

Метабот: Тотализатор

Конфигурация находится в бизнесе [КОНФИГУРАЦИЯ - Тотализатор](#)

Бот Telegram @totalKonfigbot

Этот бот выполняет функцию тотализатора. Он позволяет сделать ставки, например, на исход боевых состязаний в день шоу.

Перед началом игры участники должны нажать кнопку **Принять участие**, чтобы записаться в таблицу участников, которым будут приходить уведомления Тотализатора.

После нажатия кнопки, они фиксируются в таблицу с балансом и фиксацией ставок.

Бот так же адаптирован под ВК

Таблицы

Программы тотализатора

Структура таблицы:

АКТИВНО	СИХР. СТРУКТУРЫ	НАИМЕНОВАНИЕ	ЗАГОЛОВОК	ТИП	СВЯЗЫВАЕМАЯ ТАБЛИЦА	ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
Да	Да	id	ID	AUTOINCREMENT		Да	NULL
Да	Да	bet_code	Код для ставки	TEXT			
Да	Да	program_id	Номер программы	BIG_INT			NULL
Да	Да	fact_id	Номер события	BIG_INT			NULL
Да	Да	description	Описание события	TEXTAREA			
Да	Да	index	Коэффициент	INT			NULL
Да	Да	is_win	Случилось?	TINY_INT			NULL
Да	Да	status	Статус программы	TEXT			draft
Да	Да	updated_at	Обновление	UPDATED_AT			NULL

Таблица **programs** содержит программы тотализатора и их статусы.

Описание параметров:

- **Код для ставки** - должен состоять из следующих символов $r\{\text{номер_программы}\}f\{\text{номер_события}\}$, например $r3f1$ = программа 3, событие 1. Для тестовой программы используйте код $r0f1$.
- **Номер программы и Номер события** - в таблице записи идут по событиям, а не по программам. То есть на каждое событие каждой программы есть запись. Номер программы в таблице повторяется столько записей, сколько событий у этой программы. По каждой программе кроме тестовой должно быть 3 события.

2	p1f1	1	1
3	p1f2	1	2
4	p1f3	1	3

- **Коэффициент** - на него будут умножаться очки при выигрыше ставки.
- **Случилось?** - показатель сыграло ли событие. 1 - Сыграло/0 - Не сыграло.
- **Статус программы** - не запущено - draft / запущено - start / сыграно - finished.

Тотализатор - участники

Структура таблицы:

АКТИВНО	СИХР. СТРУКТУРЫ	НАИМЕНОВАНИЕ	ЗАГОЛОВОК	ТИП	СВЯЗЫВАЕМАЯ ТАБЛИЦА	ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
Да	Да	id	ID	AUTOINCREMENT		Да	NULL
Да	Да	lead_id	ID лида	BIG_INT		Да	NULL
Да	Да	name	Имя в канале	TEXT			
Да	Да	created_at	Дата участия	CREATED_AT		Да	NOW
Да	Да	is_active	Активен?	TINY_INT			1
Да	Да	balance	Баланс	BIG_INT		Да	100
Да	Да	updated_at	Обновление	UPDATED_AT			NULL
Да	Да	is_winner	Победитель	TINY_INT			0
Да	Да	p0f1	Тест	TEXT			0
Да	Да	p1f1	П1:Ф1	TEXT			0

Таблица **participants** содержит регистрации участников и их ставки.

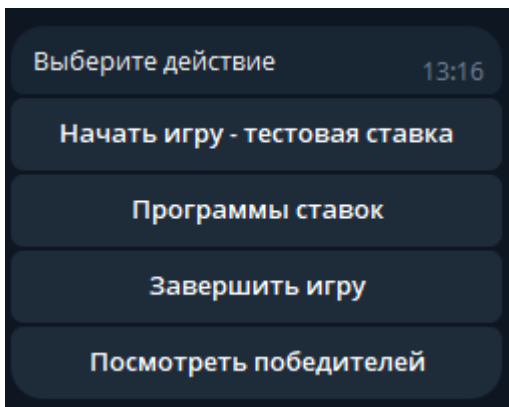
Описание параметров:

- **Активен?** - статус активности участника. 1 - активен на текущем мероприятии / 0 - неактивен на текущем мероприятии / 2 - неактивен в боте.
- **Баланс** - количество очков. По ним высчитывается победитель.
- **Победитель** - статусы победителей. 1 - победитель / 0 - не победитель / 2 - не участвовал в обязательных программах.

- **Тест** - ставка в тестовой программе.
- **П1:Ф1...Пn:Ф3** - события программ. Для каждого события из таблицы **programs** должен быть свой параметр Пn:Фn и соответствовать коду для ставки из той же таблицы. В этот параметр будет заноситься ставка пользователя по событию.

