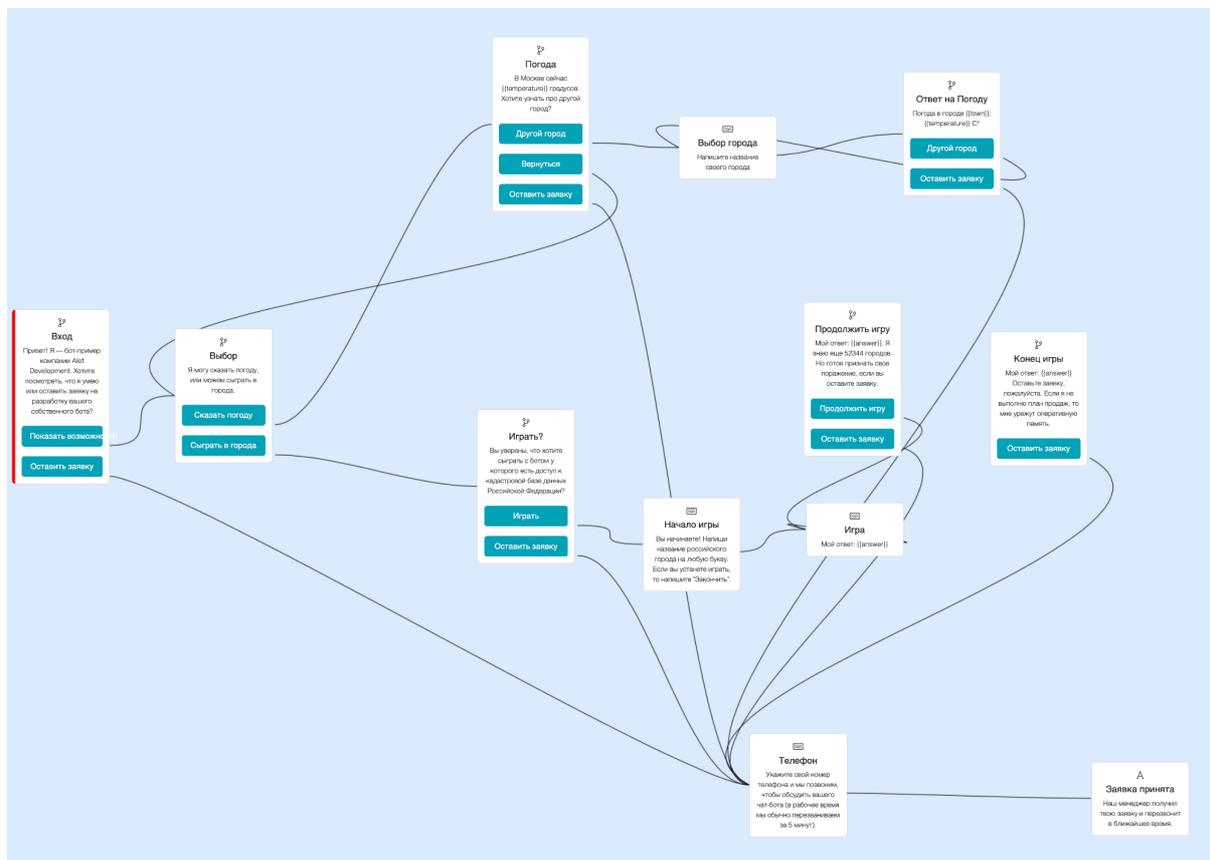


НА РАЗРАБОТКУ ЧАТ-БОТА БОТ-ПРИМЕР

Требуется разработать программное обеспечение, которое будет функционировать в следующих системах обмена сообщениями: VK, Facebook Messenger, Odnoklassniki, Telegram, Skype.



Бот, показывающий возможности чат-ботов.

ПЕРЕЧЕНЬ ЛОГИЧЕСКИХ БЛОКОВ

1. Блок «Вход»

На этом экране мы предлагаем пользователю выбрать между просмотром возможностей бота и опцией оставить заявку.

