

# CHATBOT IN PYTHON

## BMN3XS PROGRAMMING

Leon Bittner, Marius Meineke, Bao Nguyen, Mika Selent, Endres  
Sander & Hendrik Schumann

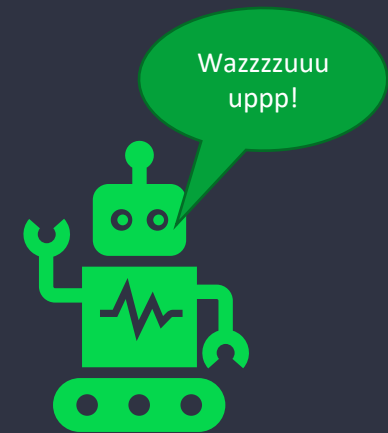


Was  
möchtest  
du tun?

# AGENDA

1. UNSER CHATBOT
  - DIE FUNKTIONALITÄTEN
2. UNSER TEAM
3. Live Demo

# UNSER CHATBOT



L A S S T   U N S   L O S L E G E N !



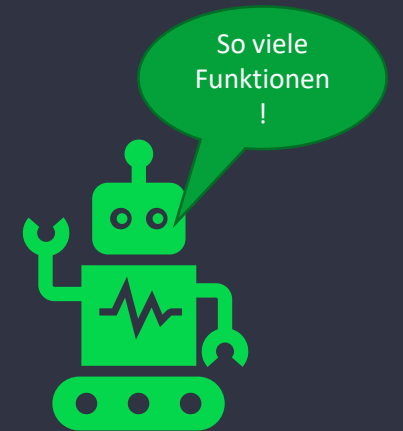
# WAS ZEICHNET UNSEREN CHATBOT AUS?

## INFORMATIONEN ÜBER:

- Aktuelle Covid-19-Zahlen (Länder o. Bundesländer)
- Aktuelle News / Schlagzeilen
- Live-Wetter / Wetteraussichten
- Kalenderinformationen
- Ihre Einkaufsliste

## SPIELFUNKTIONEN WIE:

- Der Arcade-Klassiker Pong
- Das Legendäre TicTacToe



# SECTION: INFORMATIONEN

CHATBOT - AUSGABE VON  
INFORMATIONEN

# COVIDBOT

Leon Bittner

# FUNKTIONSWEISE



**HTTP**  
DATE = 03-16-2021  
ISO = DEU  
Region = Bayern

**JSON**

```
... {
  „date“: „03-16-2021“
  „confirmed“: 459870
  „confirmed_diff“: 888
  „active“: 21754
  „deaths“: 12866
  ...
}
```



