

Конструктор бота ‘creator’ позволяет построить структурированного бота с помощью самого бота, в приложении Телеграмм, не влезая в коды скрипта. Для этого у бота есть система нехитрых команд, которые позволяют:

- добавлять/удалять кнопки бота различного типа;
- редактировать кнопки различного типа;
- перемещать кнопки вверх/вниз;
- перемещать кнопки на другой уровень вместе со всеми ветками;
- создавать и редактировать текст, выводимый по нажатию кнопки;
- загружать/удалять файлы различного типа;
- выдавать статистику посещений;
- рассылать всем подписчикам важную информацию;
- поздравлять подписчиков с Юбилеем;

Пройдемся подробно по возможностям каждой команды.

### **/EditText**

команда позволяет редактировать текст, который выводится по нажатию на кнопку типа ‘текст’. Т.е. нажимаем на кнопку 1, бот выводит какой-либо текст с новым набором кнопок. Вот этот текст мы хотим править. Посылаем команду /EditText и следуя подсказкам бота присылаем ему новый текст для этого места в структуре. В тексте возможны форматирование и эмодзи.

### **/EditButtonName староеимя=новоеимя**

редактировать имя кнопки, т.е. текст на самой кнопке. ‘староеимя’ – это текущее имя кнопки в наборе кнопок на экране. ‘новоеимя’ – новое имя кнопки. Между командой и аргументами должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/EditButtonUrl имякнопки=новыйURL**

изменить ссылку в кнопке типа ‘ссылка’. Часто бывает, что ресурс, на который ранее ссылалась кнопка, переехал на новое место. Мы можем изменить ссылку в нашей кнопке с помощью этой команды. Кнопка, которую мы хотим редактировать, должна быть сейчас на экране. Между командой и аргументами должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/EditButtonEg имякнопки=путькфайлу**

изменить путь к файлу в кнопке типа ‘ежедневник’. Путь к файлу - относительный, от директории со скриптом бота, по линукс-правилам.

Кнопка, которую мы хотим редактировать, должна быть сейчас на экране. Между командой и аргументами должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/EditButtonRaspis имякнопки=путькфайлу**

изменить путь к файлу в кнопке типа ‘расписание’. Путь к файлу - относительный, от директории со скриптом бота, по линукс-правилам.

Кнопка, которую мы хотим редактировать, должна быть сейчас на экране. Между командой и аргументами должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddPhoto имякнопки**

добавить картинку в папку /photo/номеркнопки. В эту папку будем складывать фотки, которые будут посылаться пользователю при нажатии на кнопку ‘имякнопки’. Для успешной загрузки кнопка ‘имякнопки’ должна быть сейчас на экране в текущем наборе кнопок. При успешной загрузке фотки бот сообщит имя файла. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddFile имякнопки**

добавить файл в папку /doc/номеркнопки. В эту папку будем складывать нужные нам файлы, которые будут посылаться пользователю при нажатии на кнопку ‘имякнопки’ – выпуски газет, айпишки и т.д. Для успешной загрузки кнопка ‘имякнопки’ должна быть сейчас на экране в текущем наборе кнопок. При успешной загрузке бот сообщит имя файла. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddVideo имякнопки**

добавить файл в папку /video/номеркнопки. В эту папку будем складывать нужные нам видеофайлы, которые будут посылаться пользователю при нажатии на кнопку ‘имякнопки’. Для успешной загрузки кнопка ‘имякнопки’ должна быть сейчас на экране в текущем наборе кнопок. При успешной загрузке бот сообщит об этом. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddAudio имякнопки**

добавить файл в папку /audio/номеркнопки. В эту папку будем складывать нужные нам аудиофайлы, которые будут посылаться пользователю при нажатии на кнопку ‘имякнопки’. Для успешной загрузки кнопка ‘имякнопки’ должна быть сейчас на экране в текущем наборе кнопок. При

успешной загрузке бот сообщит об этом. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddHistory**

добавить личную историю в файл /json/History.json. Личные истории будут выводиться при нажатии на кнопку типа 'истории'. Эта команда не имеет аргументов, нужно лишь выполнять подсказки бота.

