

Katedra informatiky
Přírodovědecká fakulta
Univerzita Palackého v Olomouci

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Bot na platformě Discord



2023

Vedoucí práce:
Mgr. Roman Vyjídáček

Lukáš Netřeba

Studijní program: Informatika, prezenční
forma

Bibliografické údaje

Autor: Lukáš Netřeba
Název práce: Bot na platformě Discord
Typ práce: bakalářská práce
Pracoviště: Katedra informatiky, Přírodovědecká fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci
Rok obhajoby: 2023
Studijní program: Informatika, prezenční forma
Vedoucí práce: Mgr. Roman Vyjídáček
Počet stran: 24
Přílohy: 1 CD/DVD
Jazyk práce: český

Bibliographic info

Author: Lukáš Netřeba
Title: Bot on Discord platform
Thesis type: bachelor thesis
Department: Department of Computer Science, Faculty of Science, Palacký University Olomouc
Year of defense: 2023
Study program: Computer Science, full-time form
Supervisor: Mgr. Roman Vyjídáček
Page count: 24
Supplements: 1 CD/DVD
Thesis language: Czech

Anotace

Obsahem práce je vytvoření Bota pro uživatele a komunity nacházející se na komunikační platformě Discord. Tato aplikace umožní bota používat pro správu komunit, nastavením jejich pravidel, pravomocí a moderace chatu. Bot dále umožní vytvářet a organizovat události na které se uživatelé z komunit budou moci přihlásit a být upozorněni před jejich začátkem. Dále bude zprostředkovávat audio přehrávač skrze hlasové kanály na serverech.

Synopsis

Content of this theses aims to create a Bot for users and communities on Discord platform. Application will provide management for those communities with their own set of rules, permissions and chat moderation. The bot will take care of creating and organizing scheduled events for community users that can participate in and be notified just before the event starts. The bot will also mediate an audio player in voice channels on the servers.

Klíčová slova: Discord, nástroj pro správu, Python, Bot, audio přehrávač, události

Keywords: Discord, administration tool, Python, Bot, audio player, scheduled events

Chtěl bych poděkovat svému vedoucímu práce, panu Mgr. Romanu Vyjídáčkovi za to, že mi umožnil zpracovat toto téma a za jeho odbornou pomoc při jejím vypracování. Dále bych chtěl poděkovat svým blízkým a kolegům, kteří byli se mnou trpěliví a motivovali mě k vypracování práce.

Místopřísežně prohlašuji, že jsem celou práci včetně příloh vypracoval/a samostatně a za použití pouze zdrojů citovaných v textu práce a uvedených v seznamu literatury.

datum odevzdání práce

podpis autora

Obsah

1	Úvod	8
2	Platforma Discord	8
2.1	Definice	9
2.2	Servery a komunity	10
2.3	Kanály hlasové a textové	10
2.4	Uživatelé, role a pravomoce	11
2.5	Limitace a předplatné	11
3	Discord Bot	13
3.1	Ovládání a práce s botem	14
3.1.1	Prefixované zprávy	14
3.1.2	Lomítkové příkazy	15
3.2	Technologie pro vývoj a implementaci	16
3.2.1	Discord API	16
3.2.1.1	WebSocket API	16
3.2.1.2	REST API	16
3.2.2	Asyncio	16
3.2.3	FFmpeg	16
3.3	Knihovny pro práci s Discord API	16
3.4	Knihovna discord.py	16
3.5	Možnosti hostování aplikace	16
4	Návrh funkcionalit	17
4.1	Automatické vlastnosti	17
4.1.1	Pravidla nově příchozím	17
4.1.2	Přiřazení pravomocí nově příchozím	17
4.1.3	Kontrola nově příchozích	17
4.1.4	Kontrola odesílaných textových zpráv	17
4.2	Manuální vlastnosti	17
4.2.1	Správa uživatelů	17
4.2.2	Správa událostí	17
4.2.3	Přehrávání audio stop	17
4.3	Výběr hostingu	17
5	Implementace	18
5.1	Souborová struktura	18
5.2	Spouštěcí soubor	18
5.3	Vytvoření aplikace a účtu jako bot	18
5.4	Ukládání dat	18
5.5	Spouštění příkazů	18
5.6	Struktura příkazů v kódu	18
5.7	Pravidla komunit	18

