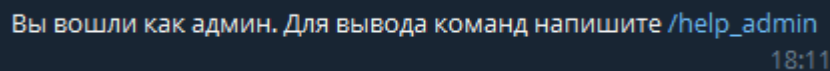


## Руководство по управлению админ-зоной бота

Управление ботом (изменение, удаление, добавление) осуществляется с помощью команд администратора, для доступа к данным командам, пользователь должен залогиниться в бота в качестве администратора, после чего бот сам выведет первую подсказку:



Вы вошли как админ. Для вывода команд напишите /help\_admin  
18:11

Написав предложенную ботом команду, вы получите список всех команд администратора.

Список команд администратора:

Управление кнопками:

/add\_button - Добавить новую кнопку

/edit\_button - Редактировать существующую кнопку

/remove\_button - Удалить кнопку

/list\_buttons - Показать список всех кнопок

Управление inline-меню:

/add\_inline\_menu - Добавить новое inline-меню

/edit\_inline\_menu - Редактировать существующее inline-меню

/remove\_inline\_menu - Удалить inline-меню

/list\_inline\_menus - Показать список всех inline-меню

Управление reply-клавиатурами:

/add\_reply\_keyboard - Добавить новую reply-клавиатуру

/edit\_reply\_keyboard - Редактировать существующую reply-клавиатуру

/remove\_reply\_keyboard - Удалить reply-клавиатуру

/list\_reply\_keyboards - Показать список всех reply-клавиатур

**ВАЖНО:** после применения любой операции из блоков:

**Управление кнопками**

**Управление inline-меню**

**Управление reply-клавиатурами**

**Обязательно необходимо писать команду /reload\_all, чтобы изменения применились для пользователей и отобразились**

Общие команды:

/reload\_all - Перезагрузить все данные из JSON-файлов

/help\_admin - Показать эту справку

Команды смены на юзера и обратно:

/admin\_switch - Переход в режим обычного пользователя

/admin\_flex - Возврат к режиму админа

Команды удаления и добавления администратора:

/admin\_add - Добавление нового администратора

/admin\_remove - Удаление прав администратора

/admin\_list - Вывести список администраторов

Для начала дадим основные определения для дальнейшей работы с ботом:

**Кнопка** (раздел “Управление кнопками”) – это базовый объект, представляющий из себя пункт в клавиатуре, которую видят пользователи, для примера, возьмем кнопку “Помочь животным” из стандартной клавиатуры, данная кнопка находится на 1 странице клавиатуры пользователя на 5 месте.

О нас	Наш адрес	Часы работы
Посетить приют	Помочь животным	Что нужно приюту.
Стать волонтером	Срочно помочь	Далее. стр2

Кнопка состоит из:

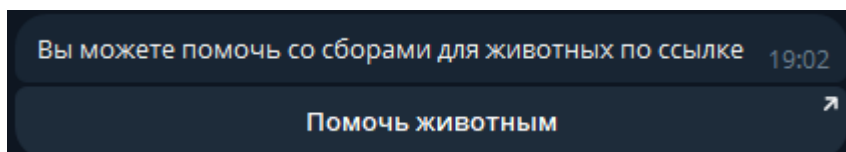
#### 1) Название кнопки:

Текст, который отображается в меню пользователя, как надпись на самой кнопке

#### 2) Текст ответа + inline\_menu (опционально):

Текста ответа – это текст, который отправит бот, если пользователь нажмет на данную кнопку.

В нашем примере, нажатие выбранной кнопки приведет к следующему сообщению.



В этом сообщении **Текст ответа, это только верхняя часть** “Вы можете помочь со сборами для животных по ссылке”

Вторая часть сообщения, где написано “Помочь животным”, это inline\_menu, при нажатии на него, пользователь будет перенаправлен по ссылке на сайт со сбором средств (inline\_menu будут подробнее рассмотрены ниже)