CMD

matplotlib 



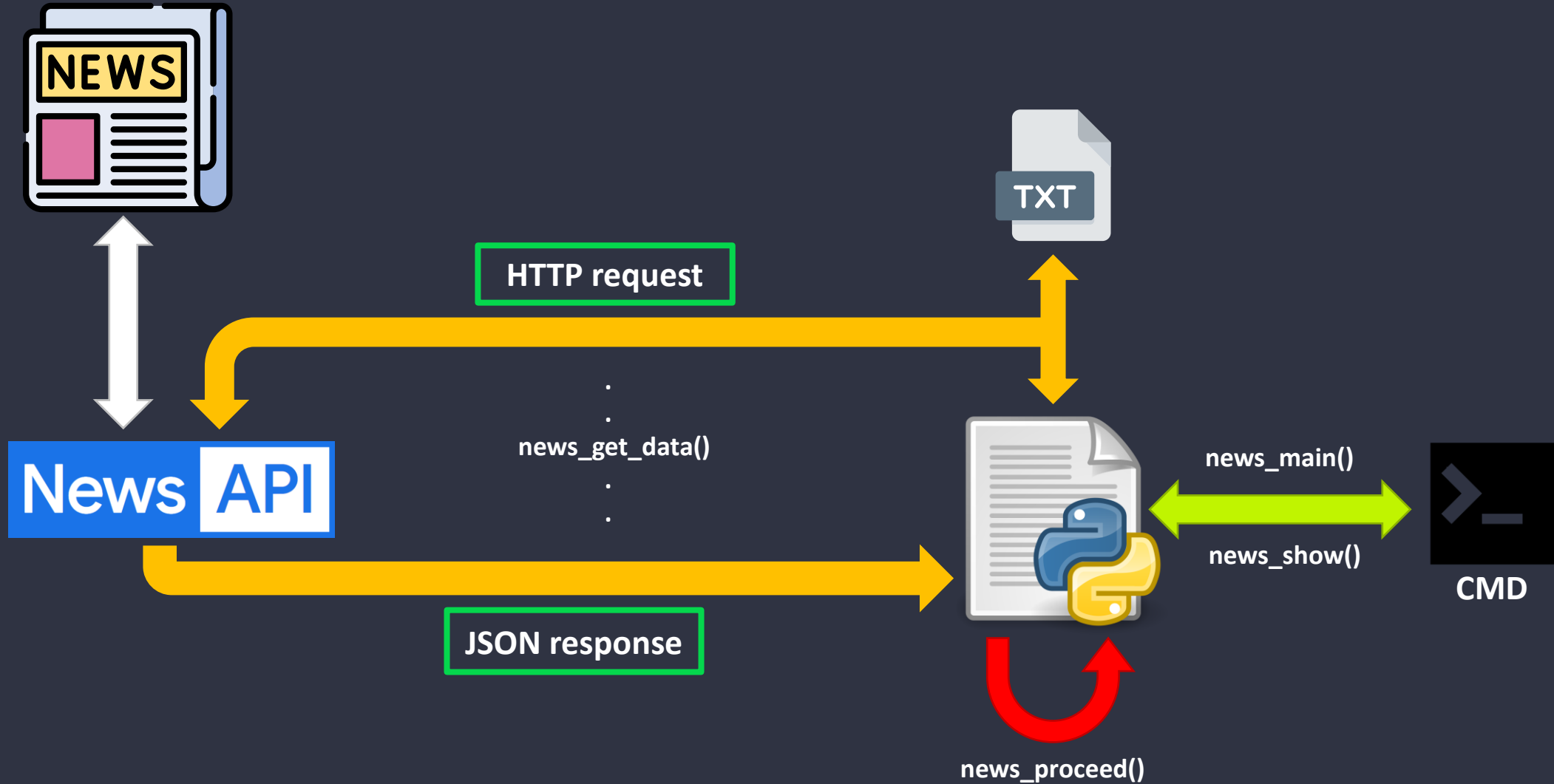
ISOs.csv

# NEWSBOT

Mika Selent



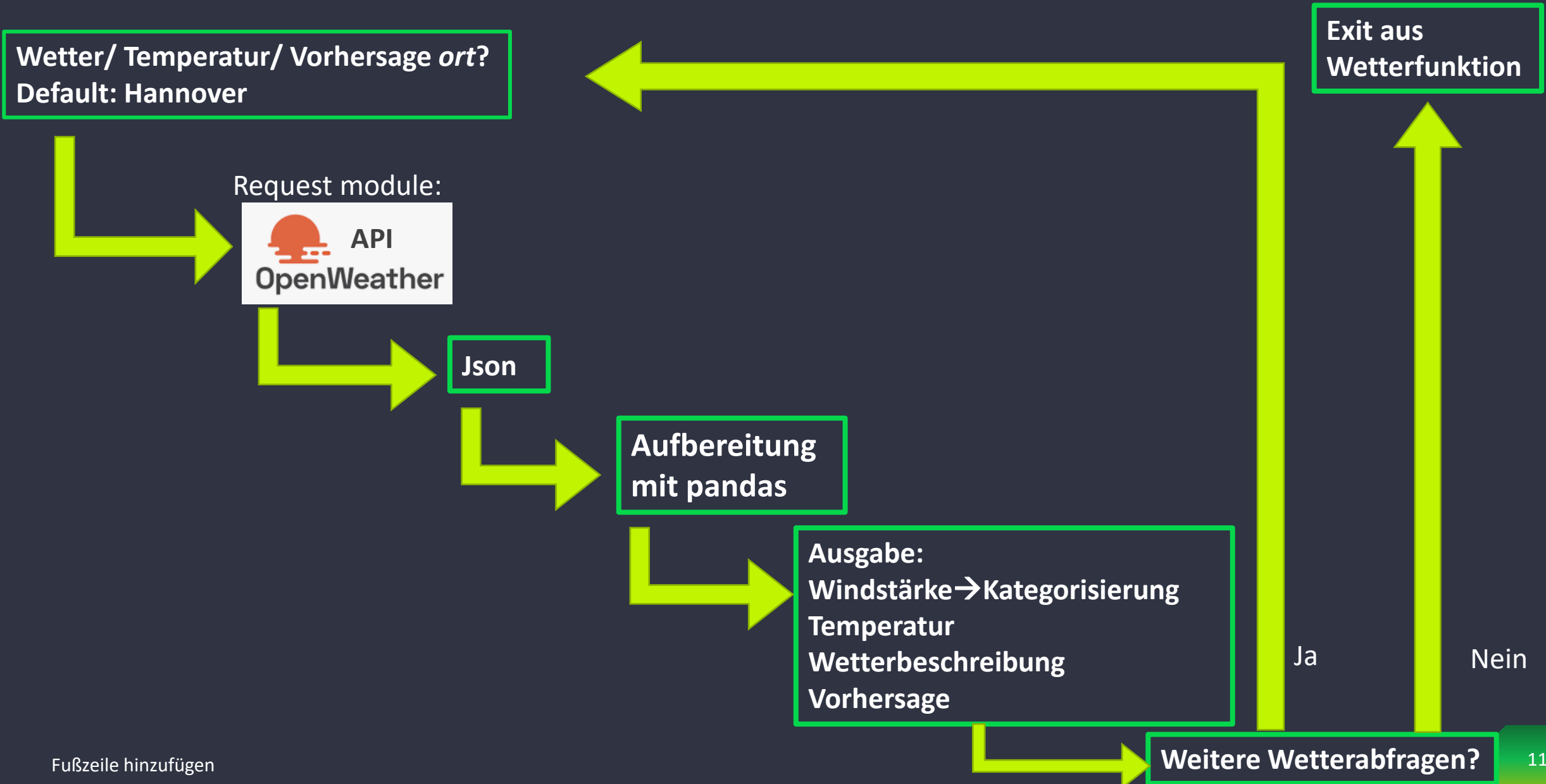
# AUFBAU & FUNKTION



# WETTERNEWS

Bao Nguyen

