologische Anforderungen (z.B. REST-API, Datenbanken)
- Zielplattformen und benötigte Technologien (z.B. Cloud-Services)

Die Java Discord API (JDA) ist eine umfassende Programm-Bibliothek, die Entwicklern ermöglicht, Discord-Bots in der Programmiersprache Java zu erstellen und zu verwalten. JDA bietet eine hohe Abstraktionsebene, um die Kommunikation zwischen einem Java-Programm und der Discord-API zu erleichtern. Mit JDA können Entwickler auf verschiedene Funktionen und Ereignisse in Discord zugreifen, wie das Empfangen und Senden von Nachrichten, das Verwalten von Servern, Kanälen und Benutzern sowie das Reagieren auf verschiedene Interaktionen innerhalb von Discord.

Zu den Hauptfunktionen der JDA gehören:

- **Nachrichtenverwaltung:** Senden, Bearbeiten und Löschen von Nachrichten in Textkanälen.
- **Benutzerverwaltung:** Abrufen von Benutzerinformationen, Verwalten von Rollen und Berechtigungen.
- **Ereignisbehandlung:** Reagieren auf Ereignisse wie Nachrichtenempfang, Benutzerbeitritt und -austritt, Reaktionen und vieles mehr.
- **Sprachunterstützung:** Unterstützung für die Audioübertragung in Sprachkanälen.

JDA ist besonders für seine einfache Handhabung und umfangreiche Dokumentation bekannt, die es sowohl Anfängern als auch erfahrenen Entwicklern ermöglicht, leistungsstarke und funktionsreiche Discord-Bots zu erstellen. Die Bibliothek wird aktiv gepflegt und weiterentwickelt, um stets mit den neuesten Änderungen und Funktionen der Discord-API kompatibel zu bleiben.

4 Projektdurchführung

4.1 Vorgehensmodell

Für die Projektdurchführung wurde das agile Vorgehensmodell *Scrum* gewählt. Scrum ist ein weit verbreitetes Framework für die agile Softwareentwicklung, das iterative und inkrementelle Prozesse unterstützt. Es besteht aus festen Rollen, Ereignissen und Artefakten, die bei der iterativen Softwareentwicklung unterstützen.

Die Entscheidung für Scrum wurde aus mehreren Gründen getroffen. Erstens ermöglicht Scrum eine flexible und anpassungsfähige Entwicklung, die besonders nützlich ist, wenn sich Anforderungen im Laufe des Projekts ändern können. Zweitens fördert Scrum eine enge Zusammenarbeit und kontinuierliche Kommunikation im Team, was zu einer besseren Koordination und höherer Produktivität führt. Drittens erleichtert die iterative Natur von Scrum eine regelmäßige Überprüfung und Anpassung des Projekts, was zu einer höheren Qualität des Bot-Framework geführt hat.

Der Methodologie von Scrum folgend wurde das Projekt in drei Sprints unterteilt, wobei jeder Sprint eine feste Dauer von vier Wochen hatte. Dies ermöglichte es dem Team, sich auf kurzfristige Ziele zu konzentrieren und regelmäßig Fortschritte zu präsentieren. Die in unserem Fall wöchentlichen Stand-up-Meetings (Daily Scrum) förderten die Transparenz und halfen dabei, Hindernisse schnell zu identifizieren und zu beseitigen. Durch die Sprint Reviews konnte kontinuierlich Feedback vom ganzen Team eingeholt und in die nächste Planungsphase integriert werden. Insgesamt führte der Einsatz von Scrum zu einer besseren Planbarkeit, höheren Flexibilität und einer kontinuierlichen Verbesserung der Projektarbeit.

4.2 Umsetzung

4.2.1 Klassenmodell

Das Klassenmodell zeigt die wichtigsten Klassen, ihre Attribute und Methoden sowie die Beziehungen zwischen den Klassen.

Zu den Hauptklassen gehören:

Die Beziehungen zwischen den Entitäten sind durch Assoziationen, Aggregationen und Kompositionen gekennzeichnet. Zum Beispiel hat die Klasse `Server` eine Aggregation von `Plugin`, was bedeutet, dass ein Server mehrere Plugins haben kann, aber ein Plugin ohne einen Server existieren kann.

4.2.2 Datenhaltung

Für die Datenhaltung wurde eine relationale PostgreSQL-Datenbank erstellt. Die Datenbank enthält Tabellen für Benutzer, Server, Plugins und andere Entitäten.

- Wahl der Datenhaltung:
- Beschreibung der Datenbankstruktur und des Datenbankmodells

4.2.3 Datenbankstruktur und Datenbankmodell

Die Datenbank besteht aus vier Haupttabellen: `users`, `plugins`, `servers` und `server_plugins`. Jede dieser Tabellen speichert spezifische Informationen, die für den Betrieb und die Verwaltung der Anwendung notwendig sind. Nachfolgend werden die Tabellen und ihre Spalten detailliert beschrieben, gefolgt von einer Darstellung der Beziehungen zwischen den Tabellen.

