

**Mittelstufenprojekt  
Discord-Bot-Framework**



**5. Juni 2024**

**Philipp Batelka, Jan Mahnken, Daniel Quellenberg,  
Fabian Reichwald, Justus Sieweke, Christopher Spencer**

# Was ist BotHQ?

BotHQ ist ein modulares Framework zur Erstellung und Verwaltung von Discord-Bots. Es bietet eine benutzerfreundliche Weboberfläche und eine robuste API zur Integration und Verwaltung von Plugins.

Durch die Verwendung von Plugins können Bots automatisch verschiedene Aufgaben ausführen, wie das Senden von Nachrichten, die Moderation von Benutzern, das Hosten von Spielen und sogar das Abspielen von Musik.

# Projektübersicht

## **Ziel des Projekts:**

Die Entwicklung eines modularen Discord-Bot-Frameworks, das als Cloud-Service angeboten wird und eine einfache Verwaltung von Plugins ermöglicht.

## **Zielgruppe:**

- Gamer und Gaming-Communities
- Entwickler und Technikbegeisterte
- Unternehmen und Organisationen
- Content Creator und Streamer

## **Nutzen:**

BotHQ erleichtert die Erstellung, Verwaltung und Konfiguration von Discord-Bots, indem es eine benutzerfreundliche Oberfläche und eine flexible API bietet.

# Funktionen und Features

## Hauptfunktionen

- **Plugin-Verwaltung:** Einfache Aktivierung, Deaktivierung und Konfiguration von Plugins
- **Benutzerfreundliche Weboberfläche:** Intuitive Verwaltung über das Frontend
- **Discord-Bot-Integration:** Nahtlose Einbindung in Discord-Server

## Anwendungsfälle

- **Moderation:** Automatische Verwaltung und Moderation von Discord-Servern
- **Engagement:** Interaktive Features für Community-Engagement
- **Automatisierung:** Automatisierung wiederkehrender Aufgaben und Prozesse

# Vorteile des Frameworks

- **Automatisierte Einrichtung:** BotHQ automatisiert den Einrichtungsprozess für Discord-Bots.
- **Benutzerfreundliche Oberfläche:** Eine intuitive Weboberfläche zur effizienten Verwaltung von Bots und Plugins.
- **Modulares Framework:** Erweiterbar durch Hinzufügen neuer Plugins.
- **Sicher und Zuverlässig:** Fokus auf Sicherheit und Zuverlässigkeit.
- **Cloud-basierter Service:** Hosting auf zuverlässiger Cloud-Plattform.

×

Servers

DieDeutsch3n ~ OG

Mcs Restaurant

BotHQ Headquarters

Bodenlos

Plugins

Embed Command Plugin

ExamplePlugin

GreetPlugin

MemberLeavePlugin

Logout

BotHQ | BotHQ Headquarters

☀

Logout

BotHQ Headquarters

Embed Command Plugin

ExamplePlugin

GreetPlugin

MemberLeavePlugin

6

×

Servers

DieDeutsch3n ~ OG

Mcs Restaurant

BotHQ Headquarters

Bodenlos

Plugins

Embed Command Plugin

ExamplePlugin

GreetPlugin

MemberLeavePlugin

Logout

BotHQ | BotHQ Headquarters

⚙️

Logout

MemberLeavePlugin

A plugin that sends a notification when a member leaves the server.

Options

Channel ID

Leave Message

Input...

Member %s has left the server.

# Technische Betrachtung



# Entwicklungsprozess

## Vorgehensmodell:

Das Projekt wurde nach dem agilen Scrum-Framework durchgeführt, angepasst an die spezifischen Bedürfnisse des Teams.

## Sprints und Meilensteine:

- **Sprint 1:** Anforderungsanalyse und Datenbankdesign
- **Sprint 2:** Implementierung der Kernfunktionen und Design
- **Sprint 3:** Erstellung von Plugins, Testen, Feinschliff

## Herausforderungen und Lösungen:

- **Herausforderung:** Datenbankanpassungen während der Entwicklung
- **Lösung:** Flexibles Datenbankschema und kontinuierliche Integration

# Technologie-Stack

## Verwendete Technologien:

- **Backend:** Spring Boot
- **Frontend:** Angular
- **Datenbank:** PostgreSQL
- **API:** REST
- **Bot-Integration:** JDA (Java Discord API)