# AUFBAU DES WETTERPROGRAMMS

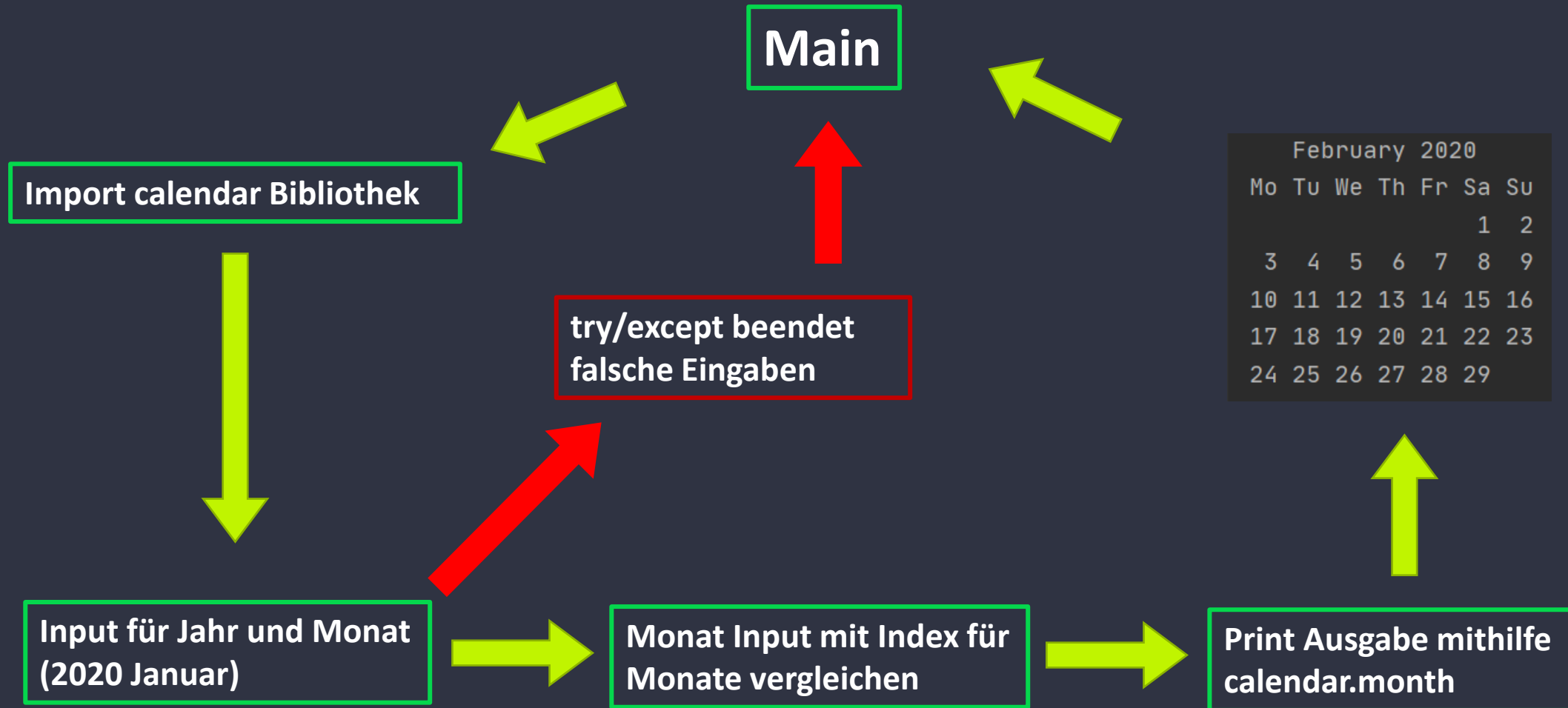




# KALENDER

Endres Sander

# AUFBAU KALENDERFUNKTION



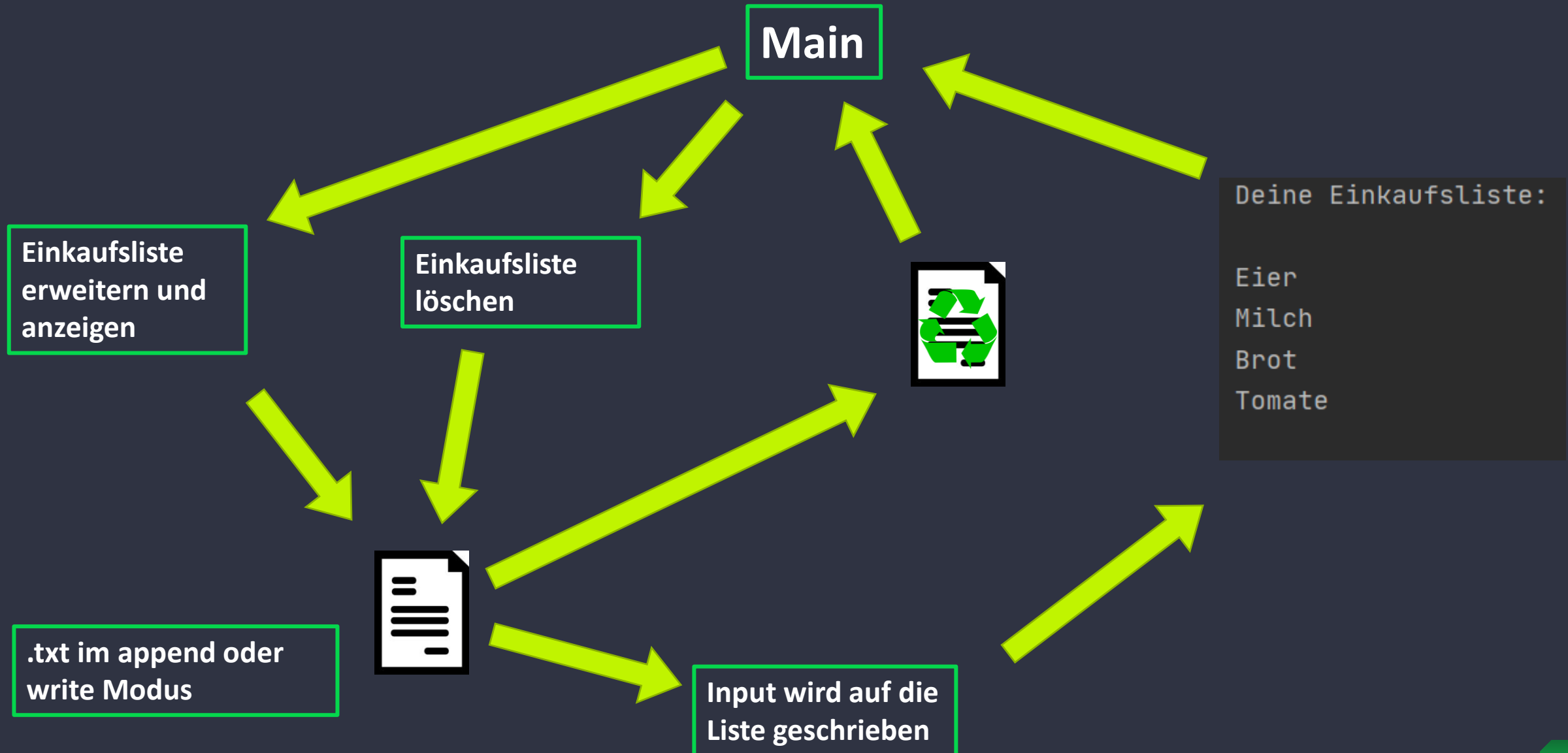




# EINKAUFLISTE

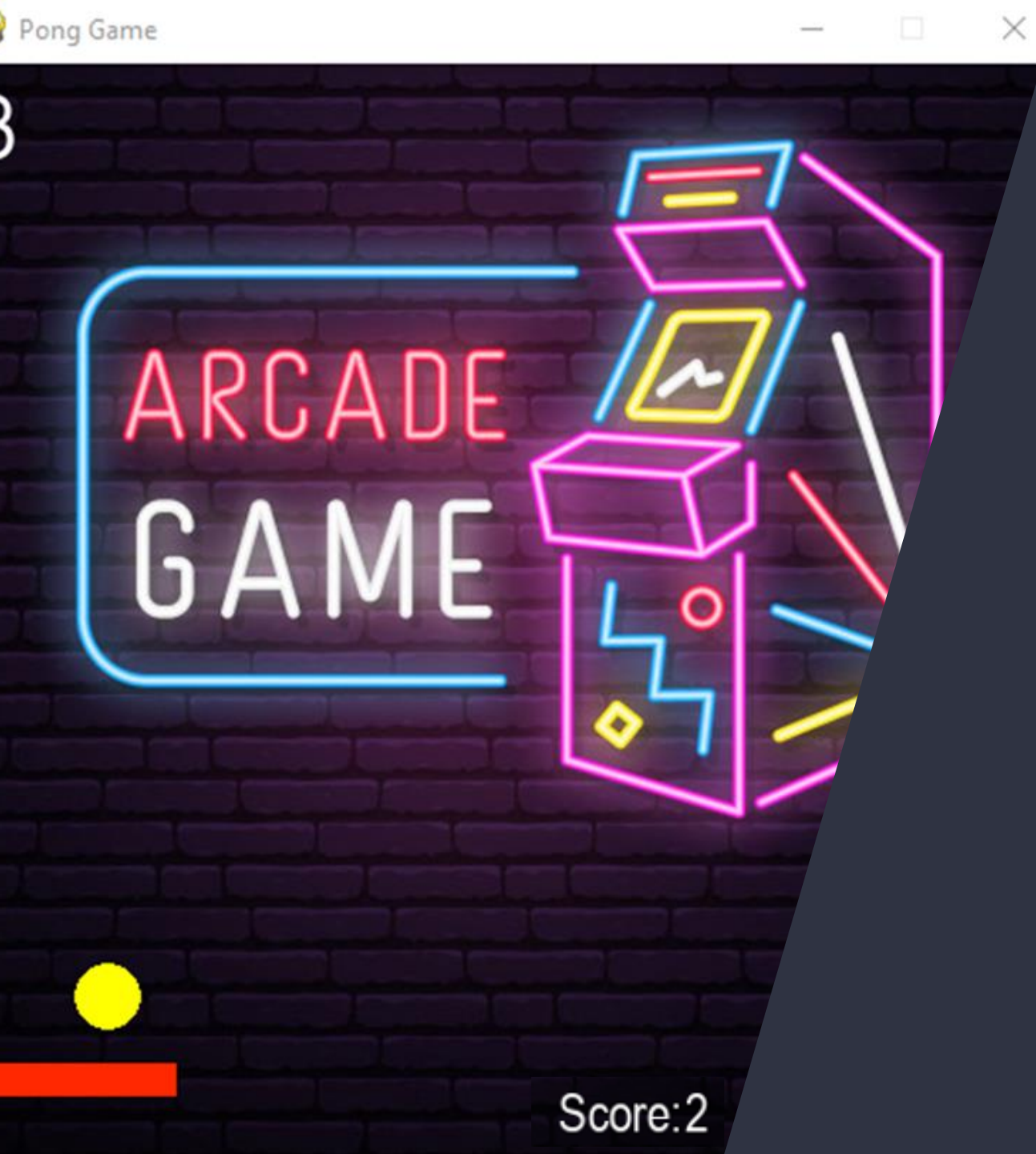
Endres Sander

# AUFBAU EINKAUFSLISTE



# SECTION: SPIELFUNKTIONEN

CHATBOT - SPIELMODIS

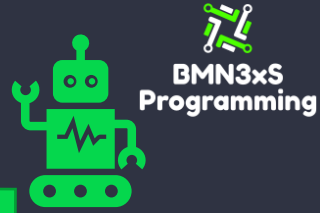


# PONG – DER KLASSIKER

Marius Meineke



# FUNKTIONSWEISE - PONG



BMN3xS  
Programming

else = pygame.quit()

Möchten Sie eine weitere  
Runde spielen? = ja

pong\_proceed()

## Initialisierung

Pygame  
Spielfeld  
Schläger  
Ball  
Spieler Variablen  
gameStartbildschirm()

## Generelle Aktionen und Grenzen

schlaegerBlock()  
schlaegerAktionen()  
bewBall()

if spielerLeben == 0

gameLogik()  
int spielerLeben -= 1

Kein Treffer

Kontaktprüfung  
hitBall()