Tabelle `users` Die Tabelle `users` speichert Informationen über die Benutzer der Anwendung. Jede Zeile repräsentiert einen einzelnen Benutzer.

- **id** (INTEGER, PRIMARY KEY, AUTOINCREMENT): Eindeutige Identifikationsnummer des Benutzers. Dies ist der Primärschlüssel der Tabelle und wird automatisch inkrementiert.
- **username** (TEXT, UNIQUE, NOT NULL): Der Benutzername des Nutzers, der zur Anmeldung verwendet wird. Dieser muss eindeutig sein.
- **password** (TEXT, NOT NULL): Der Hashwert des Passworts des Benutzers. Aus Sicherheitsgründen wird das Passwort nicht im Klartext gespeichert.
- **roles** (TEXT): Rollen des Benutzers (z.B. Administrator, Benutzer). Diese Spalte kann mehrere Rollen in einem bestimmten Format enthalten (z.B. durch Kommata getrennt).

Tabelle `plugins` Die Tabelle `plugins` enthält Informationen über die verschiedenen Plugins, die in der Anwendung verwendet werden können. Jedes Plugin stellt eine eigenständige Erweiterung der Funktionalität dar.

- **id** (INTEGER, PRIMARY KEY, AUTOINCREMENT): Eindeutige Identifikationsnummer des Plugins. Dies ist der Primärschlüssel der Tabelle und wird automatisch inkrementiert.
- **name** (TEXT, UNIQUE, NOT NULL): Der Name des Plugins.
- **description** (TEXT, NOT NULL): Eine Beschreibung des Plugins, die dessen Funktionalität erklärt.
- **enabled** (BOOLEAN, NOT NULL, DEFAULT FALSE): Ein Flag, das angibt, ob das Plugin aktiviert (TRUE) oder deaktiviert (FALSE) ist.
- **version** (TEXT, NOT NULL): Die Versionsnummer des Plugins.
- **created_at** (DATETIME, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP): Das Datum und die Uhrzeit, wann das Plugin erstellt wurde.

Tabelle `servers` Die Tabelle `servers` speichert Informationen über die Discord-Server, auf denen der Bot installiert ist.

- **id** (INTEGER, PRIMARY KEY, AUTOINCREMENT): Eindeutige Identifikationsnummer des Servers. Dies ist der Primärschlüssel der Tabelle und wird automatisch inkrementiert.

- **name** (TEXT, NOT NULL): Der Name des Discord-Servers.
- **owner_id** (INTEGER, NOT NULL, FOREIGN KEY REFERENCES users(id)): Die ID des Benutzers, der der Besitzer des Servers ist. Diese Spalte verweist auf `users.id`.
- **created_at** (DATETIME, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP): Das Datum und die Uhrzeit, wann der Server in der Datenbank erstellt wurde.
- **updated_at** (DATETIME, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP): Das Datum und die Uhrzeit, wann der Server zuletzt aktualisiert wurde.

Tabelle server_plugins Die Tabelle `server_plugins` verknüpft die Server und die Plugins miteinander und speichert spezifische Konfigurationen für jedes Plugin auf einem Server.

- **server_id** (INTEGER, NOT NULL, FOREIGN KEY REFERENCES servers(id)): Die ID des Servers, auf dem das Plugin installiert ist. Diese Spalte verweist auf `servers.id`.
- **plugin_id** (INTEGER, NOT NULL, FOREIGN KEY REFERENCES plugins(id)): Die ID des Plugins, das auf dem Server installiert ist. Diese Spalte verweist auf `plugins.id`.
- **enabled** (BOOLEAN, NOT NULL, DEFAULT FALSE): Ein Flag, das angibt, ob das Plugin auf diesem Server aktiviert (TRUE) oder deaktiviert (FALSE) ist.
- **configurations** (TEXT): Ein JSON-String, der die Konfigurationseinstellungen des Plugins speichert. Dieser String enthält die spezifischen Einstellungen, die der Benutzer für das Plugin auf diesem Server vorgenommen hat.

4.2.4 Beziehungen zwischen den Tabellen

Die Tabellen sind durch verschiedene Beziehungen miteinander verknüpft, um die Datenintegrität zu gewährleisten und die Struktur der Anwendung abzubilden.

