

# Бот-игра для telegram

Игра на основе индийской настолки Лила

[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D0%BB%D0%B0\\_\(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D0%BB%D0%B0_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0))

Схема сценарием бота [https://disk.yandex.ru/i/r7p1Ssvakdm\\_IQ](https://disk.yandex.ru/i/r7p1Ssvakdm_IQ)

Бэкенд для игры должен лежать на сервере и использовать базу данную для:

## 1. Хранение профилей игроков (1 табличка)

- id
- имя
- дата регистрации
- количество доступных игр
- сколько игр сыграно
- информация об оплатах игр

## 2. Хранение конфига для раздела faq (1 табличка)

- вопросы и ответы на них

## 3.Хранение сыгранных игр (1 табличка)

Полный лог по игре пользователя с введенной им информацией

## 4. Хранение алгоритма игры (1 табличка)

Информация откуда и куда можно переместиться, тексты и картинки для отображения после хода

Расписано тут:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1spe\\_Jr2KSHCDaMv8rxe\\_eNLI2ImpS2wlv\\_QeJ3FKEGcE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1spe_Jr2KSHCDaMv8rxe_eNLI2ImpS2wlv_QeJ3FKEGcE/edit?usp=sharing)

## 5.Оплаты игр (1 табличка)

Таблица где должны храниться все переводы, чтобы понимать какой пользователь и сколько игр оплатил

## 6.Тарифы (1 табличка)

Сколько игр и сколько стоит

## Игра

Механика очень простая

Чтобы начать игру у пользователя должны быть куплена хотя бы 1 игра

После начала игры эта игра должна быть списана с баланса

После начала игры пользователю отображаем картинку и приветственное сообщение указанное в алгоритме игры

Если пользователь не задавал имя, то просим его задать.

После начала игры пользователь должен ввести цель (просто текст) на чем он хочет сфокусироваться.

После того как пользователь ввел цель для фокусировки он начинает бросать кубики и переходить на шаги.

Пользователь начинает с 68 ячейки и должен закончить на 68.

После каждого броска кубика пользователю отображается отдельными сообщениями:

- картинка броска кубиков
- картинка с тем куда передвинулась его фишка (все берется из алгоритма игры там будет 400+анимаций отрисовано чтобы могли по каждому шагу показать свою картинку)
- сообщение с тем что значит его ход (берется из алгоритма игры в зависимости с какой ячейки и на какую он попал)
- предложение записать мысли что он думает

Пользователь может пропустить запись мыслей и это означает что он бросил кубик на следующий ход.

Когда пользователь прошел круг и попал снова на 68 ячейку то он может только завершить игру.

Если пользователь нажал “завершить игру” и “новая игра” и подтвердил то весь прогресс по текущей игре скидывается (но запоминается в нашей бд вместе с мыслями что он записывал).

## FAQ

Представляет собой просто список вопросов и ответов лежащих в базе

## Мой аккаунт

При нажатии пользователь может получить сообщение с:

- id
- датой регистрации и сколько дней назад это было
- доступных игр
- сыгранных игр

Из раздела “Мой аккаунт” пользователь может:

- перейти в смене/установке имени
- к покупке игр

## Покупка игр

Должно быть реализовано на основании протокола yoomoney на пополнение кошелька <https://yoomoney.ru/docs/wallet>

Пользователь в боте для телеграмм должен видеть тарифы.

После перехода к оплате тарифа должен создаваться некий идентификатор на оплату и пробрасываться нередактируемым в пополнение кошелька. После того когда пользователь пополнил кошелек то наш бекенд должен увидеть что такой идентификатор оплачен и осуществить зачисление купленных игр на баланс пользователя согласно тарифу а бот в телеграмме отобразить пользователю сообщение что купленное им количество игр зачислено и он может играть.