5.8	Kontrola zpráv	18
5.9	Kontrola uživatelů	18
5.10	Události a jejich spravování	18
5.10.1	Události integrované v Discordu	18
5.10.2	Události zapouzdřené ve zprávě bota	18
5.11	Přehrávač	18
5.12	Nahrání bota na hosting	18
5.13	Testování bota	18
Závěr		19
Conclusions		20
A Obsah přiloženého datového média		21
Seznam zkratk		23
Literatura		24

Seznam obrázků

1	Implicitní bot platformy Discord	14
2	Příkaz vyvolaný prefixovanou zprávou	15
3	Kontextové menu lomítkových příkazů	16

Seznam tabulek

1	Limity pro nepředplacené uživatele a komunity	12
2	Úrovně limitů pro předplaticelské účty	12
3	Úrovně limitů pro předplacené servery	13

1 Úvod

Tato práce se zabývá vytvořením bota pomocí knihovny discord.py v programovacím jazyce Python pro komunikační platformu Discord, který bude sloužit jako nástroj pro komunity ke zlepšení správy nad danou komunitou, jejími pravidly, nastavením pravomocí pro nově připojené uživatele a jejich následnou kontrolou vůči prohřeškům z jiných komunit, kde bot mohl problémového uživatele již spatřit a případně tak závčas varovat moderátory. Bot umožní vytvoření události s názvem, popisem a datem konání a evidencí uživatelů přihlášených (odmítnutých, nerozhodných) tuto událost a těsně před započítáním události je upozorní. Dále zprostředkuje možnost posílat audio stopu z YouTube přímo do hlasových kanálů na serveru. V práci jsou také rozebrány jaké možnosti máme, kde můžeme takovou aplikaci nasadit, vlastnosti každé z možností, implementace jedné z možností.

V teoretické části jsou popsány požadavky k pochopení a vypracování práce. Tedy způsob, kterým platforma Discord funguje po uživatelské a technické stránce, funkcí vlastních aplikací v kontextu s touto platformou a technologiemi používanými při jejich vývoji.

Praktická část se zabývá efektivním návrhem a následnou implementací bota a jeho otestováním.

Výsledkem práce je funkční aplikace realizující bota, který může být nasazen pro jakoukoliv komunitu na Discordu.

2 Platforma Discord

Discord je [VoIP](#) a sociální komunikační platforma. Její uživatelé zde mají možnost komunikovat skrze audiohovor, videohovor, média, soubory a zprávy a to buď prostřednictvím soukromých chatů a nebo jako součástí komunit (veřejné, soukromé), kterým se také někdy říká „servery“ nebo „guildy“. Discord je multiplatformní a běží na operačních systémech Windows, macOS, Linux, Android, iOS a ve webových prohlížečích. V roce 2021 bylo na Discordu registrováno 350 milionů uživatelů a evidováno 150 milionů aktivních uživatelů denně.

Platforma vznikla jako nápad dvou studentů pro odvětví herního průmyslu, kteří cítili nedostatky v komunikaci již existujících [VoIP](#) software se spoluhráči v taktických hrách jako je Final Fantasy XIV [1]. První release Discordu tak přišel začátkem roku 2015, dnes po letech vývoje se používá nejen v odvětví herního průmyslu ačkoliv ten stále dominuje.

Discord řadíme mezi platformy jako jsou např. Microsoft Teams, Microsoft Skype, Slack, Teamspeak, Reddit, Facebook Groups, které všechny patří ke komunikačním platformám s různými rozdíly podle uživatelů na které jsou cíleny.

2.1 Definice

Discord používá svoji vlastní terminologii, které se budeme řídit v celém textu práce. Následující seznam nás seznámí s nejpodstatnějšími termíny.

