

Игровой чат бот для телеграмм. Хакатон.

Краткое описание

Чат бот, который работает только в чатах и создает игровую атмосферу. Пользователь создает своего персонажа и различными действиями его прокачивает. У него есть своя валюта, за которую он может улучшить персонажа или купить себе что-нибудь в реальной жизни. Зарабатывать валюту можно в дуэлях с другими персонажами или при посещении мероприятий в реальной жизни. Для добавления индивидуальности присутствует кастомизация персонажа. Админ сервера может добавлять мероприятия, за которые начисляются бонусы. Также мероприятия может добавить любой участник, но только если его мероприятие одобряют участники.

Детальное описание

У каждого пользователя в чате есть свой питомец, за которым надо ухаживать. У питомца есть аватарка, здоровье, шкала бодрости, сила, награды, кошелек и инвентарь. В инвентаре находятся вещи, которые можно купить в магазине. Например, аптечка, усилитель силы на время, энергетик. Питомца можно отправить прокачивать силу, уложить его спать или покормить. После этих действий нельзя будет их применить повторно, если не прошло какое-то количество времени. Участники могут создать клан и вступить в него. У клана есть свой питомец, характеристики которого складываются из характеристик питомцев участников клана. Есть возможность сражений питомцев. Сражение между питомцами участников называются «Бои», а между питомцами кланов – «Клановые бои».

Задачи

1. Реализовать базу данных. (Арсений)
 - a. Создать базу данных.
 - b. Создать функции добавления и удаления персонажа.
 - c. Создать функцию изменения значений персонажа и функцию получения данных из таблицы.
2. Кастомизация персонажа.
 - a. Смена имени
 - b. Смена аватара
 - c. Отображения званий и наград.
3. Бой персонажей.
 - a. Игрок кидает запрос на сражение конкретному игроку или запрос на сражение, который может принять любой игрок.

- b. За победу персонаж будет награжден, проигравший будет избит.
 - c. Победитель определяется рандомно с учетом шанса на победу. Шанс определяется сравнением характеристик.
- 4. Информация о персонаже.
 - a. Вывод информации о персонаже, если его нет сообщить.
 - b. Создать функцию получения персонажа.
- 5. Прокачка персонажа.
 - a. Придумать характеристики.
 - b. Создать функции прокачки характеристик.
- 6. Мероприятия
 - a. Оповещение о мероприятии (когда, во сколько, что надо сделать, награда)
 - b. Завершение мероприятия. Админ назначает людей, кому назначить награду.
 - c. Создание мероприятия админом.
 - d. Создание мероприятия пользователем, которое подтверждается голосованием. (Возможно, создавать мероприятия можно только за виртуальную валюту, организатор должен быть как-то награжден)
- 7. Магазин и валюта.
 - a. Создать валюту и её изменение.
 - b. Создать магазин.
- 8. Создать телеграмм бота (Алексей)
 - a. Объединить все наработки
- 9. Дизайн.
 - a. Реализовать красивое и удобное общение.
 - b. Создать удобный вызов команд.
 - c. Настраивать визуальную часть.

Правила

- 1. Всем научиться работать с ГитХаб.
- 2. Писать свой код в отдельной ветке. То есть новая фишка – новая ветка. Ветки объединять после устойчивой версии.
- 3. Тестировать свой код в консоли, по согласованию в телеграмме.
- 4. Реализовывать всё через функции.

5. Разделять функционал. Чтобы класс или файл отвечал только за свою область ответственности
6. Название переменных.
 - a. Названия писать полностью без сокращений. Название должно передавать то, что хранит переменная.
 - b. Локальные переменные начинать с маленькой буквы, последующие слова с большой. Пример: health, currentHealth.
 - c. Публичные переменные называть с большой буквой и каждое новое слово с большой буквы. Пример: Damage, CharacterImage.
 - d. Приватные переменные начинать с «_», дальше слово с маленькой буквы, последующие слова с большой. Пример: _characters, _startText.
 - e. Константы называть CAPS LOCK, разделяя слова «_». Пример: PI, MAX_DAMAGE.
7. Название файлов маленькими буквами слова разделять «_». Пример: client.py, telegram_bot.py.
8. Названия функций
 - a. Название — это глагол, иногда глагол + существительное.
 - b. Название передает, что эта функция делает.
 - c. Начинать с большой буквы, последующие слова начинать с большой буквы. Пример: TakeDamage(), Show().
9. Отделять функции между собой одним enter.

Ссылка на репозиторий ГитХаб. <https://github.com/TAMADA01/GameBot.git>