**Проект «Яндекс. Лицей» 2 курс, г. Москва, Школа ГБОУ 185**

**Пояснительная записка к проекту**

**«Чат-бот в дискорде для игры в мафию»»**

**Авторы:**

Сарпинская Анастасия

Гузь Елизавета

**Руководитель:**

Галганова Дарья Анатольевна

Москва 2021

***Краткое описание:***

Чат-бот в дискорде для игры в мафию. По определённой команде бот начинает игровую сессию и раздаёт роли игрокам, записывая их в БД. Далее идут циклы ночь-проверка-день-проверка. Ночные эпизоды записывают выборы игроков с активными ролями (мафия, доктор, путана, шериф, дон, маньяк), а дневные оглашают итоги ночи (кто убит и за кого нельзя голосовать) + голосование кого город хочет повесить. В конце бот объявляет победившую сторону (мирные жители или клан мафии).

Дополнительная возможность: вывод мотивирующей цитаты при помощи взаимодействия с api (команда i\_am\_sad).

***Используемые технологии:***

Основная часть кода взаимодействует с **библиотекой discord**, роли записываются в **БД SQLT** + вывод мотивирующей цитаты благодаря **api** **https://**[**zenquotes.io/api/random**](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fzenquotes.io%2Fapi%2Frandom&cc_key=)

***Внесенный вклад:***

Анастасия занималась *командой* **give** (выдача ролей пользователям, которые хотят принять участие) и *функциями* **distribution** (функция раздачи ролей игрокам) и **transfer\_players** (записывает данные в БД), а также созданием *БД* **roles\_players.**

Елизавета занималась *командами*: **help\_me** (рассказывает пользователю о возможностях бота), **new\_game** (начало новой сессии, открытие комнаты ожидания), **start\_game** (начало игры, закрытие комнаты ожидания)**, answer** (принятие ответа от активных ролей ночью), **citata** (вывод мотивирующей цитаты с использованием api); *функциями:* **get\_quote** (запрос цитаты на https://[zenquotes.io/api/random](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fzenquotes.io%2Fapi%2Frandom&cc_key=)), **night** (ночной эпизод), **rule\_for\_play** (вывод правил игры на канал город-n), **distribution\_roles** (рассылка игрокам их ролей с короткой инструкцией см. lists\_roles.py, MSG\_ROLES), **say\_rule\_for\_member** (создание текста для рассылки); *классом* **ToTheBakeryThroughChina** (реализация большинства переменных) и тестовыми работами (см. закреп на основном канале).

***Ход игры:***

**1** - кто-то начинает сессию через new\_game   
**2** - игроки берут роли, пока кто-то не пишет start\_game   
**3** - идёт раскидка ролей и их занос в БД   
 отправка ролей каждому игроку distribution\_roles + say\_rule\_for\_member   
**4** - бот объявляет, что игра начинается - rule\_for\_play   
**5** ∞ циклы день-ночь   
*# ночь*: бот принимает действия по порядку от: мафии, врача, путаны, маньяка, дона, шерифа (см. сценарий игры)   
*# день*: бот говорит кого убили и ждёт решения игроков (условно >команда @Игрок, бот его убивает и говорит его роль)   
# после завершения каждого периода *проверка* на то, не выиграла ли одна из сторон (сравнение кол-ва игроков на сторонах)   
**6** - объявление результатов   
**7** - чистка всех и вся

*~Благодарности~*

Большое спасибо нашим дорогим тестерам, которые сразу отозвались помочь.

Richardson, спасибо, что нашёл нас и помог в исправлении косяков.

Таня, спасибо за то, что поддерживала и гнала спать ☺