Игровой бот для социальной сети ”Вконтакте” был создан Александровым Михаилом, учеником 2 курса проекта «Яндекс Лицей»

Идея данного бота основывается на разнообразии переписок.

При создании бота использовался модуль Vk\_Api, язык программирования Python 3 и SQL для создания базы данных с информацией о игроках..

P.S На данный момент бот ещё находится в разработке, и имеет огромный потенциал в развитии.