Server

Server neboli komunitní server. Někdy také označován anglicky slovem *guild* v kontextu kódu. Je v uživatelském rozhraní platformy uskupení sdružující uživatele, hlasové a textové kanály.

Kanál

Kanál je místo skrze který mohou uživatelé serveru komunikovat podle jeho typu. Existují pouze dva typy kanálů a to *hlasové*, nebo *textové*. Textové přenášejí zprávy, média a soubory, zatímco hlasové přenášejí navíc audio a video.

Kategorie

Kategorie je pojmenované uskupení kanálů, které jsou v uživatelském rozhraní platformy zobrazeny jako složky. Kategorie mohou obsahovat další kategorie a kanály.

Role

Role je pojmenovaná skupina uživatelů, které mohou být v uživatelském rozhraní platformy zobrazeny jako složky. Každá role s sebou nese svoji množinu systémových oprávnění a barvu k zobrazení. Role jsou postaveny v lineární hierarchii, role tak bývá nadřazena/podřazena jiné roli.

Emoji

Discord emoji je spojením Unicode emoji jako jsou smajlíci a personalizovanými čtvercovými obrázky definované v rámci konkrétního discord serveru.

Reakce

Reakce je discord emoji, které pomocí interakcí s tlačítkem u libovolné zprávy mohl uživatel nebo bot přidat.

Uživatel

Uživatel je osoba, která má vytvořený účet na platformě a může se tak připojit k libovolnému serveru. Uživatelé se dělí na dva druhy: *člověk*, nebo *bot*. Když říkáme slovo uživatel myslíme tím druh účtu, který není automatizovaný a stojí za ním skutečný člověk.

Bot

Bot je speciální druh uživatele, jehož účet je řízený programem, který komunikuje s Discord API. Má přístup k více funkcím než obyčejný uživatel, které může používat k různým úkonům. Navíc bývá méně limitován než běžný uživatel co se do počtu zaslaných požadavků do API týče.

Příkaz

Příkaz je textová zpráva napsaná v uživatelském rozhraní v poli pro odesílání zpráv. Příkazy se dělí na dva typy a to prefixové, nebo lomítkové. Prefixované mají serverem určený speciální symbol který rozlišuje normální zprávu od příkazové k vyhodnocení botem, tato zpráva je odeslána do chatu jako běžná zpráva. Lomítkový příkaz se neodesílá do chatu jako prefixový příkaz, ale je odchycen v Discord API a předaný botu k obslužení.

2.2 Servery a komunity

Server na platformě je v uživatelském rozhraní jako kulatá ikonka v jeho levé části. Není zde myšleno, že server je výkonný počítač, který obsluhuje požadavky. Discord server, synonymem komunita či guilda je nám poskytován a hostován přímo službou discordu jako takovou, která však běží na fyzických strojích společnosti, které obsluhují několik instancí discord komunit zároveň.

Na server se může uživatel dostat pouze pomocí pozvánky, která může být krátký textový řetězec připomínající hash sloužící jako identifikátor pozvánky. Popřípadě [URL](#) adresa, kde je identifikátor obsažen v parametru. Pozvánka může být implicitně parametrizována navíc o dobu expirace popřípadě limitem počtu užití. Neomezené pozvánky se zpravidla používají pro veřejné servery.

Při vytváření vlastního discord serveru můžeme v průvodci najít i šablony pro různé účely, které nám pomohou vytvořit a základně nastavit discord server podle našich specifických potřeb komunity.

Na serveru jsme schopni najít kategorie, textové a hlasové kanály a samotné uživatele serveru a případné integrace aplikací, které mají programem řízený účet odlišený za jménem pomocí štítku s nápisem „BOT“.

2.3 Kanály hlasové a textové

Kanály obecně mají společnou vlastnost, kterou je nastavení oprávnění podle rolí nebo „per user“.

Textové kanály mohou být dle oprávnění pro uživatele neviditelné, zamčené pro psaní, zakázané v jiných směrech např. posílání odkazů, přidávání reakcí, možnost smazat vlastní nebo cizí zprávu, nebo nastavené na určitý časový limit pro odesílání zpráv.

