**План разработки проекта “Паучок в Telegram”**

1. **Сфера применения проекта**

Данный проект разрабатывается в развлекательных целях, для игры с друзьями.

1. **Цель проекта.**

Создать Telegram бота с панелью администратора, реализующего игру “паучок” по следующим правилам:

* Есть 10 уровней. Игрок выбирает произвольно только из тех уровней, которые он уже прошел.
* На каждом из уровней есть столы. В каждом столе есть один рефер и 8 игроков. Для того, чтобы игроку стать рефером, ему нужно перевести некоторое количество игровой валюты реферу, после чего, рефер должен подтвердить перевод. В случае выполнения всех условий, игрок сам станет рефером. Если рефер не отвечает в течение времени N, стол закрывается. Если все игроки за столом стали реферами - стол закрывается.
* После того, как стол закрылся (по причине того, что все игроки стали реферами), игрок выбирает уровень и попадает в очередь на стол.
* Администратор имеет право создать стол, просмотреть всех реферов, изменить стратовое сообщение.

1. **Задачи проекта.**
   * Реализовать панель администратора, обладающую следующим функционалом: изменение стартового сообщения, просмотр всех реферов.
   * Реализовать 10 уровней, каждый следующий должен открываться после прохождения предыдущего.
   * Реализовать систему столов, привязанных к уровню.
   * Реализовать игровой алгоритм, описанный в цели проекта.
   * Реализовать алгоритм, закрывающий стол, в случае, если рефер бездействует в течение времени N.
   * Реализовать алгоритм общения пользователя и рефера, с последующим подтверждением перевода игровой валюты.
2. **Перечень работ.**
   * **Администратор**
     1. Редактирование стартового сообщения.
        1. Используемые типы вложений: фото, видео, документ, голосовое сообщение.
        2. Поддержка markdown.
     2. Просмотр столов
        1. В каждом столе, администратор может просмотреть пользователей, реферов.
     3. Просмотр реферов
        1. В данном разделе показываются все рефералы, с данными в системе и ссылкой на профиль Telegram.
     4. Рассылка
        1. Рассылка является моментальной.
        2. Вложением к рассылке может быть: фото, видео, документ, голосовое сообщение.
   * **Пользователь.**
     1. Выбрать уровень.
        1. После выбора уровня (1-10), пользователь выбирает стол.
   * **Основной алгоритм.**
     1. Каждый стол - запись в БД.
     2. В каждом столе участвует 8 игроков и один рефер.
     3. Рефер может получить игровую валюту с игроков, после чего, игрок сам станет рефером.
     4. У рефера есть меню стола, в котором он может подтвердить платеж пользователя, что сделает последнего рефером.
     5. У пользователя есть меню стола, где он видит оставшееся время, может выйти из стола.
     6. Если рефер не подтверждает ни одного перевода в течение 30 минут с момента начала игры - стол закрывается.
     7. Для начала игры, за столом должны собраться 8 игроков, стол же создает рефер.
     8. Время работы стола - 6 часов.
     9. Стоимость уровней:
        1. 100 игровой валюты.
        2. 200 игровой валюты.
        3. 300 игровой валюты.
        4. 400 игровой валюты.
        5. 500 игровой валюты.
        6. 1000 игровой валюты.
        7. 2000 игровой валюты.
        8. 3000 игровой валюты.
        9. 4000 игровой валюты.
        10. 5000 игровой валюты.
3. **Срок выполнения работ.**

Работы, перечисленные в п. 4 должны быть выполнены к 24.05.20