Команда, вызывающая данный блок: ?;

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Показать возможности» — в блок Выбор;

При нажатии на кнопку «Оставить заявку» — в блок Телефон;

Текст: «Привет! Я — бот-пример компании Alef Development. Хотите посмотреть, что я умею или оставить заявку на разработку вашего собственного бота?».

2. Блок «Выбор»

Функции на сегодняшний день: игра в города и просмотр погоды.

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Сказать погоду» — в блок Погода;

При нажатии на кнопку «Сыграть в города» — в блок Играть?;

Текст: «Я могу сказать погоду, или можем сыграть в города.».

3. Блок «Погода»

Изначально показываем погоду в Москве, далее предлагаем выбрать любой другой город.

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Другой город» — в блок Выбор города;

При нажатии на кнопку «Вернуться» — в блок Выбор;
При нажатии на кнопку «Оставить заявку» — в блок Телефон;
Текст: «В Москве сейчас {{temperature}} градусов. Хотите узнать про другой город?».

4. Блок «Играть?»

Здесь мы уточняем правда ли пользователь хочет играть в города

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Играть» — в блок Начало игры;

При нажатии на кнопку «Оставить заявку» — в блок Телефон;

Текст: «Вы уверены, что хотите сыграть с ботом у которого есть доступ к кадастровой базе данных Российской Федерации?».

5. Блок «Выбор города»

Ввод названия города (полностью или частично)

Следующий блок: Ответ на Погоду;

Тип логического блока: запрос данных у пользователя ();

Текст: «Напишите название своего города».

6. Блок «Ответ на Погоду»

Отображение погоды в других городах

На данный блок можно попасть из: Выбор города;

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Другой город» — в блок Выбор города;

При нажатии на кнопку «Оставить заявку» — в блок Телефон;

Текст: «Погода в городе {{town}}: {{temperature}} C°».

7. Блок «Начало игры»

Экран с которого начинается игра в города.

Следующий блок: Игра ;

Тип логического блока: запрос данных у пользователя ();

Текст: «Вы начинаете! Напиши название российского города на любую букву. Если вы устанете играть, то напишите "Закончить".».

8. Блок «Игра »

Главный экран игры. В этом логическом блоке мы отправляем пользователю тот город, который загадал бот.

На данный блок можно попасть из: Начало игры, Игра ;

Следующий блок: Игра ;

Тип логического блока: запрос данных у пользователя ();

Текст: «Мой ответ: {{answer}}».

9. Блок «Продолжить игру»

Через заданное количество шагов мы предлагаем пользователю прервать игру и оставить заявку.

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Продолжить игру» — в блок Игра ;

При нажатии на кнопку «Оставить заявку» — в блок Телефон;

Текст: «Мой ответ: {{answer}}. Я знаю еще 52344 городов. Но готов признать свое поражение, если вы оставите заявку.».

10. Блок «Конец игры»

После заданного количества шагов мы автоматически завершаем игру.

Тип логического блока: логическая развилка (пользователь будет перенаправлен на разные логические блоки в зависимости от того, какую кнопку он нажмет);

Из этого блока можно перейти:

При нажатии на кнопку «Оставить заявку» — в блок Телефон;

Текст: «Мой ответ: {{answer}} Оставьте заявку, пожалуйста. Если я не выполню план продаж, то мне урежут оперативную память.».

11. Блок «Телефон»

Ввод номера телефона, чтобы оставить заявку.

Следующий блок: Заявка принята;

Тип логического блока: запрос данных у пользователя (номер телефона);

Текст: «Укажите свой номер телефона и мы позвоним, чтобы обсудить вашего чат-бота (в рабочее время мы обычно перезваниваем за 5 минут).».

12. Блок «Заявка принята»

Информирование пользователя о том, что заявка принята и с ним свяжутся.

На данный блок можно попасть из: Телефон;

Тип логического блока: текстовый (отправляет пользователю текст, при нажатии на кнопку переводит пользователя к следующему блоку);

Текст: «Наш менеджер получил вашу заявку и перезвонит в ближайшее время.».