#### 3) Клавиатура:

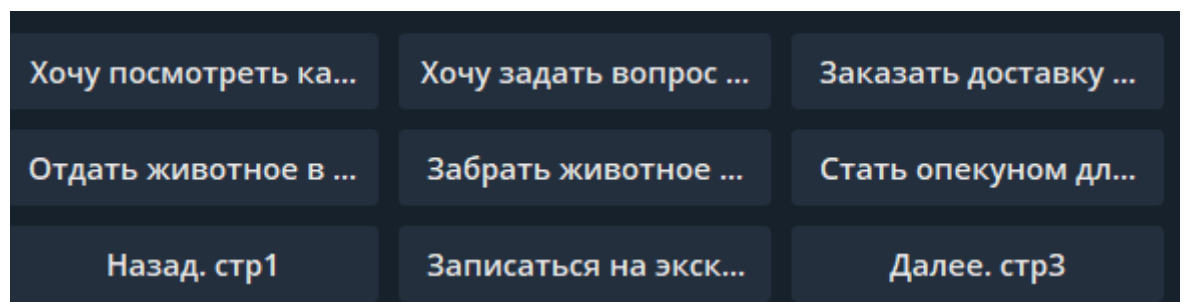
К каждой кнопке можно привязать пользовательскую клавиатуру, **обратите внимание: это не привязка кнопки к клавиатуре, а привязка клавиатуры к кнопке.** То есть, при нажатии на эту кнопку, нижняя клавиатура пользователя будет изменена на указанную в этом параметре.

В нашем примере нет необходимости изменять нижнюю клавиатуру пользователя, на какую-либо другую при нажатии кнопки “Помочь животным”, поэтому данный параметр у этой кнопки none (то есть никак не меняет нижнюю клавиатуру).

Однако, есть примеры, где это используется, например кнопка

Далее. стр2

При нажатии на эту кнопку, бот отправит сообщение в чат “страница 2”, а сама клавиатура пользователя будет заменена клавиатурой со второй страницы, после чего она будет выглядеть так



(Клавиатуры так же будут подробнее рассмотрены далее)

**Inline\_menu** (раздел “ inline-меню”) – inline-меню представляет из себя объект который содержит какую то надпись и ссылку, основное отличие от кнопки у inline\_menu в том, что этот объект появляется исключительно в сообщениях отправленных ботом и никогда не используется в нижней клавиатуре пользователя, а так же имеет другую структуру, отличную от кнопки рассмотренной ранее

Inline\_menu состоит из:

1) Название inline\_menu:

Этот параметр не виден пользователю, **в нем можно использовать только латиницу, применение кириллицы в данном параметре при создании inline\_menu приведет к ошибке в работе.**

Данный параметр является именем этого меню для администратора, его следует указывать при создании или редактировании кнопки, чтобы привязать это меню к соответствующей кнопке.

В нашем примере с кнопкой “Помочь животным”, название inline\_menu это "inline\_help\_animals".

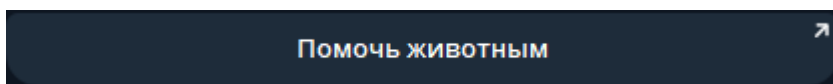
Посмотреть какое inline\_menu привязано к кнопке можно используя команду /list\_buttons, эта команда выведет все существующие в боте кнопки и их основные параметры.

Посмотреть список всех inline\_menu можно с помощью команды /list\_inline\_menus там так же будут указаны все существующие inline\_menu и их основные параметры

## 2) Название, выводимое пользователю (может иметь несколько):

Этот параметр виден пользователю и представляет собой кликабельный текст, нажав на который пользователь перейдет по указанной ссылке.

В нашем примере это будет вот эта часть



В этот параметр можно записать произвольный текст, и он отобразится у пользователя.

В нашем примере текст совпадает с текстом кнопки, на которую мы нажимали, находясь в нижней клавиатуре пользователя, но это не обязательно должно быть так, текст может быть любым.

## 3) Ссылка (по количеству названий, выводимых пользователю):

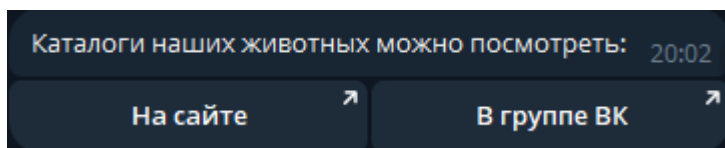
Этот параметр содержит ссылку, по которой будет перенаправлен пользователь в случае нажатия на текст из “ Название, выводимое пользователю”. Для нашего примера это ссылка: <https://predanno.eserdce.ru/>