## Warum diese Technologien?

- **Spring Boot:** Framework für robuste Backend-Entwicklung
- **Angular:** Frontend-Framework für dynamische Webanwendungen
- **PostgreSQL:** Skalierbare Datenbanklösung
- **JDA:** Bibliothek für die Integration von Discord-Bots in Java

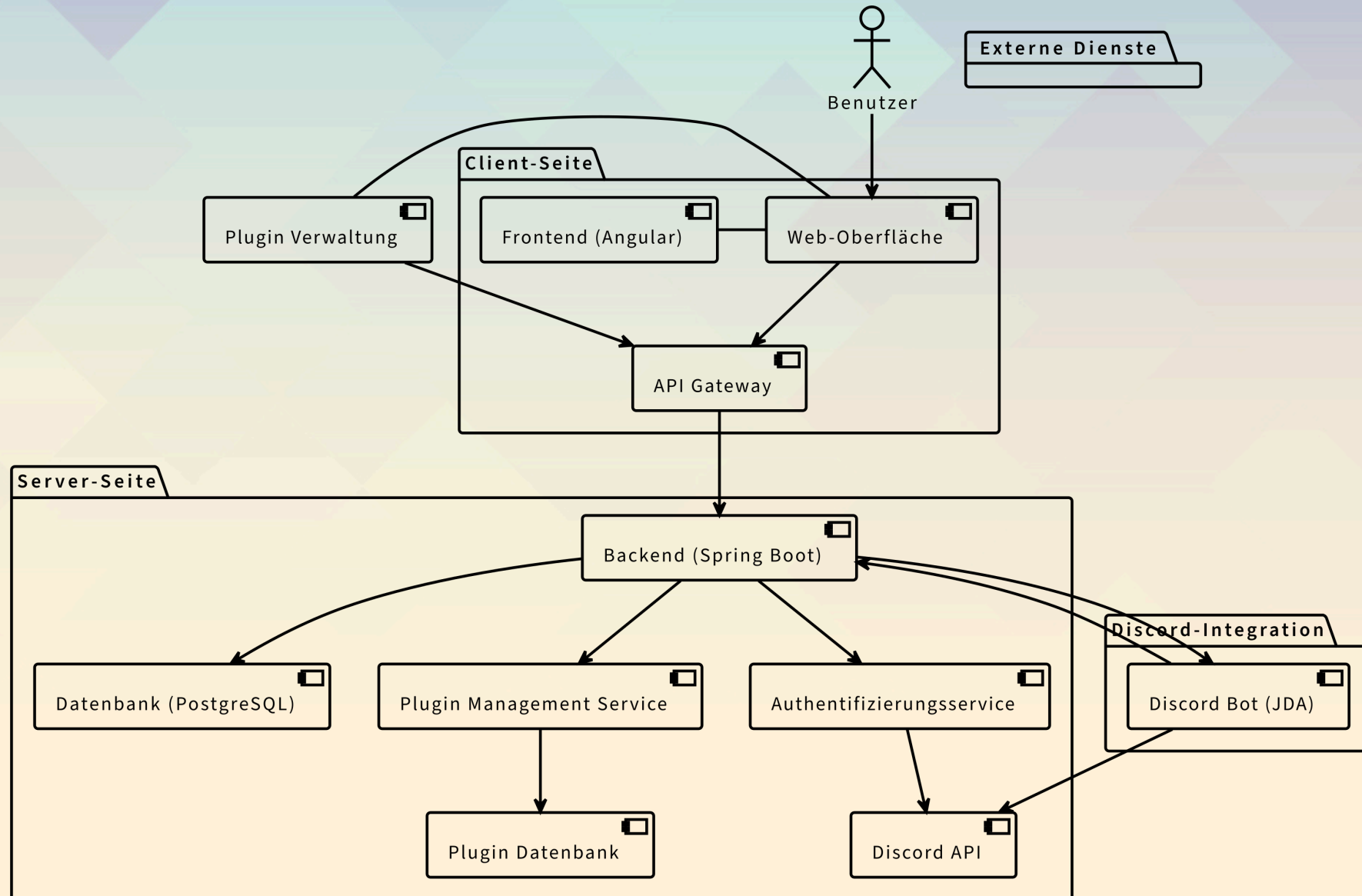
# Architektur des Systems

## Komponenten

- **Core:** Grundlegende Logik und Datenverarbeitung
- **Lib(rary):** Wiederverwendbare Bibliotheken und Utilities
- **Frontend:** Benutzeroberfläche zur Verwaltung von Servern, Bots und Plugins
- **Discord-Plugins:** Individuelle Plugins für spezifische Bot-Funktionen

## Interaktionen

- **API:** Kommuniziert zwischen Frontend und Backend
- **Datenbank:** Speichert Nutzerdaten, Bot-Konfigurationen und Plugin-Einstellungen



# Wichtige Klassen und Module – Backend

## Core

- Der Kern des Discord-Bot-Frameworks.
- Verantwortlich für die grundlegenden Funktionen und die Verwaltung der Bot-Operationen.
- Interagiert mit anderen Modulen und Diensten, um Befehle zu verarbeiten und Benutzer zu verwalten.