- **Benutzer und Server:** Ein Benutzer (`users`) kann mehrere Server (`servers`) besitzen. Dies wird durch die Fremdschlüsselbeziehung `servers.owner_id` zu `users.id` dargestellt. Ein Benutzer kann somit mehrere Server verwalten.
- **Server und Plugins:** Ein Server (`servers`) kann mehrere Plugins (`plugins`) verwenden. Diese Beziehung wird durch die Verknüpfungstabelle `server_plugins` realisiert. Die Tabelle `server_plugins` enthält die Fremdschlüssel `server_plugins.server_id` und `server_plugins.plugin_id`, die auf `servers.id` bzw. `plugins.id` verweisen. Diese Tabelle ermöglicht es, die Konfiguration jedes Plugins für jeden Server individuell zu speichern.

4.2.5 Detaillierte Beschreibung der Beziehungen

Benutzer und Server (1:n Beziehung)

- **Primärschlüssel:** `users.id`
- **Fremdschlüssel:** `servers.owner_id`

- **Beschreibung:** Ein Benutzer kann mehrere Server besitzen. Jeder Server hat einen Besitzer, der in der `owner_id`-Spalte der `servers`-Tabelle gespeichert ist.

Server und Plugins (n:m Beziehung)

- **Primärschlüssel:** `servers.id`, `plugins.id`
- **Fremdschlüssel:** `server_plugins.server_id`, `server_plugins.plugin_id`
- **Beschreibung:** Ein Server kann mehrere Plugins verwenden, und ein Plugin kann auf mehreren Servern verwendet werden. Diese n:m-Beziehung wird durch die `server_plugins`-Tabelle vermittelt, die die IDs der Server und Plugins sowie die Konfigurationseinstellungen für die Plugins auf den jeweiligen Servern speichert.

4.2.6 Zusammenfassung

Die Datenbankstruktur und das Modell bieten eine robuste Grundlage für die Verwaltung von Benutzern, Discord-Servern und Plugins. Die klar definierten Beziehungen zwischen den Tabellen gewährleisten eine hohe Datenintegrität und ermöglichen eine flexible und erweiterbare Architektur für die Anwendung. Die Tabelle `users` speichert Benutzerinformationen, die Tabelle `servers` speichert Serverinformationen, die Tabelle `plugins` speichert Plugin-Informationen, und die Verknüpfungstabelle `server_plugins` speichert die Zuordnungen und Konfigurationen der Plugins zu den jeweiligen Servern.

4.2.7 Design Patterns

- Einsatz von Design Patterns:
- Welche Design Patterns werden verwendet und warum?

4.3 Qualitätssicherung

4.3.1 Teststrategien

- Beschreibung der Teststrategien:
- Welche Tests werden durchgeführt (Unit Tests, Integrationstests, Systemtests)?

4.3.2 Testfälle

- Konkrete Testfälle:
 - Beschreibung der durchgeführten Testfälle und deren Ergebnisse

5 Wirtschaftliche Betrachtung

5.1 Marktuntersuchung

5.1.1 Zielgruppe

Die Hauptzielgruppen für BotHQ sind

- **Gamer und Gaming-Communities:** Discord ist bei Gamern sehr beliebt, und viele Gaming-Communities nutzen Bots zur Verwaltung von Servern, zur Bereitstellung von Spielinformationen, zur Organisation von Events und Turnieren usw.
- **Technikbegeisterte und Entwickler:** Personen, die sich für Programmierung und Bot-Entwicklung interessieren, aber möglicherweise nicht über die erforderlichen technischen Kenntnisse verfügen, um einen Discord-Bot von Grund auf zu erstellen und zu konfigurieren.
- **Unternehmen und Organisationen:** Unternehmen, die Discord für Teamkommunikation nutzen, könnten Bots für Aufgabenautomatisierung, Kundenservice und andere organisatorische Zwecke einsetzen.
- **Content Creator und Streamer:** Streamer auf Plattformen wie Twitch und YouTube nutzen häufig Discord-Server zur Interaktion mit ihrer Community und könnten Bots zur Moderation und Engagement-Steigerung einsetzen.