Treffer

gameLogik()  
int spielerScore += 1

if event.type == pygame.Quit

## Starten des Spiels

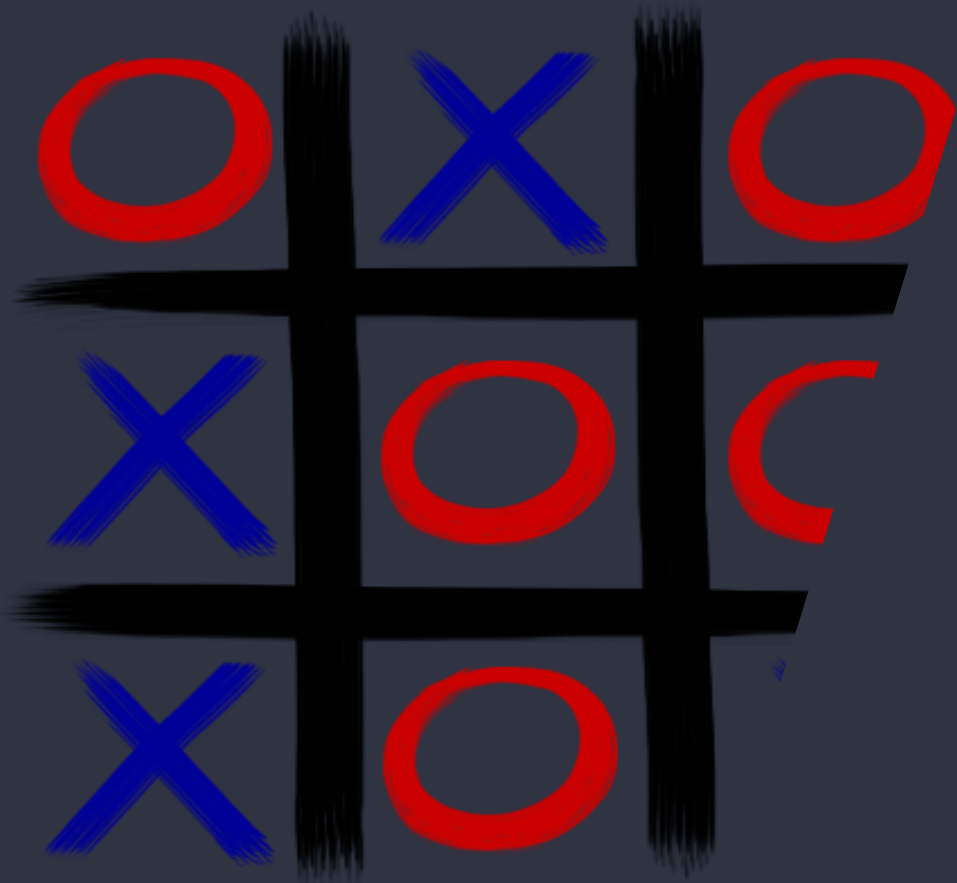
spielAblauf() -> gameLogik()

- Start über EventKey „Leertaste“
- Schlägerbewegung über EventType „Pfeil links & rechts“
- Spielbedingung spielerLeben > 0



MariusPong	
x: int	schlaegerBreite: int
y: int	schlaegerHoehe: int
spielerLeben: int	schlaeger_x: int
spielerScore: int	schlaeger_y: int
spielerAnzeieg: string	ball_x: int
schlaeger_bew: int	ball_y: int
spielfeld: string[]	ball_x_bew: int
ball_rad: int	ball_y_bew: int
startVariablen(): void	schlaegerBlock(): void
lebensAnzeige(): void	schlaegerAktionen(): void
scoreAnzeige(): void	bewBall(): void
reset(): void	hitBall(): void
gameStartbildschitn():void	pong_proceed(): void
gameLogik(): void	spielAblauf(): void

# PONG - STRUKTUR



# TIC TAC TOE

Hendrik Schumann

## HendriksTicTacToe

feld: String[]

spielername:String

status:int

startzeit:

spielfeld\_ausgeben():void

starte\_Spiel(): void

KI\_spielzug(): void

kontrolle\_gewonnen(): void

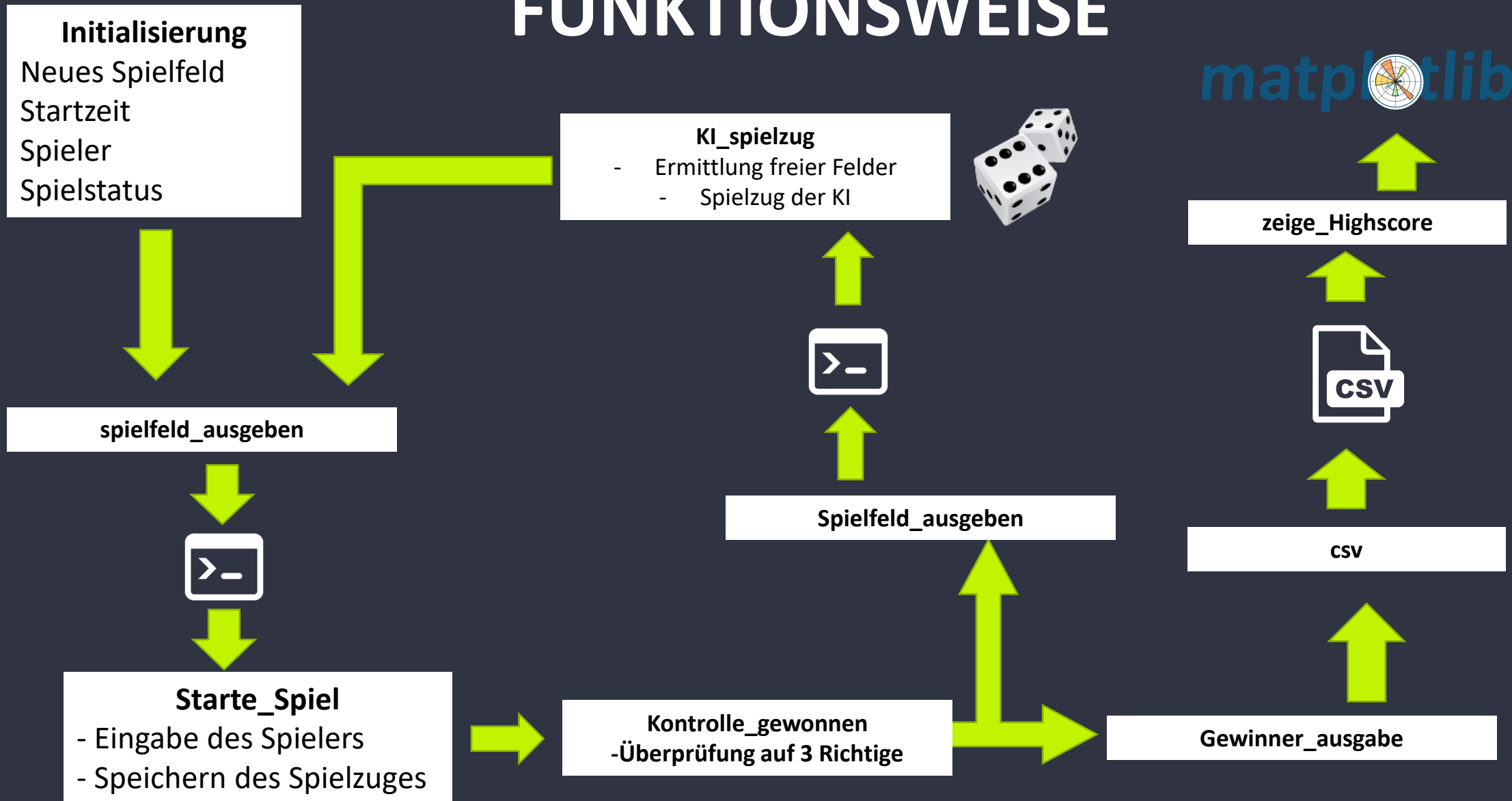
gewinner\_ausgabe(spieler): void

csv\_hnadling(spielzeit): void

zeige\_Highscore(values): void

# TICTACTOE - KLASSE

# FUNKTIONSWEISE





Bao Nguyen

Wetter



Marius Meineke

Pong – Der Klassiker



Hendrik Schumann

TicTacToe



Mika Selent

News



Leon Bittner

Covid-19-Daten



Endres Sander

Einkaufsliste/Kalender

  
BMN3xS  
Programming  
DAS TEAM IN PERSON







**BMN3xS**  
**Programming**

**VIELEN DANK**

**LIVE DEMO**