## 4) Общие положения inline\_menu:

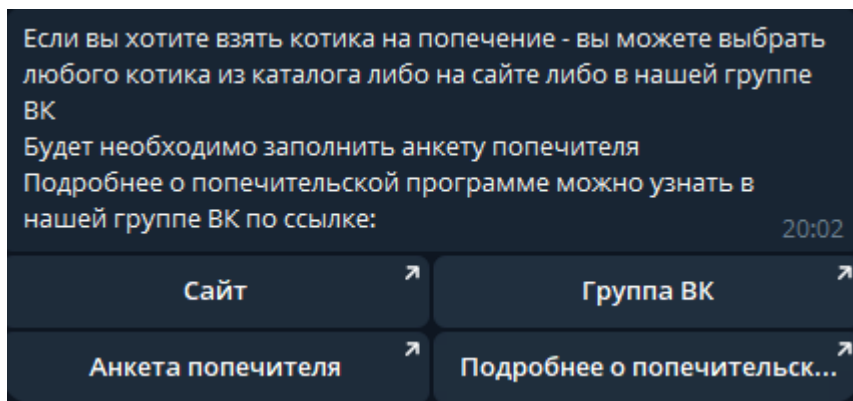
- Меню может иметь только 1 название, отображаемое для администратора, **написанное только латиницей**
- Меню может содержать любое количество названий, отображаемых для пользователей (рекомендуется не более 4)
- Меню должно иметь столько же ссылок, сколько имеет названий, отображаемых для пользователей

- При создании более 2 названий, отображаемых для пользователей в одном меню, они автоматически будут разбиты по 2 названия на строку

Пример, при котором одно меню имеет 2 названия, отображаемых для пользователей:

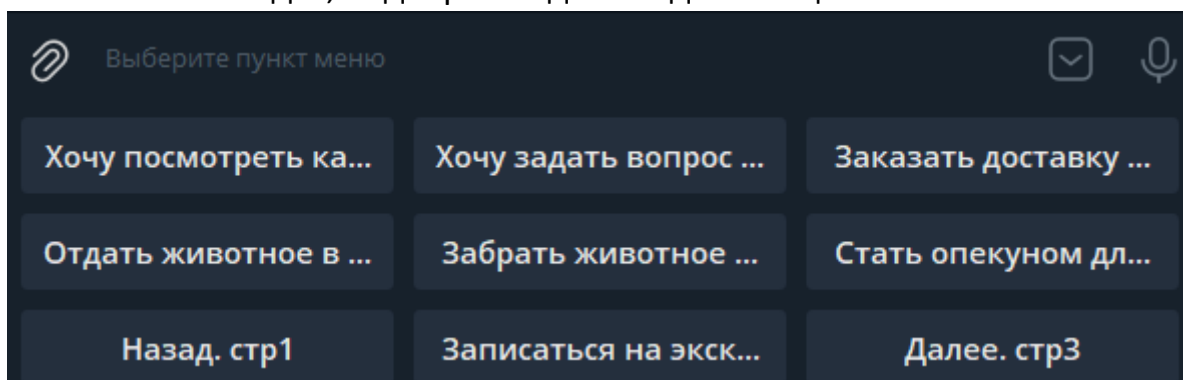


Пример, при котором одно меню имеет 4 названия, отображаемых для пользователей:



**reply-клавиатура** (из раздела Управление reply-клавиатурами) –

reply-клавиатура, она же нижняя клавиатура пользователя это то, что пользователь видит, под строкой для ввода сообщения



Данный объект содержит в себе кнопки, рассмотренные в начале, при этом не может содержать inline\_menu.

reply-клавиатура состоит из:

- 1) Названия клавиатуры: Данное название видно только администратору и **обязательно должно использовать только латиницу, цифры и нижнее подчёркивание, использование кириллицы в этом параметре приведет к ошибке**
- 2) Кнопок, при нажатии на которые бот тем или иным способом отреагирует на полученный запрос.

