UABlunt: Manual de Desarrollo

"Perdón por tardar tanto nois, he estado todo el fin de semana tratando de encontrar una solución que le gustara a las instancias serverless pero ha sido imposible, sobre todo porque a Lambda no le mola la API de Telegram. Así que he juntado un poco de código sobre una instancia de Cloud9 y al menos tendremos algo. Si encuentro un PC que pueda tener encendido sin consumir en exceso podría usarlo de servidor en un tiempo. En cualquier caso, os comento:"

-Flavio

Recuperar feedbackBot

-Establecer webhook con el feedbackBot que habíamos tenido activo hasta ahora entrando a este enlace:

https://api.telegram.org/bot /setWebhook?url=

//Censurado por precaución, disponible en Whatsapp

NO IMPORTA QUIÉN ENTRE A ESTE LINK, EL WEBHOOK SE CREARÁ EN CUALQUIER CASO. Por favor, no accedáis sin un motivo explícito puesto que provocará la caída del servidor.

Inicializar el bot en desarrollo

-Borrar webhook: IMPORTANTÍSIMO para evitar el error 409, pero solo es necesario una vez:

https://api.telegram.org/bot /deleteWebhook?url=

//Censurado por precaución, disponible en Whatsapp

-En la consola de Cloud9:

screen python3 bot.py

SOLO UNA PERSONA PUEDE HACER ESTO (establecer su equipo como servidor) EN UN INSTANTE DE TIEMPO O SE PRODUCIRÁ UN CONFLICTO (409)

¿Sobre qué fichero deberíamos trabajar?

Sobre el fichero "bot.py" almacenado en la instancia UABlunt dentro de Cloud9. Hay bastante basura de los intentos de usar AWS Lambda en Cloud9, pero de momento prefiero no borrarla.

Credenciales

User: UABlunt dev

Password: //Censurado por precaución, disponible en Whatsapp

(Perdón, sé que es rara pero me la han dado ellos)

Tenéis que entrar a través de https://494313956841.signin.aws.amazon.com/console

Error 409 sin motivo aparente

El bot cree que está ejecutándose desde un Webhook, como cuando era un feedbackBot, pero ya no es así.

Si al hacer screen del servidor aparece un conflicto con código de error 409 y NO hay dos personas haciendo screen al mismo tiempo (aseguraos de que no es así, por favor), tenéis que hacer el SET del Webhook del feedbackBot y después el delete, tal cual. Eso suele arreglarlo.

No siempre se arregla de esta forma, sería conveniente indagar más en el problema.

Estado actual del bot

Se podrían añadir más cosas, pero ya hay una ""selección de idioma"" y un Registro que acaba con los primeros pasos de la asignación de rol. ***APÉNDICE POSTERIOR: Los botones "bajo los mensajes", los llamados Inline Buttons, dan problemas porque no se comportan como esperábamos y son la base del funcionamiento del juego.

Logs

TODOS los mensajes que envíe un usuario se guardan en un fichero de texto alojado en el propio Cloud9, llamado log<chat_id>.txt

Variables globales

Más allá del problema de la API de Telegram en Lambda, lo que más dolor de cabeza me ha dado este fin de semana ha sido que no reconoce las variables globales. En Cloud9, por suerte, eso no ocurre, pero recordad que las variables globales declaradas fuera de una función deben volver a declararse como global <variable> en la función que dependa de estas. Podéis comprobarlo en los booleanos de registro que hay declarados al principio y después en la función de registro.

Complejidad

El código es "raro" hasta cierto punto, yo llevo todo el fin de semana viendo cosas así y me he acostumbrado, puede parecer complejo y hasta cierto punto lo es, pero creo que leyendo el código y los comentarios podéis haceros una cierta idea, preguntadme CUALQUIER cosa, podemos quedar o hacer llamada si queréis.

Enlace al bot

Os dejo el enlace otra vez para que podáis acceder también desde Telegram Web: http://t.me/UABlunt_bot

Reset

Para resetear el bot si lo probáis y se encalla, escribid '/start' en la consola de c9 y se reseteará todo (el fichero de log se mantendrá). ***APÉNDICE POSTERIOR: Esto genera problemas, pero no son especialmente importantes.