Hlasové kanály opět dle oprávnění mohou být neviditelné, zaheslované, nastavené maximálním limitem současně připojených uživatelů, nastavené kvality přenosu audia a videa.

Speciálním případem je komunikace uživatel s jiným uživatelem mimo server přes soukromý chat nebo hovor. Zde neplatí žádné oprávnění a uživatelé nejsou limitováni oprávněními, které lze aplikovat na role. Jedinou výjimkou jsou limity nastavené samotnou platformou, mezi které patří mazání zpráv druhého uživatele, komunikovat s druhým uživatelem mimo seznam přátel. Komunikace mimo alespoň jeden server, který spolu sdílí, a uživatel druhý, příjemce, nevyp

základní bezpečnostní funkci v prostředí svého účtu.

2.4 Uživatelé, role a pravomoce

Uživatel je kdokoliv kdo provedl registraci na platformě Discord a zavazuje se k dodržení podmínek služby.

Role je skupina oprávnění vztahující se pouze na serveru na němž byla vytvořena a může být přiřazena pouze uživatelům tohoto serveru.

K základní roli, kterou má každý server je role *everyone* s výchozím nastavením oprávnění, které se zpravidla ponechává a vytvářejí se role nové. Pro zpřísnění oprávnění než je role *everyone* bývá zvykem vytvořit novou roli, kterou některý z botů na serveru nastaví nově přichozím. Tato základní role však slouží v chatové zprávě pro hromadné označení všech členů serveru pomocí *@everyone*.

Existuje jedna role implicitní a tou je *server owner*, který se dá poznat, že v seznamu uživatelů serveru má uživatel za svým jménem ikonku královské koruny. Role není zobrazena v seznamu rolí serveru a není možné s ní nijak zacházet, má nejvyšší administrátorské oprávnění nade všemi.

Role na discord serverech jsou vytvářeny jako pořadový seznam v nastavení serveru, toto pořadí určuje jejich lineární hierarchii. Což znamená, že role nadřazena může dělat úkony na roli podřazené.

Pravomoce jsou elementární úkony, které mohou být nastaveny konkrétní roli. Mezi takové úkony patří: právo smazat zprávu, vytvořit pozvánku, vyhodit uživatele, upravit název kanálu, upravit nastavení serveru, vytvořit nové role. Všechny můžeme vidět v uživatelském rozhraní serveru pro správu rolí.

2.5 Limitace a předplatné

Myšleny jsou limity, které jsou kladeny na uživatele a komunitní servery na platformě s možností jejich výběru na základě předplatného, limitem aplikací pak rozumíme omezení, které jsou kladeny na účet bota a jeho přístup k informacím platformy.

Některé limity je schopen si uživatel nebo komunitní server navýšit díky předplatitelům. Pro uživatele se druh předplatného nazývá *Nitro Basic* a vylepšená varianta *Nitro*. Předplacený server se nazývá dle její úrovně, které jsou *Tier 1*, *Tier 2* a *Tier 3*.

Limity bez předplacení, podle tabulky 1, platné pro všechny uživatele a komunitní servery.

Typ	Limit
Počet uživatelů na serveru	250,000
Počet online uživatelů na serveru	5,000
Počet serverů uživatel smí být členem	100
Počet kategorií na serveru	50
Počet kanálů na serveru	500
Počet rolí na serveru	250
Počet neanimovaných emoji na serveru	50
Počet anomovaných emoji na serveru	50

Tabulka 1: Limity pro nepředplacené uživatele a komunity

Typ	Úroveň 1	Úroveň 2
Personalizované emoji kdekoli	Ano	Ano
Personalizované samolepky kdekoli	Ano	Ano
Velikost souborů	50MB	500MB
Vysoké rozlišení streamovaného videa	Ne	Ano, až 4k@60
Personalizovaný profil účtu	Ne	Ano
Personalizovaný profil „per server“	Ne	Ano
Odznak předplatitele	Ano	Ano
Personalizované pozadí videohovorů	Ano	Ano
Počet serverů uživatel smí být členem	100	200
Delší zprávy	do 2000 znaků	do 4000 znaků

Tabulka 2: Úrovně limitů pro předplatitelské účty

Limity s předplatným, se v případě předplatného pro uživatele řadí do dvou úrovní, pro komunitu se předplatné řadí do úrovní tří. Tabulka 2 ukazuje úrovně předplatného pro uživatele, tabulka 3 ukazuje předplatné úrovně pro servery.

