

MAFIA BOT

Arthur Akiyoshi Zukeram¹, Rodrigo Hideaki Ando², Giuliano Araujo Bertoti³

^{1, 2, 3} 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 díspar, um *chatbot* que possa simular um jogo de salão (*partygame*) conhecido como *Mafia*. 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 recreativo.

2. Metodologia e materiais

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

3. Resultados

A preencher.

4. Conclusões

A preencher.

5. Referências

A preencher.