Важно понимать, что reply-клавиатура нужна исключительно для удобства пользователя, если пользователь не станет нажимать на кнопку в нижней клавиатуре, а просто введет написанный там текст в сообщение и отправит поведение бота будет таким же, как и если нажать на кнопку

### **Работа с командами администратора**

Рассмотрим, как работают команды администратора

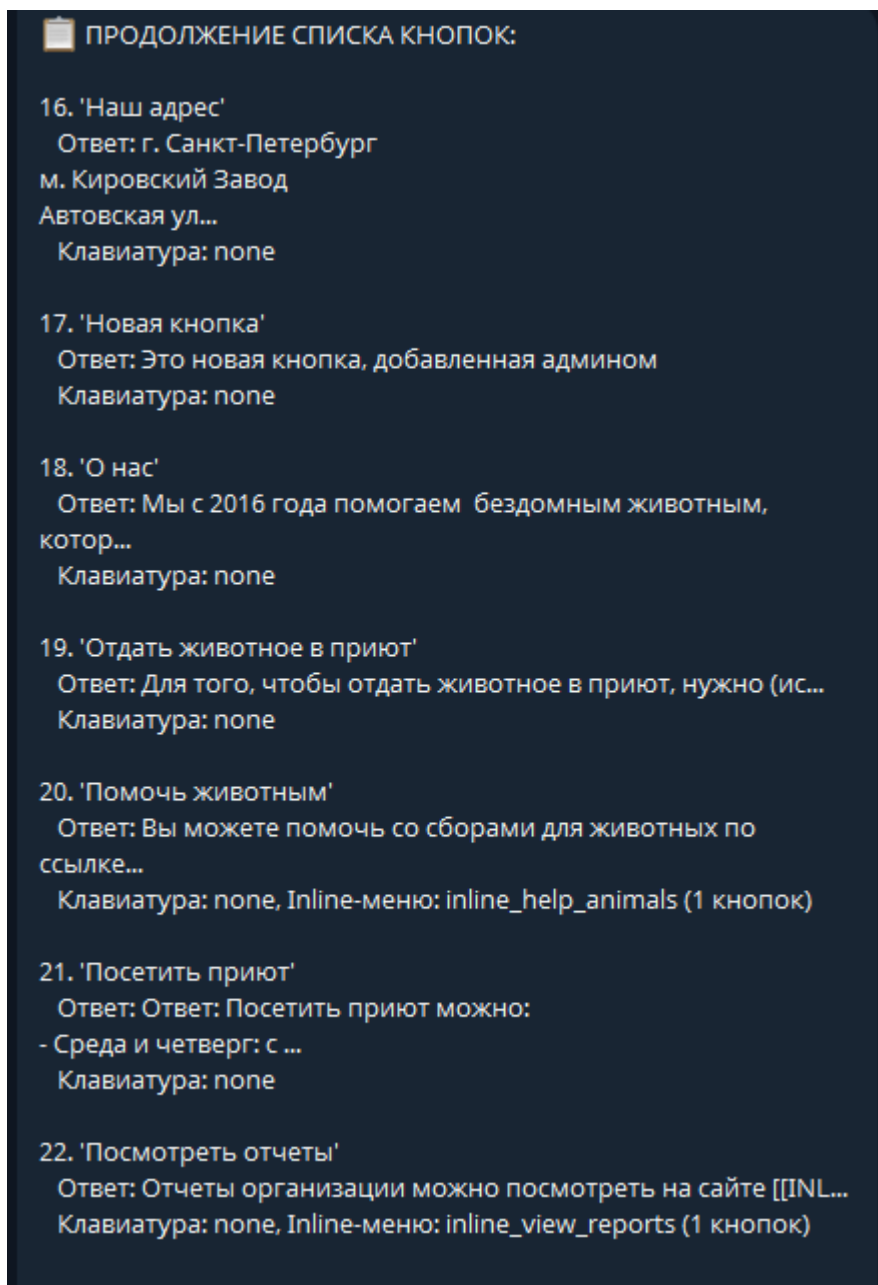
Начнем с команд:

`/list_buttons` - Показать список всех кнопок

`/list_inline_menus` - Показать список всех inline-меню

`/list_reply_keyboards` - Показать список всех reply-клавиатур

Все 3 данные команды устроены достаточно просто, после написания любой из них они выведут соответствующие списки администратору для просмотра