K limitům patří také „rate limit“, což je maximální počet požadavků, které uživatelský účet nebo účet bota může platformě zasílat, bot má tento limit vyšší. Požadavek je např. odeslání zprávy, vytvoření pozvánky serveru, probíhající audio nebo videohovor. Při rychlém vyčerpání přiděleného maximálního počtu požadavků pro určitý časový úsek požadavky nemají žádný efekt dokud neuplyne určitý čas po kterém se předešlé požadavky automaticky pokusí sami zopakovat. Nadměrným a úmyslným čerpáním tohoto maximálního počtu požadavků je proti ToS a může dojít k pozastavení nebo odstranění účtu jedince nebo komunitního serveru.

Typ	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3
Počet vlastních emoji serveru	až 100	až 150	až 250
Audio kvalita hlasových kanálů	až 128Kbps	až 256Kbps	až 384Kbps
Personalizované pozadí v pozvánce	Ano	Ano	Ano
Počet vlastních samolepek serveru	až 15	až 30	až 60
Animovaná ikona serveru	Ano	Ano	Ano
Kvalita 1080p@30 pro všechny uživatele	Ano	Ano	Ano
Personalizované ikony rolí	Ne	Ano	Ano
Personalizovaný banner serveru	Ne	Ano	Ano
Kvalita 1080@60 pro všechny uživatele	Ne	Ano	Ano
Až 50MB velikost souborů uživatelů	Ne	Ano	Ano
Až 100MB velikost souborů uživatelů	Ne	Ne	Ano
Animovaný personalizovaný banner serveru	Ne	Ne	Ano
Personalizovaný odkaz pozvánky	Ne	Ne	Ano

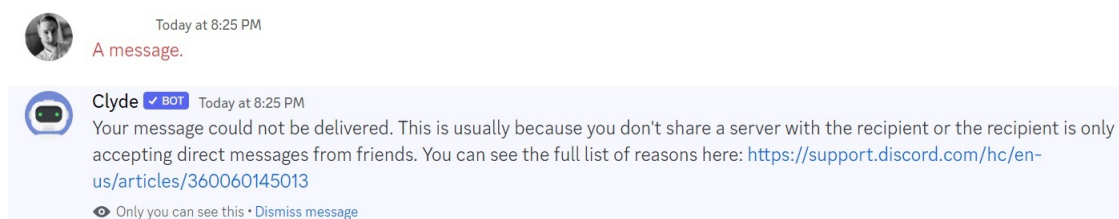
Tabulka 3: Úrovně limitů pro předplacené servery

3 Discord Bot

Discord bot je uživatelský účet, který je kompletně automatizovaný programem, tento program pak komunikuje prostřednictvím Discord API [4] s platformou na které provádí automatické úkony nebo úkony vyvolané uživatelem či prostředím. Platforma komunikuje s botem skrze WebSocket API [5] a předává tak v „realtime“ informace bez nutnosti navazovat neustále nová spojení, bot si tyto odpovědi ukládá do mezipaměti, jedná se tak o rychlý přenos informace mezi platformou a botem. Druhým směrem bot odpovídá platformě skrze její REST API [6], kde místo odesílání celých objektů odesílá pouze identifikátory objektů, které má ve své mezipaměti.

Bota si může zřídit jakýkoliv registrovaný uživatel discordu, což může učinit na oficiálních webových stránkách platformy, kde svoji aplikaci pojmenuje a vytvoří. Vytvořením dostane autorizační token, který poté následně použije ve zdrojovém kódu podle patřičné implementace Discord API knihovny pro zvolený programovací jazyk.

