

УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ
КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
БАКАЛАВРА

на тему

***“Розважально-ігровий комплекс на основі
Телеграм-боту”***

Виконав: здобувач 4 курсу, групи КН-20-1

Спеціальності 122 Комп'ютерні науки

Верещага О.С.

Керівник: Рижков І. В. Доктор технічних наук, доцент.

м. Дніпро

202

УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ

Кафедра інформаційних технологій

Освітній рівень БАКАЛАВР

Спеціальність 122 «Комп'ютерні науки»

Затверджую:

Зав. кафедри _____
Барташевська Ю.М., к.е.н, доц.
“ ____ » _____ 20__ р.

ЗАВДАННЯ на кваліфікаційну роботу здобувачу

Верещаги Олексія Сергійовича

прізвище, ім'я та по батькові

1. Тема роботи “Розважально-ігровий комплекс на основі Телеграм-боту”
2. Керівник роботи Рижков Ігор Вікторович, доктор технічних наук, доцент
(прізвище, ім'я та по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом від «14» лютого 2024 р., № 101-ОД

3. Термін здачі здобувачем закінченої роботи 10 червня
4. Цільова установка та вихідні дані до роботи створити розважально-ігровий комплекс на основі Телеграм-боту
5. Зміст роботи (перелік питань, які належить розробити):
Провести аналіз технічних можливостей Telegram-ботів, розробити концепцію ігрового комплексу на основі Telegram боту, обрати засоби реалізації, розробити прототип бота та сайта, створити об'єкт на основі прототипу та визначення стратегії просування

6. Консультанти розділів роботи:

Розділ	Консультант (прізвище, ініціали, посада)	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
1	Рижков Ігор Вікторович, докт.техн.наук, доцент		
2	Рижков Ігор Вікторович, докт.техн.наук, доцент		
3	Рижков Ігор Вікторович, докт.техн.наук, доцент		

7. Дата видачі завдання 20 грудня 2023 р.

8. Календарний план виконання роботи

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	
		За планом	Фактично
1	Закріплення керівника кваліфікаційної роботи	01.06.2023	01.06.2023
2	Вибір та обговорення теми кваліфікаційної роботи	03.02-05.02.2024	03.02-05.02.2024
3	Остаточне затвердження теми кваліфікаційної роботи	06.03.2024	06.03.2024
4	Збір матеріалів	07.03-03.05.2024	07.03-03.05.2024
5	Виконання першого розділу	05.02-16.02.2024	05.02-16.02.2024
6	Виконання другого розділу	19.02-10.03.2024	19.02-10.03.2024
7	Виконання третього розділу	18.03-20.05.2024	18.03-20.05.2024
8	Оформлення висновків	21.03-25.05.2024	21.03-25.05.2024
9	Попередній захист кваліфікаційної роботи	26.05-29.05.2024	26.05-29.05.2024
10	Захист кваліфікаційної роботи	29.05-31.05.2024	29.05-31.05.2024

Здобувач

підпис

Верещага О.С.

прізвище, ініціали

Керівник кваліфікаційної роботи

підпис

Рижков І.В.

прізвище, ініціали

АНОТАЦІЯ

Верещага О.С Розважально-ігровий комплекс на основі Телеграм-боту.

Метою кваліфікаційної роботи є створення та функціонування розважально-ігрового комплексу на основі Телеграм-боту. Об'єктом дослідження є сам процес створення та функціонування бота. В результаті виконання кваліфікаційної роботи було розроблено розважально-ігровий комплекс, який надає користувачу можливість скоротати час та насолодитись грою.

Ключові слова: телеграм бот, веб-розробка, онлайн гра, сайт, розваги

SUMMARY

Vereshchaga O. Entertainment and gaming complex based on the Telegram bot.

The purpose of the qualification work is to create and operate a fun gaming complex based on the Telegram bot. The object of the study is the very process of creating and functioning of the bot. As a result of the qualification work, an entertainment and gaming complex was developed, which gives the user the opportunity to pass the time and enjoy the game

Keywords: Telegram bot, web development, online game, site, entertainment

Зміст

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 ЗАГАЛНИЙ РОЗДІЛ	8
1.1 Визначення та класифікація розважально-ігрових комплексів в інтернеті	8
1.2 Огляд сучасних технологій для створення розважально-ігрових комплексів	11
1.3 Telegram-боти: можливості, технічні особливості та переваги	13
1.4 Аналіз успішних прикладів використання ігрових Telegram-ботів	16
1.5 Тенденції та перспективи розвитку розважально-ігрових комплексів на основі Telegram-ботів	18
РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТУВАННЯ ІГРОВОГО КОМПЛЕКСУ	20
2.1 Визначення цілей та завдань проекту	20
2.2 Вибір технічних засобів та інструментів для розробки Telegram-боту	22
2.3 Дослідження обраних засобів для розробки ігрового-комплексу	31
РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНИЙ РОЗДІЛ	35
3.1 Розробка дизайну сайту та MiniApp	35
3.2 Розробка додатку (FrontEnd)	38
3.3 Розробка RestAPI (BackEnd)	42
3.4 Тестування «Розважально-ігровий комплекс на основі Телеграм-боту» ..	44
ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	48

ВСТУП

У сучасному світі інформаційні технології стрімко розвиваються, впливаючи на різні сфери життя, включаючи розваги та ігрові активності. Однією з популярних платформ для розробки інтерактивних рішень є Telegram, завдяки своїй відкритій архітектурі, великій користувацькій базі та різноманітним можливостям для інтеграції з іншими сервісами. Одним із перспективних напрямків використання Telegram є створення розважально-ігрових комплексів на основі ботів.

Telegram-боти вже давно стали невід'ємною частиною цифрової екосистеми, надаючи користувачам зручні інструменти для автоматизації завдань, комунікації та отримання інформації. Проте, їх потенціал у сфері розваг залишається недостатньо дослідженим. Розважально-ігрові комплекси на базі Telegram-ботів можуть не лише забезпечити захопливий досвід для користувачів, але й стати ефективним інструментом для залучення аудиторії та взаємодії з нею.

Актуальність даної теми обумовлена зростаючою популярністю Telegram як платформи для комунікації та розваг, а також потребою у нових інструментах для створення інтерактивного контенту. Розробка розважально-ігрових комплексів на основі Telegram-ботів відкриває нові перспективи для інновацій у цій галузі, сприяючи розвитку креативних рішень та підвищенню рівня користувацької залученості.

Об'єктом дослідження є сам процес створення та функціонування ігрового комплексу, а **предметом** - дослідження і розробка технологічних і програмних аспектів створення та функціонування розважально-ігрового комплексу на основі телеграм-боту

Мета цього дослідження полягає у визначенні ключових аспектів створення та функціонування розважально-ігрового комплексу на основі телеграм-боту.

Завдання дослідження:

- 1) Аналіз технічних можливостей Telegram-ботів

- 2) Вивчення існуючих розважально-ігрових комплексів на основі Telegram ботів
- 3) Розробка концепції розважально-ігрового комплексу на основі Telegram боту
- 4) Обрати засоби реалізації
- 5) Розробити прототип бота та сайта
- 6) Створення об'єкту на основі прототипу та визначення стратегії просування.

Практичне значення дослідження отримані дані дослідження можна використовувати для розробки та запуску різних розважальних ботів на платформі Телеграм.

Отже, дана робота має актуальність не лише на теоретичному рівні, але і практичну значущість для розробників, підприємців та користувачів, що цікавляться розвитком інтерактивних розважальних технологій на базі Telegram-ботів.