Erwartungen der Zielgruppe an BotHQ

1. **Einfache Installation und Einrichtung:** Nutzer erwarten, dass die Installation und Konfiguration eines Discord-Bots über BotHQ einfach und schnell erfolgt, ohne dass umfangreiche technische Kenntnisse erforderlich sind.
2. **Benutzerfreundlichkeit:** Eine intuitive Benutzeroberfläche und klare Anweisungen sind entscheidend, damit Nutzer ohne technische Vorkenntnisse den Bot und die Plugins problemlos installieren und konfigurieren können.
3. **Vielfältige Plugins und Erweiterungen:** Die Möglichkeit, eine breite Palette an Plugins und Erweiterungen für den Bot zu nutzen, um verschiedene Funktionen und Bedürfnisse abzudecken, ist wichtig. Dazu gehören Moderation, Musik-Streaming, Spiele, Ankündigungen und mehr.
4. **Zuverlässigkeit und Stabilität:** Nutzer erwarten, dass die Bots und Plugins stabil und zuverlässig arbeiten, ohne häufige Ausfälle oder Fehler.
5. **Sicherheit:** Sicherheit ist ein zentrales Anliegen. Nutzer möchten sicherstellen, dass ihre Daten und Server durch den Einsatz des Bots nicht gefährdet werden. BotHQ sollte daher sicherheitsrelevante Updates und Maßnahmen zur Absicherung der Bots bereitstellen.
6. **Kundensupport und Dokumentation:** Guter Kundensupport und umfangreiche Dokumentation (FAQs, Tutorials, Foren) sind notwendig, um Nutzern bei Problemen oder Fragen schnell und effektiv zu helfen.
7. **Flexibilität und Anpassbarkeit:** Die Möglichkeit, Bots und Plugins an die spezifischen Bedürfnisse und Präferenzen der Nutzer anzupassen, ist von großem Vorteil. Dies kann durch benutzerdefinierte Konfigurationen und Optionen erreicht werden.

8. **Integration mit anderen Diensten:** Nutzer könnten erwarten, dass BotHQ eine Integration mit anderen Diensten und Plattformen bietet, z.B. Twitch, YouTube, Twitter oder anderen sozialen Netzwerken, um die Funktionalität des Bots zu erweitern.

Zusammenfassung

Durch die Berücksichtigung der oben genannten Erwartungen kann BotHQ ein attraktives und wertvolles Produkt für seine Zielgruppe bieten. Eine benutzerfreundliche, sichere und flexible Lösung, die eine einfache Installation und Konfiguration von Discord-Bots ermöglicht, wird die Bedürfnisse von Gamern, Entwicklern, Unternehmen und Content Creators gleichermaßen erfüllen. Dieser umfassende Ansatz zur Marktuntersuchung und Zielgruppenanalyse stellt sicher, dass BotHQ den Anforderungen und Erwartungen seiner Nutzer gerecht wird, was letztlich zum Erfolg des Produkts beiträgt.

5.1.2 Marktvolumen und Marktpotential

Analyse des Marktvolumens Um das Marktvolumen für BotHQ zu bestimmen, betrachten wir den aktuellen Markt für Discord-Bots und die Nutzerbasis von Discord:

- **Nutzerbasis von Discord:** Discord hat weltweit über 250 Millionen registrierte Nutzer und täglich mehr als 100 Millionen aktive Nutzer. Die Plattform ist besonders bei Gamern, Technikbegeisterten und Community-Organisatoren beliebt.
- **Verwendung von Discord-Bots:** Eine signifikante Anzahl von Discord-Nutzern verwendet Bots zur Automatisierung von Aufgaben, Verwaltung von Servern und Verbesserung der Nutzererfahrung. Schätzungen zufolge verwenden etwa 30% der Discord-Server mindestens einen Bot.
- **Marktgröße:** Wenn wir annehmen, dass 30% der aktiven Discord-Nutzer auf Bots zurückgreifen, ergibt dies ein potenzielles Marktvolumen von etwa 30 Millionen aktiven Nutzern weltweit, die an BotHQ interessiert sein könnten.

Wachstumsmöglichkeiten Der Markt für Discord-Bots weist erhebliches Wachstumspotential auf. Hier sind einige der wichtigsten Faktoren:

1. **Wachstum der Discord-Plattform:** Discord wächst weiterhin schnell, sowohl in Bezug auf die Nutzerbasis als auch auf die Anzahl der Server. Mit der zunehmenden Verbreitung von Discord in verschiedenen Communities und Branchen steigt auch die Nachfrage nach Bots, die spezifische Aufgaben automatisieren und Server effizienter verwalten können.
2. **Steigende Nachfrage nach Automatisierung:** In vielen Bereichen wird der Bedarf an Automatisierungslösungen immer größer. Discord-Bots können eine Vielzahl von Aufgaben automatisieren, von der Moderation bis hin zur Bereitstellung von Informationen und Interaktionen mit der Community.
3. **Erweiterte Funktionen und Integrationen:** Mit fortschreitender Technologie und neuen Entwicklungen in der API-Integration können Discord-Bots immer komplexere und nützlichere Funktionen bieten. Dies eröffnet neue Möglichkeiten für Entwickler und erhöht das Interesse und die Nachfrage nach solchen Lösungen.

4. **Marktexpansion:** Während Discord ursprünglich hauptsächlich von Gamern genutzt wurde, hat sich die Plattform inzwischen auf andere Bereiche wie Bildung, Unternehmenskommunikation und soziale Netzwerke ausgeweitet. Dies eröffnet neue Marktsegmente, die für BotHQ erschlossen werden können.
5. **Innovative Geschäftsmöglichkeiten:** Durch das Angebot von Premium-Diensten, personalisierten Lösungen und Support-Services kann BotHQ zusätzliche Einnahmequellen erschließen und die Bindung zu den Nutzern erhöhen.