### **/AddButtonText имякнопки**

добавить кнопку типа 'текст'. Нажатие на кнопку такого типа перемещает пользователя на следующий уровень структуры бота, выводя при этом какой-либо текст над новым набором кнопок. Если это последний уровень, то будет выведен только текст и кнопка 'Назад'. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonUrl имякнопки=ссылка**

добавить кнопку типа 'ссылка'. Нажатие на кнопку такого типа переместит пользователя по ссылке, если это Телеграмм-ресурс, или предложит переместиться, если в ссылке http-ресурс. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonFile имякнопки**

добавить кнопку типа 'документ'. Нажатие на кнопку такого типа приведет ксылке пользователю всех файлов (документов) из папки /doc. Файлы документов должны быть загружены с помощью команды /AddFile. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonPhoto имякнопки**

добавить кнопку типа 'фотки'. Кнопка такого типа пошлет все фотки, которые лежат в папке '/photo/номеркнопки'. Файлы фоток должны быть загружены с помощью команды /AddPhoto или залиты в папку руками. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonVideo имякнопки**

добавить кнопку типа ‘видео’. Кнопка такого типа пошлет все видео, которые лежат в папке ‘/video/номеркнопки’. Файлы видео должны быть загружены с помощью команды /AddVideo. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonAudio имякнопки**

добавить кнопку типа ‘аудио’. Кнопка такого типа пошлет все аудиофайлы, которые лежат в папке ‘/audio/номеркнопки’. Файлы аудио должны быть загружены с помощью команды /AddAudio. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonEg имякнопки [=путькфайлу]**

добавить кнопку типа ‘ежедневник’. [] – необязательный параметр, может отсутствовать. Тогда путь к файлу ежедневника будет взят скриптом по-умолчанию = ../Parser/eg.txt. Путь к файлу – относительный, от директории со скриптом бота. Свой путь должен быть составлен аналогично, по линукс-правилам, и начинаться со ‘/’. Форматирование в файле ежедневника - ‘markdown’ без вариантов. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonRaspis имякнопки [=путькфайлу]**

добавить кнопку типа ‘расписание’. [] – необязательный параметр, может отсутствовать. Тогда путь к файлу расписания будет взят скриптом по-умолчанию = ../Parser/raspis.txt. Файл с расписанием должен быть json-объектом с ключами “text” и “mode”, для текста и режима форматирования соответственно. Путь к файлу – относительный, от рабочей директории бота. Свой путь должен быть составлен аналогично, по линукс-правилам, и начинаться со ‘/’. Форматирование текста расписания – “HTML” или “markdown”. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/AddButtonHistory имякнопки**

добавить кнопку типа ‘истории’. Нажатие на кнопку такого типа приведет к посылке пользователю одной из Личных Историй. Для добавления кнопки

нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/AddButtonTime имякнопки**

добавить кнопку типа ‘счетчик ЧВ’. Нажатие на кнопку такого типа приведет к посылке пользователю информации о кол-ве чистых лет, месяцев и дней. Если пользователь еще не сообщал боту о дате начала чистоты, то бот попросит сделать это. Также бот будет автоматом поздравлять юбиляра с круглыми датами. Для добавления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим разместить новую кнопку, и послать команду. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/AddAdmin chatId=имяадмина**

добавить Админа бота. ‘chatId’ – это идентификатор пользователя Телеграмм. Получить его можно также, как мы это делали для заполнения файла chatId.json (см. выше). Имя админа – чтобы самому вспомнить, кто же это. Посмотреть текущий список можно заменив chatId=имяадмина словом show. Тогда команда будет выглядеть так - **/AddAdmin show**. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/AddUser chatId=имяслуженца**

добавить Служащего бота. ‘chatId’ – это идентификатор пользователя Телеграмм. Получить его можно так же, как мы это делали для заполнения файла chatId.json (см. выше). Имя служенца – чтобы самому вспомнить, кто же это. Служащий имеет ограниченный набор команд, это не Админ. Служащий может только изменять текст над кнопками, добавлять/удалять флаеры, документы, истории, получать статистику. Посмотреть текущий список можно заменив chatId=имяслуженца словом show. Тогда команда будет выглядеть так - **/AddUser show**. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/DelFile имякнопки**