Clyde bot je bot jenž nepatří žádnému registrovanému uživateli, ale jedná se o systémového bota platformy, který je zde pro vylepšení a používání této platformy. Můžeme ho spatřit na obrázku 1, když se pokusíme poslat zprávu uživateli, který nás zablokoval.



Obrázek 1: Implicitní bot platformy Discord

3.1 Ovládání a práce s botem

Ovládání bota je buď automatické, nebo manuální. Automatické fungují tak, že přes websocket dostává bot informaci o eventech, které se na platformě stali, třeba uživatel odeslal zprávu a botu přijde event typu **on-message** pro který ve zdrojovém kódu bude vytvořena funkce, která funguje jako *callback* a bude spuštěna při tomto eventu z websocketu. Tyto eventy jsou předdefinované a je na programátorovi, které funkce jako callbacky vytvoří podle toho, kterým eventům chce jeho aplikace naslouchat. Manuální jsou funkce, které definují příkaz prostřednictvím uživatelského rozhraní v chatovacím okně dvěma způsoby: prefixovanou zprávou, nebo příkaz za lomítkem.

Pokud bot obsahuje funkce, které jsou v příslušném jazyce knihovny Discord API označeny jako event a dodržují definované pojmenování, pak budou automaticky skrze knihovnu spuštěny jako callback.

Uživatel bota se nemusí v případě úkonů, které reagují na websocketem zasláné eventy, nic dělat. Pro úkony, které vyžadují zásah nebo doplnění informací k jejich provedení, musí uživatel tyto úkony vyvolat manuálně sám přes příkazy prefixové, nebo lomítkové.

3.1.1 Prefixované zprávy

Je způsob komunikace mezi uživatelem a botem, kdy uživatel napíše zprávu do chatu jako obvykle s rozdílem, že před začátek zprávy dá speciální symbol, který bot poté rozpozná, která zpráva obsahuje příkaz a která zpráva byla mezi probíhající konverzací na komunitním serveru. Mezi speciální symboly, které se často používají jsou: `?`, `!`, `&`, `*`. Tyto symboly jsou vždy na začátku zprávy a následuje za nimi řetězec znaků, který je definován jako příkaz. Příkaz je pak rozdělen na jeden či více argumentů pomocí mezer, před první mezerou je tak symbolické jméno příkazu.



Obrázek 2: Příkaz vyvolaný prefixovanou zprávou

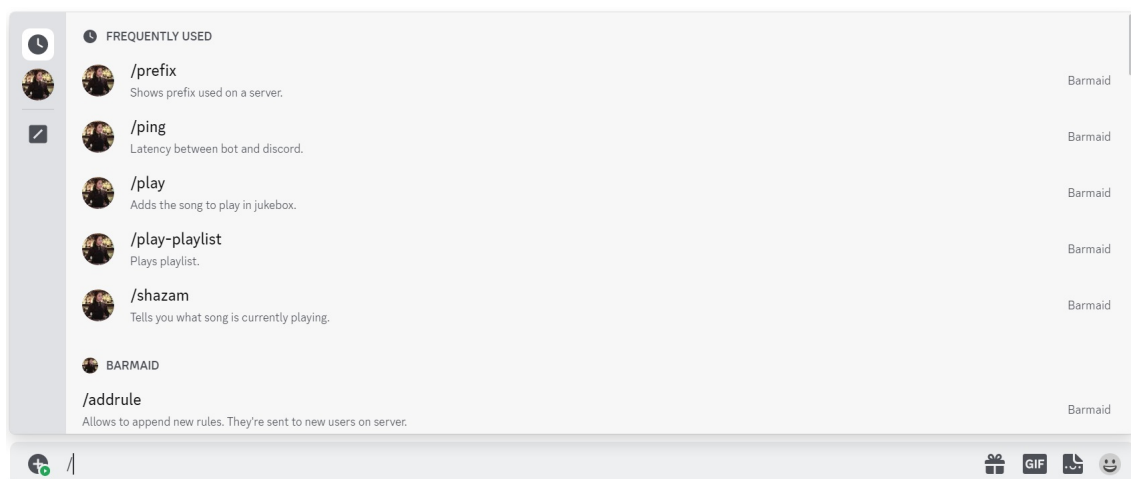
Na obrázku 2 můžeme vidět příkaz *echo* s jedním argumentem následující za první mezerou po slově *echo*. Při implementaci funkce příkazu je vždy možnost pro poslední argument příkazu posbírat celý řetězec včetně mezer a chápat jej jako jeden argument jako tomu je v tomto případě.

