

Présentation

Bender.py est un bot d'animation pour IRC. Développé en python par Kak Miortvi Penguin, Bender vous permettra de jouer à divers jeux comme des quizz ou des jeux de lettres du type "le mot le plus long". Bien d'autres choses sont possibles, le code étant placé sous licence GNU GPL 3.

Utilisation

Pour fonctionner Bender.py nécessite, la version 2.6 (ou supérieure) de Python. Il vous faudra également télécharger une version modifiée de l'irc.lib.py. Cette version est disponible à l'adresse suivante: <http://art-pingouin.blogspot.com/search/label/irc.lib.py> Cette version de l'irc.lib.py se distingue de la version officielle par la distinction de tous les grades possibles sur IRC (besoin nécessaire pour la gestion des autorisations).

Il est possible de lancer Bender.py en utilisant la commande suivante:

```
python bender.py <server[:port]> <channel> <pseudo[:motdepasse]>
```

Le nom du channel ne doit pas comporter le dièse (#) devant son nom.

Le propriétaire du canal sur lequel se connectera Bender.py peut le faire quitter proprement en utilisant la commande *!quit* dans la partie publique de ce même canal.

Règles des jeux

Le fonctionnement général des jeux est assez simple. Quiconque peut lancer un jeu en utilisant la commande *!start nomdujeu* . Dans la suite, les noms des jeux à utiliser dans cette commande seront indiqués entre parenthèses après le nom du jeu. A n'importe quel moment, il est également possible d'arrêter le jeu courant en tapant *!stop nomdujeu* .

Il est à noter qu'il est conseillé de toujours jouer avec le même pseudo. Si vous le faites pas, le robot considérera qu'il s'agit de deux joueurs différents et vous ne pourrez pas regrouper vos scores.

Quizz (quizz)

Le robot choisit une question dans sa base de questions et vous la propose. Vous disposez alors de 25 secondes pour trouver la bonne réponse. Le premier à la découvrir marquera un nombre de points qui dépend de la difficulté de la question.

Mot le plus long (motlepluslong)

Le robot tire 9 lettres au hasard et vous les propose. Vous devez alors trouver le mot le plus long possible. Le tour ne s'arrête qu'au bout d'une minute ou lorsqu'un joueur trouve un des mots les plus longs. Lorsque cela arrive, le joueur empêche un bonus de 10 points en plus des points du nom. Sinon, ce sera le joueur ayant trouvé en premier un mot plus long que ceux des ses adversaires qui marquera un point par lettre.

Scrabble (scrabble)

Le robot tire 7 lettres au hasard et vous les propose. Vous devez alors trouver le mot rapportant le plus de points. Le tour s'arrête au bout d'une minute. Le robot indique alors le gagnant et indique le nombre de points qu'il a engrangé. Un bonus de 50 points est attribué lorsque toutes les lettres du tirage sont utilisées.

Il est à noter que "Qu" ne forme qu'une seule valant pour 8 points. Le symbole * représente le joker et ne rapporte aucun point. Pour l'utiliser, tapez votre mot avec le joker puis entrez la lettre qu'il remplace en veillant à bien laisser un espace entre les deux. Voici un exemple où le joker remplace la seconde lettre *i* dans le mot *pingouin* : *pingou*n i*

Pendant les jeux de lettres, les joueurs peuvent utiliser la commande *!lettres* sur le channel de discussion pour revoir le tirage en cours.

Liste des commandes

Les commandes de Bender.py se divisent en deux sections distinctes: les commandes publiques et les commandes à envoyer en privé. La distinction entre les deux types de commandes se font suivant le principe simple: les commandes dont le retour ne doit pas encombrer la lecture du channel sont des commandes privés. Celles-ci peuvent être directement envoyées au bot en tapant */query Bender !commande [options]*.

Le point d'exclamation (!) qui précède les commandes est essentiel à leur détection par le bot. Celui-ci est également sensible aux espaces. Il faudra veiller à ne pas en mettre avant et après la commande sans quoi celle-ci ne serait pas reconnue.

Dans la liste qui va suivre, les arguments optionnels des commandes seront placés entre crochets. Les grades seront désignés par leurs abréviations anglo-saxonnes. Lorsqu'il n'y a pas d'indication de rang, la commande est utilisable par tous.

Commandes publiques

- *!stop* arrête la partie animation de Bender tandis que *!run* permet de la relancer (à partir de hop).
- *!start nomdujeu* lance le jeu indiqué (selon les conventions de la section précédente) si aucun n'est déjà en cours.
- *!lettres* permet d'afficher à nouveau le tirage en cours pendant un jeu de lettres.
- *!stop nomdujeu* arrête le jeu indiqué si celui-ci est en cours.
- *!quit* fait terminer le bot (pour l'owner).
- *!fenetre* fait passer le bot par la fenêtre avant qu'il ne revienne par la porte (à partir d'hop).
- *!quote* affiche une citation du Bender de Futurama (en anglais).

Commandes privés

- *!say message* fait dire au bot un message sur le channel (à partir d'op).
- *!act action* lui fait exécuter une action (à partir d'op).
- *!list* affiche la liste des masques qui ne peuvent agir avec la partie animation du bot (à partir d'hop).
- *!add masque* ajoute un masque à la liste de restriction (à partir d'hop). Le masque peut simplement être le pseudo du membre visé.
- *!del masque* supprime un masque de la liste de restriction (à partir d'hop). De la même façon que précédemment, il peut simplement s'agir d'un pseudo. Dans ce cas, la liste affiche un masque de la sorte: pseudo!*@*
- *!score [nomdujeu]* affiche vos score à un jeu particulier ou à tous.
- *!highscore [nomdujeu]* affiche les trois meilleurs scores à un jeu particulier ou à tous.

- *!rank [nomdujeu]* affiche votre classement à un jeu particulier ou à tous.
- *!learn niveau/Question/Réponse[!réponses optionnelles]* permet d'ajouter une question au quizz de Bender.py (à partir de voice). Le score peut être 1, 2 ou 3. Voici deux exemples de questions: 1|Quelle est la capitale de la France?|Paris 3|Quelle est la date de naissance de Charles de Gaulle (réponse attendue: jour mois année)|22 novembre 1890|22 11 1890

Les deux commandes suivantes sont liées à une passerelle php développée par Signez, spécialement pour le site Netophonix.com. Elles ne marcheront donc que sur le channel #Netophonix.

- *!forum message* envoie un message sur la page d'accueil du message (à partir de voice).
- *!refresh* rafraîchit la liste des connectés sur la page d'accueil.

Licence

Le bot est placé sous licence GNU GPL 3. Une copie de cette licence vous a normalement été fournie avec Bender.py. Si ce n'est pas le cas, consultez <http://www.gnu.org/licenses/> .