

# MAFIA BOT

Arthur Akiyoshi Zukeram<sup>1</sup>, Rodrigo Hideaki Ando<sup>2</sup>, Giuliano Araujo Bertoti<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos

Arthur.zukeram@fatec.sp.gov.br, giuliano.bertoti@fatec.sp.gov.br

## 1. Introdução

É um fato que, com ascensão desta nova era digital, nos tornamos cada vez mais dependentes de cada nova tecnologia que influencie o modo de vivência na qual, em geral, ocasionam numa vida mais prática.

Um exemplo formidável são os meios de comunicação contemporâneos. Atualmente, uma grande parte (ou se não, quase todos) dos usuários que acessam a internet utilizam de alguma plataforma de mensagem instantânea.

Sendo estas plataformas um meio digital muito utilizado e explorado, a presença de *chatbots* para realizarem diversas tarefas acaba sendo um costume muito comum. Os *chatbots* são muitas vezes dedicados em informar, pesquisar, interagir, etc., ou seja, focam em realizar métodos fundamentais de forma mais simples.

O objetivo deste projeto é desenvolver, de uma forma dispar, um *chatbot* que possa simular um jogo de salão (*partygame*) conhecido como *Mafia* [1]. Em contrapartida, este modelo de *chatbot* é, muitas vezes, considerado dispensável. Portanto, em muitos momentos acaba sendo importante um lazer que envolva, apesar de informatizada, as relações humanas de uma forma mais descontraída e recreativa.

## 2. Metodologia e materiais

O *chatbot* desenvolvido foi direcionado à plataforma de mensagens instantânea denominada como Telegram [2]. Foi implementado utilizando da linguagem de programação Python [3] juntamente de uma API [4] disponibilizada propriamente para a criação de *chatbots* na plataforma

## 3. Resultados

A Figura 1 demonstra parte do funcionamento do *chatbot*. A imagem apresenta parcialmente as funções básicas do *bot*, sendo elas: direcionar o usuário para uma sala de jogo a ser preenchida, iniciar o jogo a partir do momento em que o número mínimo de jogadores é alcançado, distribuir aleatoriamente as diferentes classes disponíveis dentro do jogo para cada jogador e, por fim, coordenar o jogo, realizando e informando a cada ação e evento que há de acontecer ao decorrer do tempo, até o término do jogo..

Como já foi dito anteriormente, o *bot* notificará constantemente os eventos que ocorrerão e todas as ações realizadas pelos demais jogadores enquanto o jogo flui. Isto é ainda observado nas mensagens do *bot* na Figura 1, que realiza uma contagem regressiva para alertar a transação de evento, como também informa a classe, a enumeração da sala e o cadastro do jogador, juntamente das opções de aplicação que a respectiva classe é capaz de operar no momento.

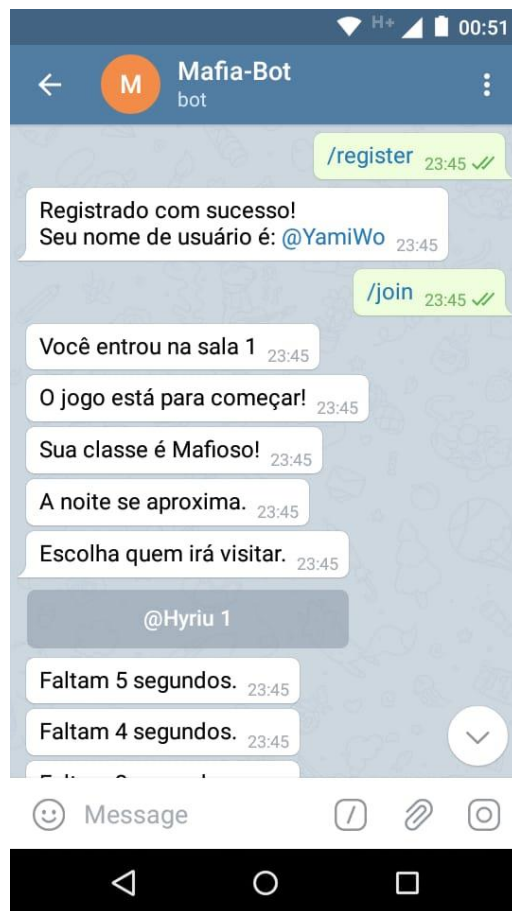


Figura 1 – Usuário iniciando o jogo.

## 4. Conclusões

Este artigo apresentou um *chatbot* que simula um jogo de salão conhecido como *Mafia* (ou *Werewolf*), sendo, desta forma, um *bot* com uma simples função de entreter um pequeno grupo de usuários que queiram utilizá-lo. Além disso, os seus requisitos de uso são totalmente acessíveis, visto que é apenas necessário do Telegram no qual é popularmente utilizado. O código fonte está disponível no endereço: <https://github.com/HideakiAndo/Mafia-Telegram-Bot>

## 5. Referências

- [1] *Mafia* (*partygame*), disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia\\_\(party\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_(party_game)). Acesso em: 07 de junho de 2019.
- [2] Telegram, disponível em: <https://telegram.org/>. Acesso em: 07 de junho de 2019.
- [3] Python, disponível em: <https://www.python.org/>. Acesso em: 07 de junho de 2019.
- [4] Telegram Bot API, disponível em: <https://core.telegram.org/>. Acesso em: 07 de junho de 2019.