удалить документ (файл) из папки /doc/номеркнопки. Для успешного выполнения команды кнопка ‘имякнопки’ должна быть на экране в текущем наборе кнопок. Бот показывает имеющиеся файлы и спрашивает номер того, который нужно удалить. Если в это время нажать кнопку ‘Назад’, то ничего

удалено не будет. Этим можно пользоваться для просмотра файлов. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/DelPhoto имякнопки**

удалить фотку из папки /photo/номеркнопки. Для успешного выполнения команды кнопка ‘имякнопки’ должна быть на экране в текущем наборе кнопок. Бот показывает имеющиеся фотки и спрашивает номер той, которую нужно удалить. Если в это время нажать кнопку ‘Назад’, то ничего удалено не будет. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/DelVideo имякнопки**

удалить видео из папки /video/номеркнопки. Для успешного выполнения команды кнопка ‘имякнопки’ должна быть на экране в текущем наборе кнопок. Бот показывает имеющиеся файлы и спрашивает номер того, который нужно удалить. Если в это время нажать кнопку ‘Назад’, то ничего удалено не будет. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/DelAudio имякнопки**

удалить аудио из папки /audio/номеркнопки. Для успешного выполнения команды кнопка ‘имякнопки’ должна быть на экране в текущем наборе кнопок. Бот показывает имеющиеся файлы и спрашивает номер того, который нужно удалить. Если в это время нажать кнопку ‘Назад’, то ничего удалено не будет. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

### **/DelHistory**

удалить личную историю. Каждая история имеет свой номер, который показан в самом низу текста истории. Этот номер нужно будет послать боту, когда он об этом попросит. Эта команда не имеет аргументов, нужно лишь выполнять подсказки бота.

### **/DelButton имякнопки**

удалить кнопку со всеми дочерними ветками структуры, которые привязаны к этой кнопке. Также удаляется текст, привязанный к этой кнопке. Для удаления кнопки нужно войти в тот уровень структуры, в котором мы хотим удалить кнопку, и послать команду. Удаляемая кнопка должна быть видна на экране. Если тип удаляемой кнопки = ‘фотки’, ‘файлы’, ‘видео’ или ‘аудио’, то будет удалена папка со всем содержимым, принадлежащая этой

кнопке. Между командой и именем кнопки должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/DelAdmin chatId**

удалить Админа из списка. 'chatId' – это идентификатор пользователя Телеграмм. Получить его можно по команде **/AddAdmin show**. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/DelUser chatId**

удалить Служенца из списка. 'chatId' – это идентификатор пользователя Телеграмм. Получить его можно по команде **/AddUser show**. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/MoveButtonUp имякнопки**

переместить кнопку вверх на 1 позицию в текущем наборе кнопок. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/MoveButtonDown имякнопки**

переместить кнопку вниз на 1 позицию в текущем наборе кнопок. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/CutButton имякнопки**

вырезать кнопку из текущего набора кнопок. Для переноса кнопки на другой уровень структуры. Кнопка переносится со всеми дочерними ветками. Если после этого кнопку никуда не вставить, то она останется на прежнем месте. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/InsertButton имякнопки**

вставить вырезанную кнопку в текущий набор. Для переноса кнопки на другой уровень структуры необходимо войти в нужный уровень, и вставить кнопку. Вставляется она в самую нижнюю позицию в наборе, со всеми своими дочерними ветками. Из прежнего места кнопка удаляется. Между командой и аргументом должен быть 1 пробел. В конце пробелов нет.

#### **/StatWeek**

выдать 2-х недельную статистику посещений. Статистика образуется в результате подсчета количества нажатий пользователями на каждую конкретную кнопку. Аргументов у этой команды нет.

## **/StatGrand**

выдать общую статистику посещений. Статистика образуется в результате подсчета количества нажатий пользователями на каждую конкретную кнопку. Аргументов у этой команды нет.

Сбросить статистику можно путем удаления файлов 'WeekCount.json' и 'GrandCount.json' в папке /json, и перезапуска бота.

## **/PublicText**

послать важное текстовое сообщение всем подписчикам бота.

Вся структура дерева кнопок бота находится в файле /json/Tree.json. Чтобы сохранить структуру на случай внезапной потери, достаточно сохранить всю папку /json. В этой же папке лежит пример структуры бота @na\_kzn\_bot.