Zusammenfassung Die Analyse des Marktvolumens und -potentials zeigt, dass BotHQ auf einen großen und wachsenden Markt trifft. Mit über 30 Millionen potenziellen Nutzern und einer zunehmenden Nachfrage nach Automatisierung und erweiterten Funktionen bietet der Markt erhebliche Wachstumsmöglichkeiten. Durch die Erschließung neuer Marktsegmente und die Entwicklung innovativer Geschäftsmodelle kann BotHQ langfristig erfolgreich sein und seine Marktposition stärken.

5.1.3 Konkurrenzanalyse

Analyse der Wettbewerbssituation Im Bereich der Discord-Bot-Management-Plattformen gibt es mehrere Konkurrenzprodukte, die ähnliche Dienstleistungen anbieten. Hier sind einige der wichtigsten Wettbewerber und deren Unterschiede zu BotHQ:

- **Dyno Bot:** Dyno Bot ist einer der beliebtesten Discord-Bots mit umfassenden Verwaltungsfunktionen. Er bietet Moderation, Automatisierung und benutzerdefinierte Commands. Dyno ist sehr benutzerfreundlich, jedoch kann die Konfiguration von Plugins und erweiterter Funktionen für Anfänger komplex sein.
- **Mee6:** Mee6 ist ein weiterer weit verbreiteter Bot, bekannt für seine einfache Einrichtung und vielfältigen Funktionen wie Moderation, Levels, Musik und Willkommensnachrichten. Die meisten Funktionen sind kostenlos, jedoch bietet Mee6 Premium-Funktionen gegen eine Gebühr an. Mee6 legt einen starken Fokus auf Gamification durch Leveling-Systeme, was BotHQ ebenfalls berücksichtigen könnte.
- **Carl-bot:** Carl-bot bietet umfangreiche Moderations- und Automatisierungswerkzeuge, einschließlich Reaktionsrollen und Logging. Er ist für seine Flexibilität bekannt, kann jedoch für neue Benutzer schwer zu navigieren sein. Carl-bot ist besonders stark in der Verwaltung großer Server.
- **GAwesome Bot:** GAWesome Bot ist flexibel und erweiterbar, bietet aber weniger spezialisierte Funktionen im Vergleich zu einigen anderen Bots. Es ist ein guter Allrounder, aber weniger fokussiert auf spezifische Funktionen oder Benutzergruppen.
- **Nightbot:** Nightbot ist hauptsächlich für Twitch-Streamer konzipiert, bietet jedoch auch Discord-Integration. Seine Hauptstärken liegen in der Integration mit Streaming-Diensten und nicht unbedingt in der umfassenden Serververwaltung.

- **BotGhost:** BotGhost ermöglicht die Erstellung benutzerdefinierter Discord-Bots ohne Programmierkenntnisse. Es bietet eine Drag-and-Drop-Oberfläche für die Bot-Erstellung und viele Anpassungsoptionen. BotGhost ist jedoch weniger bekannt und hat eine kleinere Nutzerbasis im Vergleich zu den etablierten Bots.

Unterscheidungsmerkmale von BotHQ BotHQ bietet mehrere einzigartige Funktionen und Vorteile, die es von der Konkurrenz abheben:

- **Automatisierte Installation und Konfiguration:** Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten, die manuelle Konfigurationen erfordern, bietet BotHQ eine vollständig automatisierte Installation und Konfiguration von Bots und Plugins, was die Benutzerfreundlichkeit erheblich steigert.
- **Integrierte Plugin-Verwaltung:** BotHQ ermöglicht es Nutzern, Plugins einfach zu aktivieren und zu konfigurieren, ohne den Bot neu starten oder manuell Dateien bearbeiten zu müssen. Dies macht die Anpassung und Verwaltung des Bots besonders einfach und effizient.
- **Benutzerfreundliche Oberfläche:** Eine intuitive und leicht zu navigierende Benutzeroberfläche, die auch für Anfänger geeignet ist, stellt sicher, dass Nutzer ohne technische Vorkenntnisse den vollen Funktionsumfang des Bots nutzen können.
- **Sicherheitsfokussierung:** BotHQ legt großen Wert auf Sicherheit und Datenschutz, bietet regelmäßige Updates und Sicherheits-Patches, um sicherzustellen, dass die Bots und Daten der Nutzer geschützt sind.
- **Kundensupport und Community:** BotHQ bietet umfangreichen Kundensupport und eine aktive Community, die Nutzern bei Problemen und Fragen zur Seite steht. Dies umfasst auch detaillierte Dokumentationen und Tutorials.
- **Flexibilität und Erweiterbarkeit:** BotHQ unterstützt eine breite Palette von Plugins und ermöglicht es Entwicklern, eigene Plugins zu erstellen und zu integrieren, wodurch der Funktionsumfang des Bots kontinuierlich erweitert werden kann.