Core-Services	Beschreibung
BotService	Steuert den Betrieb des Discord-Bots.
	Verarbeitet Befehle und Ereignisse.
	Interagiert mit Plugins.
UserService	Verwalten der Benutzerinformationen und -rollen. Authentifizierung und Autorisierung.

# Library

- Eine Sammlung von Hilfsfunktionen.
- Macht den Code sauberer und wiederverwendbar.
- Spart Zeit bei der Entwicklung.

Library	Beschreibung
UtilityFunction	Allgemeine Hilfsfunktionen.
	Methoden für String-Manipulationen, Formatierungen und Validierungen.
	Reduziert Code-Duplikationen.
DatabaseHelper	Vereinfachung von Datenbankoperationen.
	Verwaltung von Abfragen und Transaktionen.
	Unterstützung bei der Erstellung von Datenbankschemata.

# Wichtige Klassen und Module – Frontend

- Die Benutzeroberfläche des Discord-Bot-Frameworks.
- Ermöglicht Nutzern, den Bot einfach zu verwalten.
- Zeigt wichtige Informationen und erlaubt die einfache Konfiguration.

Frontend-Komponenten	Beschreibung
DashboardComponent	Zentrale Übersicht und Verwaltung.
	Darstellung von Statistiken und Statusinformationen.
	Navigation zu Verwaltungskomponenten.
PluginManagerComponent	Verwaltung und Konfiguration von Plugins.
	Aktivierung, Deaktivierung und Anpassung von Plugins.
	Schnittstelle zur Backend-API.

# Plugins

- Zusätzliche Funktionen, die der Bot ausführen kann.
- Erweitern die Fähigkeiten des Bots.
- Bieten spezifische Funktionen wie Begrüßungen und Moderation.

Plugins	Beschreibung
WelcomePlugin	Begrüßt neue Mitglieder auf dem Server.
	Anpassbare Begrüßungstexte.
	Unterstützt dynamische Inhalte.
ModerationPlugin	Verwalten von Servermoderation.
	Kick- und Ban-Funktionalitäten.
	Protokollierung von Moderationsaktionen.



# Quellcode-Beispiele

## Backend (Spring Boot)

```
@RestController
@RequestMapping("/api/bots")
public class BotController {
    @Autowired
    private BotService botService;

    @PostMapping
    public ResponseEntity<Bot> createBot(@RequestBody Bot bot) {
        return ResponseEntity.ok(botService.createBot(bot));
    }
}
```

## Frontend (Angular)

```
@Component({  
  selector: "app-plugin-manager",  
  templateUrl: "./plugin-manager.component.html",  
})  
export class PluginManagerComponent {  
  // Methoden zur Verwaltung von Plugins  
}
```

```
@Component({  
  selector: "app-dashboard",  
  templateUrl: "./dashboard.component.html",  
})  
export class DashboardComponent {  
  // Logik für das Dashboard  
}
```

# Tests und Qualitätssicherung – Work in Progress

## Teststrategie:

- **Unit Tests:** Überprüfung einzelner Methoden und Funktionen (JUnit, Mockito)
- **Integrationstests:** Überprüfung des Zusammenspiels verschiedener Komponenten
- **Systemtests:** Gesamtsystemtests unter realistischen Bedingungen

## Testergebnisse:

- **Unit Tests:** geplant sind > 95% Abdeckung
- **Integrationstests:** Erfolgreiche Verbindungen zwischen Komponenten
- **Systemtests:** Alle Hauptfunktionen arbeiten wie erwartet

## Qualitätssicherung:

- Regelmäßige Code Reviews
- Kontinuierliche Integration und Deployment (CI/CD)

# Nutzerdokumentation – Work in Progress

## Benutzerhandbuch:

- Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Installation und Konfiguration
- FAQ und Problemlösungen

## Anleitungen:

- **Installation:** Einfache Schritte zur Installation des Bots
- **Konfiguration:** Anpassen der Bot-Einstellungen über die Weboberfläche