Вот пример части вывода при использовании команды `/list_buttons`

Оставшиеся 2 команды работают аналогично для своих областей

Команды

`/remove_button` - Удалить кнопку

`/remove_inline_menu` - Удалить inline-меню

`/remove_reply_keyboard` - Удалить reply-клавиатуру

Данные команды так же работают схожим между собой образом



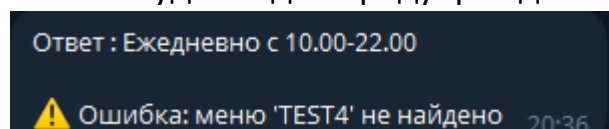
Любая из команд удаляет объект в соответствующей области, есть небольшие различия, например, при использовании `/remove_button` нужно будет ввести именно название кнопки, например “Помочь животным”, в случае же использования команд

`/remove_inline_menu` и `/remove_reply_keyboard` вам будет предоставлен список, состоящий из всех существующих inline-меню или reply-клавиатур соответственно.

**Обратите внимание: при удалении любого объекта, данные о нем будут удалены, однако привязанные к нему другие объекты останутся на месте, нужно будет отредактировать и их для корректной работы**

Например, если мы удалим кнопку “Помочь животным” с помощью команды `/remove_button`, то в нижней клавиатуре пользователя данная кнопка все равно будет видна, просто бот перестанет как-либо реагировать на ее нажатие, для корректного полного удаления так же потребуется редактировать нижнее меню пользователя и убрать оттуда эту кнопку

Так же ситуация обстоит с `inline_menu`, если вы удалите `inline_menu`, которое привязано к какой-либо кнопке, вместо удаленного меню при нажатии этой кнопки будет видно предупреждение об отсутствии удаленного меню



Для исправления ситуации нужно будет отредактировать кнопку

`/add_button` - Добавить новую кнопку

`/add_inline_menu` - Добавить новое inline-меню

`/add_reply_keyboard` - Добавить новую reply-клавиатуру

Данные команды так же работают схожим между собой образом

Любая из команд создает объект в соответствующей области

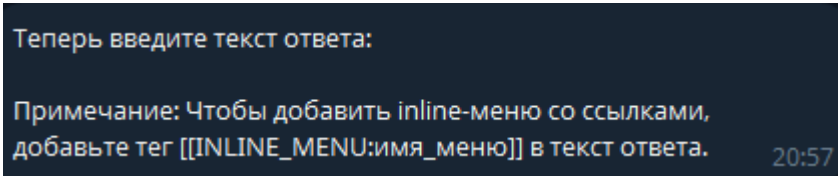
Рассмотрим команду `/add_button` поэтапно:

1) после ввода команды бот попросит вас ввести имя новой кнопки, в данном случае, это то, что будет написано на кнопке у пользователя



Введите текст кнопки: 20:56

2) после названия бот попросит ввести текст ответа, это то, что будет выведено ботом, при нажатии на кнопку

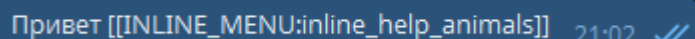


Теперь введите текст ответа:

Примечание: Чтобы добавить inline-меню со ссылками, добавьте тег `[[INLINE_MENU:имя_меню]]` в текст ответа.

20:57

Так же можно будет ввести имя `inline_menu` которое вы бы хотели добавить к ответу (имя `inline_menu` которое видно только администратору), то есть если я захочу, чтобы по нажатию новой кнопки выводился текст привет, и ссылка на сайт для помощи домашним животным я напишу сюда следующую строку:

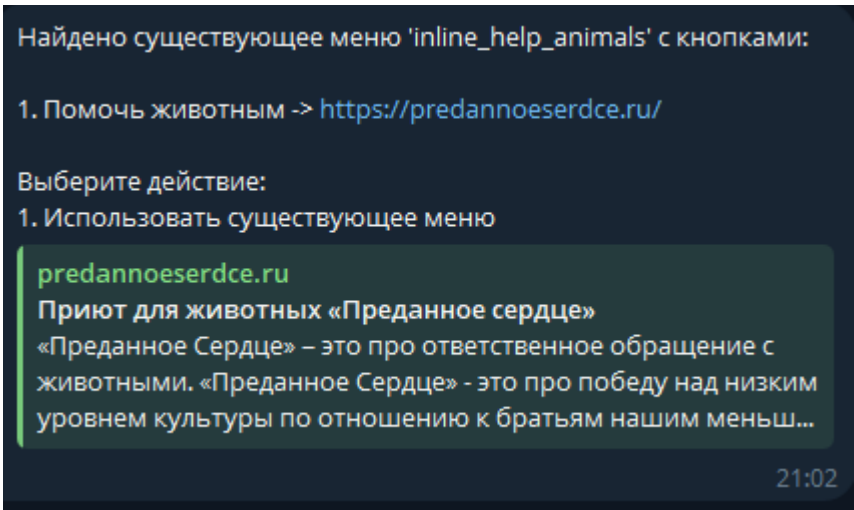


Привет `[[INLINE_MENU:inline_help_animals]]` 21:02 ✓✓

При создании кнопки используется паттерн

`[[INLINE_MENU:название латиницей]]`, если вы не хотите добавлять меню, напишите просто “привет”, не добавляя квадратные скобки и записи в них

В данном случае я использовал уже существующие меню, поэтому бот его нашел и предлагает использовать



Найдено существующее меню 'inline\_help\_animals' с кнопками:

1. Помочь животным -> <https://predannoeserdce.ru/>

Выберите действие:

1. Использовать существующее меню

[predannoeserdce.ru](https://predannoeserdce.ru)

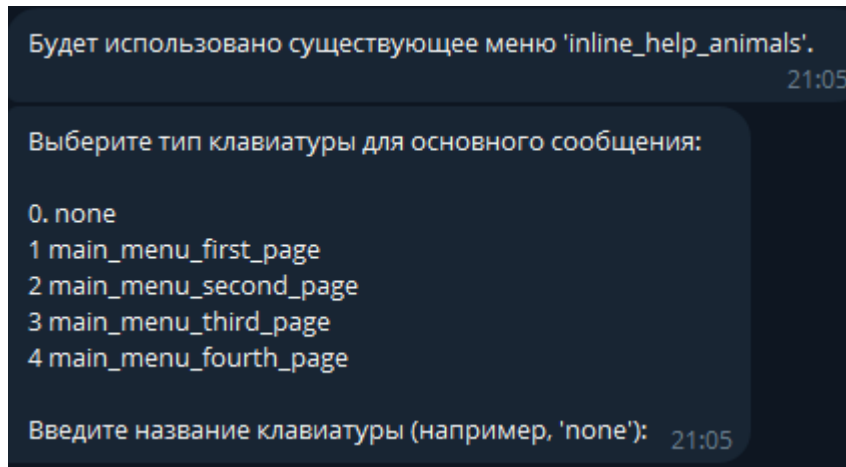
Приют для животных «Преданное сердце»

«Преданное Сердце» – это про ответственное обращение с животными. «Преданное Сердце» - это про победу над низким уровнем культуры по отношению к братьям нашим меньш...

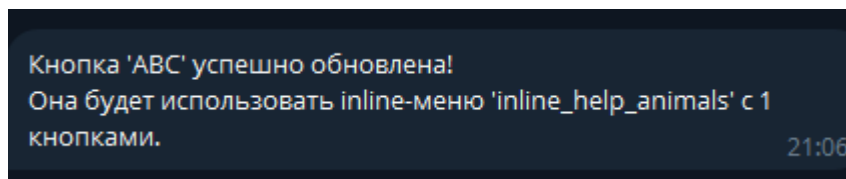
21:02

На данном этапе следует ввести 1

После чего бот напишет мне следующую подсказку



Тут можно будет выбрать тип нижней клавиатуры пользователя, который будет открываться при нажатии на эту кнопку, нам изменять это меню сейчас не требуется, так что просто пишем “none”



Создание кнопки завершено, однако она пока что не будет отображаться у пользователя, для этого нужно будет отредактировать нижнее меню пользователя и добавить туда эту кнопку