Zusammenfassung BotHQ tritt in einen Markt mit starken und etablierten Wettbewerbern ein. Durch die Fokussierung auf Benutzerfreundlichkeit, automatisierte Prozesse, Sicherheit und umfangreichen Support kann BotHQ jedoch einzigartige Vorteile bieten und sich von der Konkurrenz abheben. Dies macht BotHQ zu einer attraktiven Wahl für Nutzer, die eine einfache und sichere Lösung zur Verwaltung ihrer Discord-Bots suchen.

5.2 Marketingmix (4P)

5.2.1 Produktpolitik

- Beschreibung der Produktpolitik:
 - Welche Produktvarianten werden angeboten?

5.2.2 Preispolitik

- Festlegung der Preispolitik:
 - Welche Preisstrategie wird verfolgt?

5.2.3 Kommunikationspolitik

- Beschreibung der Kommunikationsstrategie:
 - Wie wird das Produkt beworben?

5.2.4 Distributionspolitik

- Beschreibung der Distributionspolitik:
 - Wie gelangt das Produkt zum Endkunden?

5.3 Kostenplanung

Im Folgenden werden die potenziellen Kosten, die im Laufe des Projekts anfallen können, im Einzelnen erläutert. Dies betrifft die Berechnung der Personalkosten, die jeweiligen Stundensätze, die Kosten für Sachmittel und die Gesamtkosten für die Umsetzung des Projekts.

5.3.1 Personalkosten

Projektdaten

Projektstart:	14. Februar 2024
Projektende:	29. Mai 2024
Arbeitszeit:	Jeden Mittwoch von 8:10 bis 13:20 mit 2 Pausen je 20 Minuten

Berechnung der Arbeitszeit

Die Arbeitszeit pro Mittwoch beträgt 4 Stunden und 30 Minuten (270 Minuten) abzüglich 40 Minuten Pause, also 3 Stunden und 50 Minuten (230 Minuten oder 3.83 Stunden).

Arbeitszeit pro Woche = 3.83 Stunden

Der Zeitraum von 14. Februar 2024 bis 29. Mai 2024 umfasst insgesamt 16 Wochen.

Stundensätze

Person	Stundensatz (EUR)
Fabian Reichwald	50
Phillipp Batelka	45
Justus Sieweke	55
Daniel Quellenberg	40
Jan Mahnken	50
Christopher Spencer	60

Berechnung der Personalkosten

$$\begin{aligned}\text{Personalkosten pro Woche} &= (\text{Fabian Reichwald} + \text{Phillipp Batelka} + \text{Justus Sieweke} \\ &\quad + \text{Daniel Quellenberg} + \text{Jan Mahnken} + \text{Christopher Spencer}) \\ &\quad \times \text{Arbeitszeit pro Woche} \\ &= (50 + 45 + 55 + 40 + 50 + 60) \times 3.83 \\ &= 300 \times 3.83 \\ &= 1149 \text{ EUR/Woche}\end{aligned}$$

Gesamtkosten pro Woche	1149 EUR
Anzahl der Wochen	16
Gesamtkosten	18384 EUR

Ergebnis

Die gesamten Personalkosten für 6 Personen über den Zeitraum von 3 Sprints (16 Wochen) betragen **18.384 EUR**.

Gesamtkosten des Projektes

Personalkosten

Beschreibung	Kosten (EUR)
Gesamtkosten für 6 Personen über 16 Wochen	18384

Sachmittelkosten

Beschreibung	Kosten (EUR)
Hardware	6800
Software	1760
Zusatzkosten	500
Gesamtkosten Sachmittel	9060

Gesamtkosten

Kostenkategorie	Kosten (EUR)
Personalkosten	18384
Sachmittelkosten	9060
Gesamtkosten des Projektes	27444

Ergebnis

Die gesamten Projektkosten betragen **27.444 EUR**.

5.0.1 Sachmittelkosten

Sachmittelkosten

Hardware-Kosten

Item	Anzahl	Kosten (EUR)
Laptop (Windows)	2	2000
Laptop (Linux)	2	1800
Laptop (Mac)	2	3000
Gesamtkosten Hardware		6800

Beschreibung

Wir benötigen 6 Laptops, um den Entwicklern flexible und leistungsfähige Arbeitsgeräte zur Verfügung zu stellen. Unterschiedliche Betriebssysteme (Windows, Linux, Mac) sind erforderlich, um sicherzustellen, dass die entwickelten Anwendungen auf verschiedenen Plattformen getestet und optimiert werden können.

