



УНИВЕРСИТЕТ ИТМО

Разработка Telegram чат-бота для игры «Что? Где? Когда?»

Шугинин Юрий
Группа К33402

ПРОБЛЕМА: веб-сайт базы вопросов спортивного «Что? Где? Когда?» не адаптирован для использования на мобильных устройствах.



ЦЕЛЬ: разработка чат-бота для мессенджера Telegram, с помощью которого можно играть в «Что? Где? Когда?».



Задачи

- Изучение методов взаимодействия с Telegram API
- Изучение методов синтаксического анализа веб-страницы
- Выбор средств программной реализации чат-бота
- Анализ существующих решений
- Продумывание функционала чат-бота и архитектуры программы
- Разработка чат-бота

Средства программной реализации

- Язык программирования Python 3.8
- Библиотека requests
- Библиотека BeautifulSoup



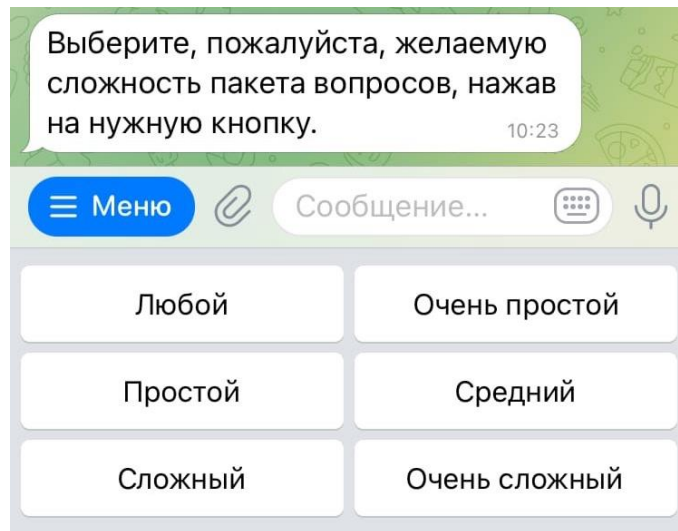
Средства программной реализации

- Библиотека PyTelegramBotAPI
- Библиотека threading
- Модули time и re



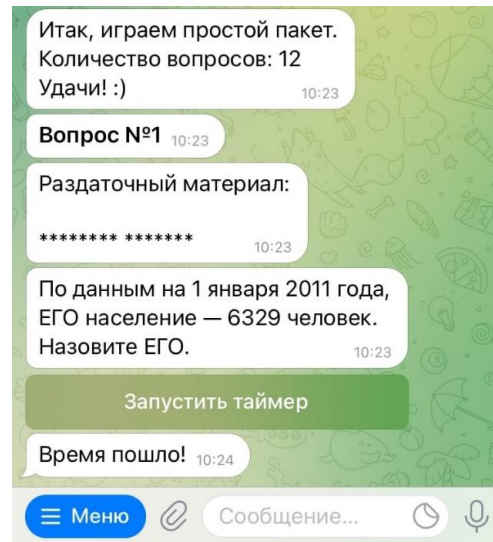
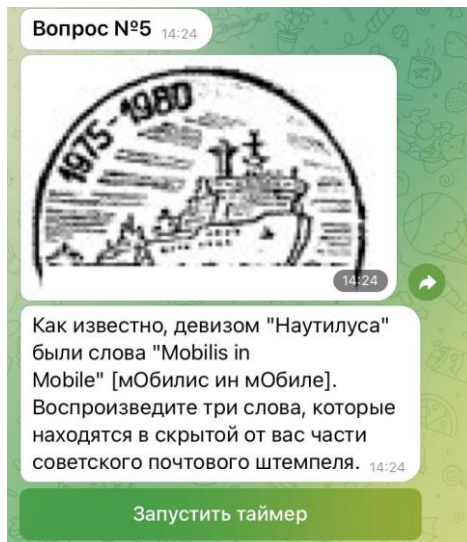
Функционал

Выбор количества вопросов в игре и их уровня сложности



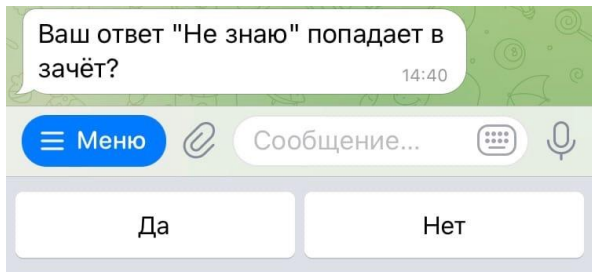
Функционал

- Загрузка не только текста вопроса, но и раздаточных материалов (картинок или текстовых раздаток).
- Запуск отсчёта времени на обдумывание.



Функционал

- Подсчёт количества правильных ответов в игре
- Переход к следующему вопросу по кнопке
- Досрочное завершение игры



Сценарии применения

- Игра в одиночку
- Проведение игры в компании
- Тренировка команды
- Проведение турнира



Пути расширения

- Монетизация игры на уникальных вопросах
- Разработка версий для других платформ
- Возможность выбора вопросов для других интеллектуальных игр
- Автоматизация проверки ответа на вопрос

Выводы

- Получены практические навыки разработки чат-бота для мессенджера Telegram.
- Реализован весь необходимый функционал чат-бота для игры в «Что? Где? Когда?».
- Не реализована автоматическая проверка ответов.
- Продуманы сценарии использования и пути расширения проекта.

Шугинин Юрий
(автор работы)

t.me/YuriiShuginin

Mr. Hook Bot
(результат работы)

t.me/MrHookBot

IT's *MO*re than a
UNIVERSITY