Pokud máme příkaz s více argumenty, kdy do jednoho argumentu potřebujeme dát řetězec obsahující i mezery je potřeba tento řetězec obalit do uvozovek.

3.1.2 Lomítkové příkazy

Je novějším způsobem komunikace uživatel a bot, kdy uživatel předepíše do textového pole pro odeslání nové zprávy lomítko.

V uživatelském rozhraní se rozbalí menu s možnostmi příkazů, které jsou definovány v kódu bota. Uživatel vybere příkaz a je mu našeptáváno jaké argumenty musí použít a co do nich patří pro úspěšné vykonání příkazu. Poprvé byly lomítkové příkazy přidány do uživatelského prostředí a do odpovídajících API koncem roku 2020, v roce 2022 se stali jako povinností pro boty, kteří musejí být verifikováni za účelem nakládání s citlivými daty uživatelů platformy. Dokud bot nepřesáhne jeho počet 100 komunitních serverů ke kterým se připojil není potřeba žádného ověření.



Obrázek 3: Kontextové menu lomítkových příkazů

Na obrázku 3 vpravo vidíme sloupec ve kterém nalezneme všechny boty na daném komunitním serveru, uprostřed nabídku se všemi příkazy kde shora jako první se zobrazují nejčastěji používané příkazy a na konci řádku příkazu vidíme název bota, kterému příkaz patří. Více botů může mít stejně pojmenovaný příkaz a uživatel je schopen je rozlišit podle profilové fotky bota, nebo jeho jména.

3.2 Technologie pro vývoj a implementaci

3.2.1 Discord API

3.2.1.1 WebSocket API

3.2.1.2 REST API

3.2.2 Asyncio

3.2.3 FFmpeg

3.3 Knihovny pro práci s Discord API

3.4 Knihovna discord.py

3.5 Možnosti hostování aplikace

4 Návrh funkcionalit

4.1 Automatické vlastnosti

4.1.1 Pravidla nově příchozím

4.1.2 Přiřazení pravomocí nově příchozím

4.1.3 Kontrola nově příchozích

4.1.4 Kontrola odesílaných textových zpráv

4.2 Manuální vlastnosti

4.2.1 Správa uživatelů

4.2.2 Správa událostí

4.2.3 Přehrávání audio stop

4.3 Výběr hostingu

5 Implementace

- 5.1 Souborová struktura
- 5.2 Spouštěcí soubor
- 5.3 Vytvoření aplikace a účtu jako bot
- 5.4 Ukládání dat
- 5.5 Spouštění příkazů
- 5.6 Struktura příkazů v kódu
- 5.7 Pravidla komunit
- 5.8 Kontrola zpráv
- 5.9 Kontrola uživatelů
- 5.10 Události a jejich spravování
 - 5.10.1 Události integrované v Discordu
 - 5.10.2 Události zapouzdřené ve zprávě bota
- 5.11 Přehrávač
- 5.12 Nahrání bota na hosting
- 5.13 Testování bota

Závěr

tady budu muset napsat něco o tom že integrovaný discord eventy ještě nebyly když jsem měl téma bakalářky, ale během vývoje to tam přidali neboť je to fast growing app af

že se povedlo napojit na YouTube API a používat ho, dalo by se napojit i na Spotify ale je otázkou ToS sdílením placené hudby (bot by měl premium spotify acc)

a nakonec jako rozšíření by bylo supr zakomponovat do toho voice recognition když jsou uživatelé ve voice channels aby příkazy šli vyvolávat i hlasem a nejen přes psaný příkazy

ne vše je v discord api a museli jsme sáhnout do rest api sami a to pro integrované discord eventy které v discord.py ve verzi 2.0.0 ještě nejsou přidáné, to byl problém avšak se to povedlo

Conclusions

Thesis conclusions in “English”.