Software-Kosten

Item	Anzahl	Kosten (EUR)
JetBrains Lizenz (Full Package)	6	1500
Webhosting	1	200
Domain	1	10
SSL-Zertifikat	1	50
Gesamtkosten Software		1760

Beschreibung

JetBrains-Lizenzen sind notwendig, um hochwertige Entwicklungsumgebungen für das Team bereitzustellen. Webhosting, Domain und SSL-Zertifikat sind erforderlich, um die entwickelte Anwendung sicher und zugänglich im Internet bereitzustellen.

Zusätzliche Kosten

Item	Anzahl	Kosten (EUR)
Backup-Lösung	1	300
Cloud-Speicher	1	200
Gesamtkosten Zusatzkosten		500

Beschreibung

Eine Backup-Lösung ist wichtig, um Datenverlust zu verhindern und die Sicherheit der Projektdaten zu gewährleisten. Cloud-Speicher wird benötigt, um eine zentrale Ablage und einfachen Zugriff auf Projektdateien für alle Teammitglieder zu ermöglichen.

Gesamtkosten

Kostenkategorie	Kosten (EUR)
Hardware	6800
Software	1760
Zusatzkosten	500
Gesamtkosten Sachmittel	9060

Gesamtkosten des Projektes

Personalkosten

Beschreibung	Kosten (EUR)
Gesamtkosten für 6 Personen über 16 Wochen	18384

Sachmittelkosten

Beschreibung	Kosten (EUR)
Hardware	6800
Software	1760
Zusatzkosten	500
Gesamtkosten Sachmittel	9060

Gesamtkosten

Kostenkategorie	Kosten (EUR)
Personalkosten	18384
Sachmittelkosten	9060
Gesamtkosten des Projektes	27444

Ergebnis

Die gesamten Projektkosten betragen **27.444 EUR**.

5.1 Wirtschaftlichkeitsberechnung

5.1.1 Gewinnschwellenberechnung

- Berechnung der Gewinnschwelle:
 - Ab welcher Menge erzielt das Projekt Gewinn?

5.1.2 Amortisationsrechnung

- Berechnung der Amortisationszeit:
 - Wie lange dauert es, bis sich das Projekt amortisiert hat?

6 Projektabschluss

6.1 Erreichung des Projektziels

- Zusammenfassung, ob das Projektziel erreicht wurde:
 - Welche Ziele wurden erreicht und welche nicht?

6.2 Änderungen zur anfänglichen Planung

- Darstellung der Änderungen zur ursprünglichen Planung:
 - Welche Änderungen wurden während des Projekts vorgenommen und warum?

6.3 Fazit

- Persönliches Fazit:
 - Wie hat die Teamarbeit funktioniert?
 - Was hat das Projekt persönlich gebracht?

A Anhang

A.1 Glossar

C

Client-Server-Architektur Die Client-Server-Architektur ist ein Netzwerkmodell, bei dem Aufgaben und Dienste zwischen zwei Hauptkomponenten aufgeteilt werden: dem Client und dem Server. Der Client stellt Anfragen, um auf Ressourcen oder Dienste zuzugreifen, die vom Server bereitgestellt werden. Der Server verarbeitet diese Anfragen und liefert die entsprechenden Antworten oder Ressourcen zurück. Dieses Modell ist weit verbreitet in der Entwicklung von Webanwendungen, bei denen der Client in der Regel ein Webbrowser ist, der Anfragen an einen Webserver stellt. 1

D

Discord API Die Discord API ist eine Programmierschnittstelle, die Entwicklern Zugriff auf die Funktionen und Daten von Discord bietet. Mit der API können Entwickler Bots und Anwendungen erstellen, die mit Discord-Servern und -Benutzern interagieren. Die API ermöglicht das Senden und Empfangen von Nachrichten, das Verwalten von Servern und Kanälen, das Abrufen von Benutzerinformationen und vieles mehr. Die Discord API nutzt REST für die meisten ihrer Funktionen und bietet Echtzeit-Updates über WebSockets. 1

E

Endpunkt Ein Endpunkt ist eine spezifische URL innerhalb einer API, die eine bestimmte Funktion oder Ressource repräsentiert. Endpunkte werden verwendet, um verschiedene Operationen wie das Abrufen von Daten, das Senden von Informationen oder das Ausführen von Aktionen zu ermöglichen. Jeder Endpunkt wird durch eine HTTP-Methode (GET, POST, PUT, DELETE usw.) und eine URL definiert. Zum Beispiel könnte ein Endpunkt für das Abrufen von Benutzerinformationen in einer API die URL `/users/{id}` haben und mit der HTTP-Methode GET aufgerufen werden. 1