**ВАЖНО: после применения любой операции из блоков:**

**Управление кнопками**

**Управление inline-меню**

**Управление reply-клавиатурами**

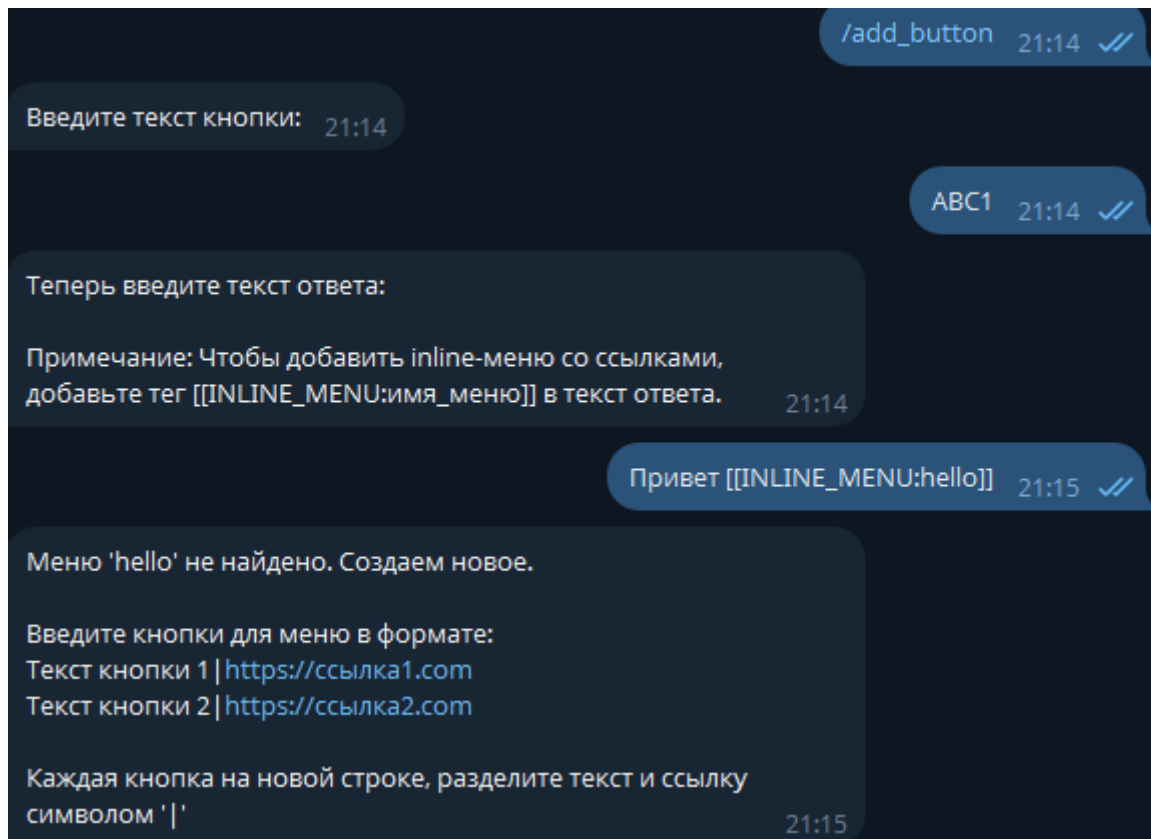
**Обязательно необходимо писать команду /reload\_all, чтобы изменения применились для пользователей и отобразились в меню**

Так же стоит отметить, что в случае, если вы введете в патерн создания inline\_menu, которого еще нет, бот начнет создание inline\_menu с указанным вами именем

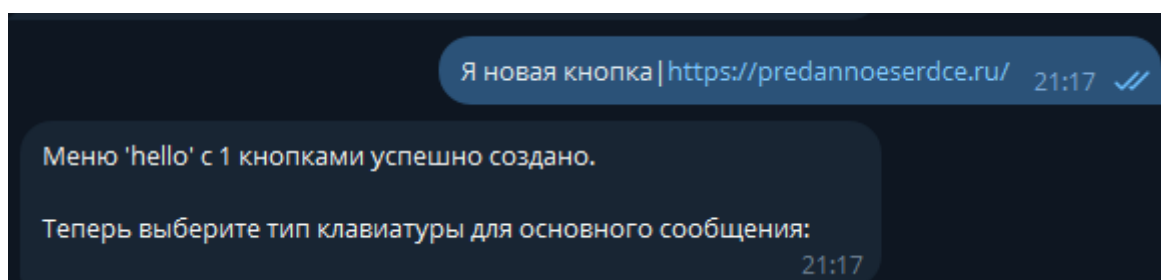
То есть если вы введете “Привет [[INLINE\_MENU:несуществующее\_меню]]”

Начнется создание inline\_menu с именем “несуществующее\_меню”