A Obsah přiloženého datového média

Na samotném konci textu práce je uveden stručný popis obsahu přiloženého datového média (CD/DVD, flash disk apod.), tj. jeho závazné adresářové struktury, důležitých souborů apod.

bin/

Instalátor `INSTALATOR` programu, popř. program `PROGRAM`, spustitelné přímo z média. / Kompletní adresářová struktura webové aplikace `WEBOVKA` (v ZIP archivu) pro zkopírování na webový server. Adresář obsahuje i všechny runtime knihovny a další soubory potřebné pro bezproblémový běh instalátoru a programu z média / pro bezproblémový provoz webové aplikace na webovém serveru.

doc/

Text práce ve formátu PDF, vytvořený s použitím závazného stylu KI PřF UP v Olomouci pro závěrečné práce, včetně všech příloh, a všechny soubory potřebné pro bezproblémové vygenerování PDF dokumentu textu (v ZIP archivu), tj. zdrojový text textu, vložené obrázky, apod.

src/

Kompletní zdrojové texty programu `PROGRAM` / webové aplikace `WEBOVKA` se všemi potřebnými (příp. převzatými) zdrojovými texty, knihovnami a dalšími soubory potřebnými pro bezproblémové vytvoření spustitelných verzí programu / adresářové struktury pro zkopírování na webový server.

readme.txt

Instrukce pro instalaci a spuštění programu `PROGRAM`, včetně všech požadavků pro jeho bezproblémový provoz. / Instrukce pro nasazení webové aplikace `WEBOVKA` na webový server, včetně všech požadavků pro její bezproblémový provoz, a webová adresa, na které je aplikace nasazena pro účel testování při tvorbě posudků práce a pro účel obhajoby práce.

Navíc médium obsahuje:

data/

Ukázková a testovací data použitá v práci a pro potřeby testování práce při tvorbě posudků a obhajoby práce.

install/

Instalátory aplikací, runtime knihoven a jiných souborů potřebných pro provoz programu `PROGRAM` / webové aplikace `WEBOVKA`, které nejsou standardní součástí operačního systému určeného pro běh programu / provoz webové aplikace.

literature/

Vybrané položky bibliografie, příp. jiná užitečná literatura vztahující se k práci.

U veškerých cizích převzatých materiálů obsažených na médiu jejich zahrnutí dovolují podmínky pro jejich šíření nebo přiložený souhlas držitele copyrightu. Pro všechny použité (a citované) materiály, u kterých toto není splněno a nejsou tak obsaženy na médiu, je uveden jejich zdroj (např. webová adresa) v bibliografii nebo textu práce nebo v souboru `readme.txt`.

Literatura

- [1] Wikipedia. *Final Fantasy XIV* [online]. 2013. [cit. 2023-16-03]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_XIV
- [2] Chanty. *Slack vs Discord – Gaming, Working or Both? (Our Team’s Feedback)* [online]. 2022. [cit. 2023-16-03]. Dostupné z: <https://www.chanty.com/blog/discord-vs-slack/>
- [3] Discord. *Rate Limits* [online]. 2022. [cit. 2023-17-03]. Dostupné z: <https://discord.com/developers/docs/topics/rate-limits>
- [4] Discord. *Discord API* [online]. 2022. [cit. 2023-17-03]. Dostupné z: <https://discord.com/developers/docs/reference#api-reference>
- [5] Discord. *Gateway* [online]. 2022. [cit. 2023-17-03]. Dostupné z: <https://discord.com/developers/docs/topics/gateway>
- [6] Toptal. *How to Make a Discord Bot: an Overview and Tutorial*. [online]. 2010-2022. [cit. 2023-17-03]. Dostupné z: <https://www.toptal.com/chatbot/how-to-make-a-discord-bot>