H

HTTPS-Protokoll Das HTTPS-Protokoll (Hypertext Transfer Protocol Secure) ist eine Erweiterung des HTTP-Protokolls, die eine sichere Kommunikation über ein Computernetzwerk ermöglicht. HTTPS verwendet das Transport Layer Security (TLS) Protokoll, um die Daten zwischen dem Webbrowser und dem Webserver zu verschlüsseln. Dies stellt sicher, dass die übertragenen Daten vertraulich und vor Manipulationen geschützt sind. HTTPS ist besonders wichtig für Webseiten, die sensible Daten wie Passwörter, Kreditkarteninformationen und persönliche Informationen verarbeiten. 1

J

Java Discord API Die Java Discord API (JDA) ist eine umfassende Programmbibliothek, die Entwicklern ermöglicht, Discord-Bots in der Programmiersprache Java zu erstellen und zu verwalten. JDA bietet eine hohe Abstraktionsebene, um die Kommunikation zwischen einem Java-Programm und der Discord-API zu erleichtern. Mit JDA können Entwickler auf verschiedene Funktionen und Ereignisse in Discord zugreifen, wie das Empfangen und Senden von Nachrichten, das Verwalten von Servern, Kanälen und Benutzern sowie das Reagieren auf verschiedene Interaktionen innerhalb von Discord. 2, 3

R

REST-API Eine REST-API (Representational State Transfer Application Programming Interface) ist ein Architekturstil für APIs, der auf den Prinzipien von REST basiert. REST-APIs verwenden HTTP-Anfragen, um auf Ressourcen zuzugreifen und diese zu manipulieren. Diese Ressourcen werden durch URLs identifiziert, und die gängigen HTTP-Methoden (GET, POST, PUT, DELETE) werden verwendet, um verschiedene Operationen auszuführen. REST-APIs sind stateless, was bedeutet, dass jede Anfrage alle Informationen enthält, die der Server benötigt, um sie zu verarbeiten, ohne den Zustand zwischen den Anfragen zu speichern. REST-APIs sind bekannt für ihre Einfachheit, Flexibilität und Skalierbarkeit. 2

S

Scrum Scrum ist ein Framework für die agile Softwareentwicklung, das iterative und inkrementelle Prozesse unterstützt. Es besteht aus festen Rollen, Ereignissen und Artefakten, die die Zusammenarbeit im Team fördern und die kontinuierliche Lieferung von funktionierenden Software-Inkrementen ermöglichen. Zu den Rollen gehören der *Product Owner*, der *Scrum Master* und das *Entwicklungsteam*. Die wichtigsten Ereignisse sind der *Sprint*, das *Sprint Planning*, der *Daily Scrum*, das *Sprint Review* und die *Sprint Retrospective*. Zu den Artefakten zählen das *Product Backlog*, das *Sprint Backlog* und das *Increment*. Scrum ermöglicht eine flexible und adaptive Entwicklung, indem es regelmäßig Feedback einholt und das Projekt kontinuierlich an die sich ändernden Anforderungen anpasst. 5

W

WebSocket-Verbindungen WebSocket-Verbindungen sind ein Kommunikationsprotokoll, das eine bidirektionale, Echtzeit-Kommunikation zwischen einem Client (z.B. einem Webbrowser) und einem Server ermöglicht. Im Gegensatz zu traditionellen HTTP-Verbindungen, die unidirektional sind und für jede Datenübertragung eine neue Verbindung aufbauen, bleibt eine WebSocket-Verbindung während der gesamten Kommunikationssitzung offen. Dies ermöglicht eine effizientere und schnellere Datenübertragung, die besonders für Anwendungen wie Chat-Dienste, Online-Spiele und Echtzeit-Datenfeeds nützlich ist. WebSockets sind in der WebSocket-Spezifikation des IETF (Internet Engineering Task Force) definiert und nutzen das ws:// oder wss:// Schema für unverschlüsselte bzw. verschlüsselte Verbindungen. 1

A.2 Literaturverzeichnis

A.3 Quellcode

```
1  public class ReadyListener implements EventListener
2  {
3      public static void main(String[] args)
4          throws InterruptedException
5      {
6          // Note: It is important to register your ReadyListener before
6          // building
7          JDA jda = JDABuilder.createDefault("token")
8              .addEventListeners(new ReadyListener())
9              .build();
10
11         // optionally block until JDA is ready
12         jda.awaitReady();
13     }
14
15     @Override
16     public void onEvent(GenericEvent event)
17     {
18         if (event instanceof ReadyEvent)
19             System.out.println("API is ready!");
20     }
21 }
```

Quelltext 1: Beispielcode für einen ReadyListener in JDA