## Beispiele:

- **Willkommensnachricht:** Konfigurieren einer Begrüßungsnachricht für neue Mitglieder
- **Moderation:** Automatisiertes Kicken/Bannen von Mitgliedern

# **Wirtschaftliche Betrachtung – Marktuntersuchung**

# Zielgruppenanalyse und Marktpotenzial

- **Gaming-Communities:** Beliebt bei Gamern und Gaming-Communities für Management, Spielinformationen und Eventorganisation.
- **Technikbegeisterte und Entwickler:** Benutzerfreundliche Umgebung für Bot-Programmierung und Erstellung eigener Bots.
- **Unternehmen und Organisationen:** Genutzt für Teamkommunikation, Zusammenarbeit und Automatisierung.
- **Content-Ersteller und Streamer:** Interaktion mit der Community, Kontakt mit dem Publikum und Plattform für Fans.

# Konkurrenzanalyse

**Konkurrenzprodukte:** Dyno Bot, Mee6, Carl-bot, GAwesome Bot, Nightbot, BotGhost

## **Vorteile von BotHQ:**

- Automatisierte Installation und Konfiguration
- hohe Benutzerfreundlichkeit
- Aktivierung und Konfiguration von Plugins, ohne den Bot neu starten zu müssen
- keine manuelle bearbeitung von Dateien nötig
- ohne technische Vorkenntnisse nutzbar

# Marktvolumen und Marktpotenzial

- **Nutzerbasis von Discord:** Über 250 Mio. registrierte Nutzer
- **Verwendung von Discord-Bots:** Etwa 30% der Discord-Server nutzen Bots
- **Marktgröße:** Potenzielles Marktvolumen von 30 Mio. aktiven Nutzern
- **Wachstum des Bot-Marktes:** Wachstum des Bot-Marktes
- **Steigende Nachfrage:** Breite Zielgruppe und Erweiterungsmöglichkeiten
- **Wettbewerbsvorteile:** Automatisierte Einrichtung, benutzerfreundliche Oberfläche, modulares Framework, Sicherheit und Zuverlässigkeit



# Wachstumschancen

- **Wachstum der Discord-Plattform:** Discord hat in den letzten Jahren eine große Nutzerbasis aufgebaut und wird in verschiedenen Communities und Branchen immer beliebter.
- **Steigende Nachfrage nach Automatisierung:** Immer mehr Discord-Server-Besitzer suchen nach Möglichkeiten, ihre Server zu automatisieren und repetitive Aufgaben zu vereinfachen.
- **Erweiterte Funktionen und Integrationen:** Discord bietet eine umfangreiche API, die es Entwicklern ermöglicht, ihre Bots mit anderen Diensten und Plattformen zu integrieren.
- **Marktexpansion:** Discord wird nicht nur in Gaming-Communities, sondern auch in Bereichen wie Bildung, Unternehmenskommunikation und sozialen Netzwerken immer häufiger genutzt.

# Wirtschaftliche Betrachtung – Kostenplanung

## Gesamtkosten des Projekts

Kostenart	Kostenbetrag
Personalkosten	18.384 EUR
Sachmittelkosten	9.060 EUR
Gesamtkosten	27.444 EUR

# Wirtschaftlichkeitsberechnung

## Gewinnschwellenberechnung

Kostenart	Kostenbetrag
Gesamtkosten des Projekts	27.444 EUR
Preis des Produktabos	10 EUR pro Monat
Gewinnschwelle	2.745 Abos für einen Monat

## Amortisationsrechnung

Dauer	Einnahmen
Monatliche Einnahmen	500 Abos x 10 EUR = 5.000 EUR
Amortisationszeit	27.444 EUR / 5.000 EUR = 5,5 Monate

# Fazit und Ausblick

## Zusammenfassung:

- Erfolgreiche Entwicklung eines modularen Discord-Bot-Frameworks
- Bereitstellung als Cloud-Service
- Flexible und benutzerfreundliche Verwaltung von Plugins

## Erkenntnisse und Lessons Learned:

- Wichtige Rolle der agilen Methoden in der Softwareentwicklung
- Bedeutung der Flexibilität bei der Anpassung an neue Anforderungen
- Erfolgreiche Teamarbeit und Kommunikation als Schlüsselfaktoren

## Ausblick:

- Erweiterung der Plugin-Bibliothek
- Verbesserung der Benutzeroberfläche
- Integration zusätzlicher Funktionen und Dienste