

# OfficialNavi\_bot

**Nota:** Los comandos no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

## COMANDOS:

### numRand

Abreviaciones: nr

Devuelve un numero aleatorio entre x1 y x2.

numRand x1 x2

Ejemplos:

numRand 0 100

nr 5 10

### elegirEntre

Abreviaciones: ee

Elige un elemento de la lista que se le proporcione.

elegirEntre e1, e2, e3,... eN

Ejemplos:

elegirEntre hello, hi, 123, bye, W8, s, h

ee historia, literatura, data-base, dibujo

### mezclar

Abreviaciones: mz

Mezcla aleatoriamente los elementos de la lista proporcionada y la devuelve.

mezclar e1, e2, e3,... eN

Ejemplos:

mezclar hello, hi, 123, bye, W8, s, h

mz historia, literatura, data-base, dibujo

## repartirEntre

Abreviaciones: re

Reparte entre los N sujetos los N elementos de manera igualitaria (si es posible) y aleatoria, luego devuelve una lista.

repartirEntre s1, s2, s3,... sN - e1, e2, e3,... eN

Ejemplos:

repartirEntre Robert, Athom, Mike – libro, cuaderno, goma

re 5, Cled – 1, N2, 3, tabla, tinta

## jugar

Abreviaciones: ppt

Jugar piedra papel o tijera contra el bot.

jugar <piedra, papel, tijera/tijeras>

Ejemplos:

jugar PIEDRA

ppt Papel

ppt tijeras

## temporizador

Abreviaciones: temp, recordar

Crea un temporizador el cual contiene un mensaje que será devuelto cuando el temporizador termine.

temporizador mensaje – timed timeh timem

Ejemplos:

temporizador hello world in 3 hours – 0d 3h 0m

temp Dormir – 1d 1h 1m

[recordar](#) [cerrar](#) – 0d 8h 50m

## **dibujarTexto**

Devuelve una imagen que contiene el texto que se proporcione.

`dibujarTexto texto`

Ejemplos:

`dibujarTexto Las manzanas son rojas.`

`dibujarTexto Las manzanas son rojas, las rosa también,`

`Un párrafo extra`

`Y otro también`

`Esto ya parece un vaivén.`

## **resize**

Abreviaciones: rz

Redimensiona la imagen a la cual se replica con dicho comando (dándole responder al mensaje que contiene dicha imagen) y luego la devuelve (la relación de aspecto siempre se mantiene por lo que la imagen no se deformará forzosamente).

Nota: Solo se trabaja con imágenes enviadas como archivo (imágenes enviadas sin compresión).

`resize ancho alto`

Ejemplos:

`resize 32 32`

`rz 1222 1680`

## **enmarcar**

Enmarca circularmente (el círculo que enmarca a la imagen será de color aleatorio) la imagen a la cual se replica con dicho comando (dándole responder al mensaje que contiene dicha imagen) y luego la devuelve (las dimensiones de la imagen se mantendrán).

Nota: Solo se trabaja con imágenes enviadas como archivo (imágenes enviadas sin compresión).

enmarcar