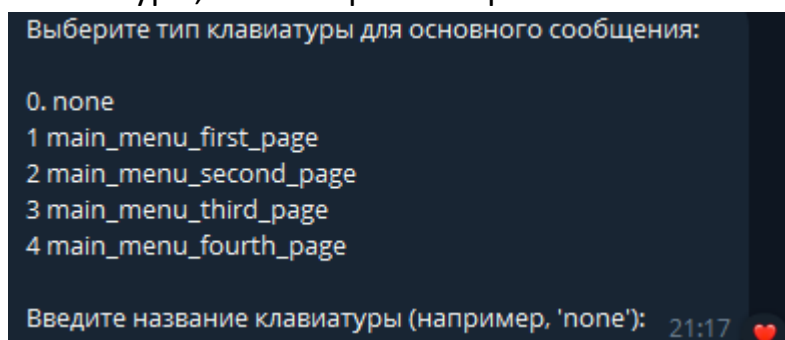
Например:



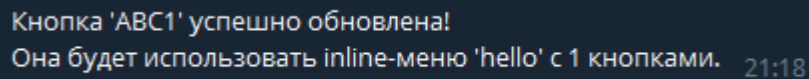
В таком случае бот подсказывает как следует указать параметры для создания например:



После продолжится создание кнопки как ранее, нужно будет выбрать тип клавиатуры, как и в прошлый раз



Как и в прошлый раз пишем none

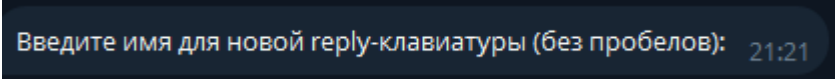


Кнопка 'ABC1' успешно обновлена!  
Она будет использовать inline-меню 'hello' с 1 кнопками. 21:18

И получаем такой ответ

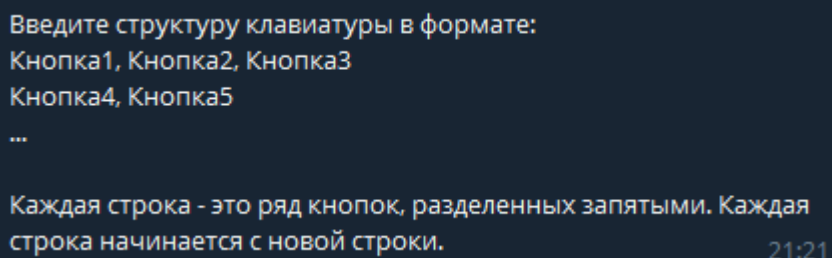
С нижними клавиатурами пользователей практически тот же процесс

Сначала указываем имя видное только администратору (только латиница)



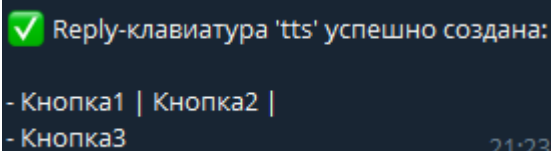
Введите имя для новой reply-клавиатуры (без пробелов): 21:21

После чего бот покажет подсказку с тем, в каком формате следует создать новое меню



Введите структуру клавиатуры в формате:  
Кнопка1, Кнопка2, Кнопка3  
Кнопка4, Кнопка5  
...  
Каждая строка - это ряд кнопок, разделенных запятыми. Каждая строка начинается с новой строки. 21:21

Для примера я создам нижнюю клавиатуру с 2 кнопками в первом ряду и 1 кнопкой во втором



✓ Reply-клавиатура 'tts' успешно создана:  
- Кнопка1 | Кнопка2 |  
- Кнопка3 21:23

После этого получим сообщение об успешном создании, не забываем написать `/reload_all` для отображения и добавить кнопку, для перехода в созданное меню

Команды

`/edit_button`

`/edit_inline_menu`

`/edit_reply_keyboard`

Работают аналогично командам `/add`, с той лишь разницей, что вместо создания нового имени нужно будет ввести уже существующее и изменить его параметры

Команды

/admin\_switch

/admin\_flex

Первая позволяет администратору стать пользователем, чтобы посмотреть, как обычные пользователи видят бота и как он с ними взаимодействует

Вторая позволяет вернуться из состояния пользователя обратно в состояние администратора