Тотализатор - организаторам

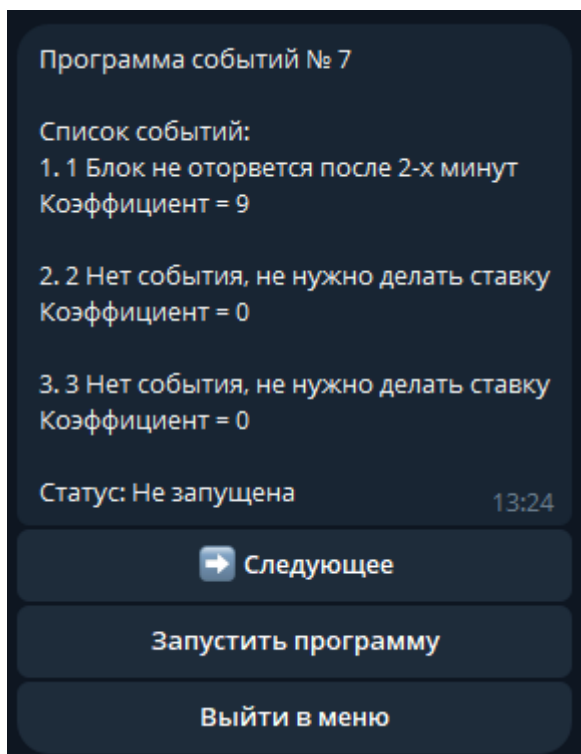
Меню организатора



Из меню организатору доступны следующие действия:

- **Начать игру - тестовая ставка** - запуск тестовой программы.
- **Программы ставок** - слайдер программ.
- **Завершить игру** - завершение всей игры.
- **Посмотреть победителей** - вывод списка победителей.

Программы ставок



В слайдере программ можно запустить неоткрытую программу или завершить открытую. При запуске программы из слайдера или из тестовой ставки зарегистрированным на мероприятие из таблицы рассылается сообщение об открытии ставок.

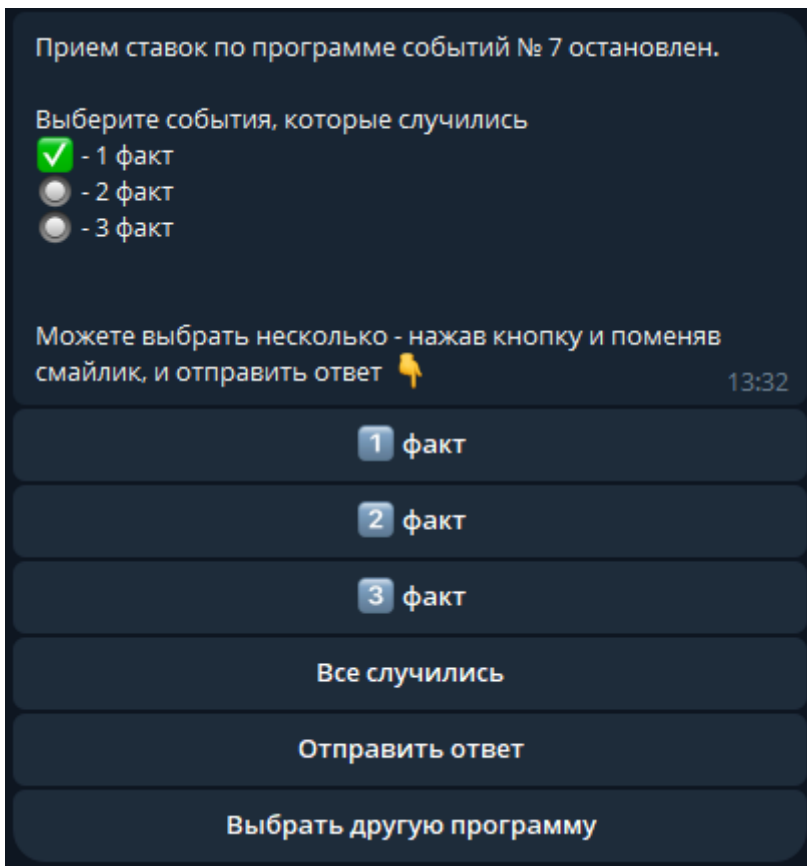
После запуска программы ее можно закрыть сразу не переходя в меню, либо из слайдера программ.

код	надпись	скрипт
1	Завершить прием ставок	🌐 Завершить прием ставок
2	Посмотреть другие программы	🌐 Слайдер НЕ запущенных программ для Тотализатора (скопирован со слайдера Telegram)
3	Выйти в меню	Начало тотализатора. Организатор

+ Добавить пункт меню

При завершении программы зарегистрированным на мероприятие из таблицы рассылается сообщение о закрытии приема ставок.

Далее организатор может выбрать какие события сыграли.



Выбор осуществляется по кнопкам. Выбранные события отображаются в сообщении (можно одно, несколько или все). После выбора событий их можно подтвердить по кнопке **Отправить ответ**.

После отправки ответа зарегистрированным на мероприятие из таблицы рассылается сообщение о результатах программы.

Завершить игру

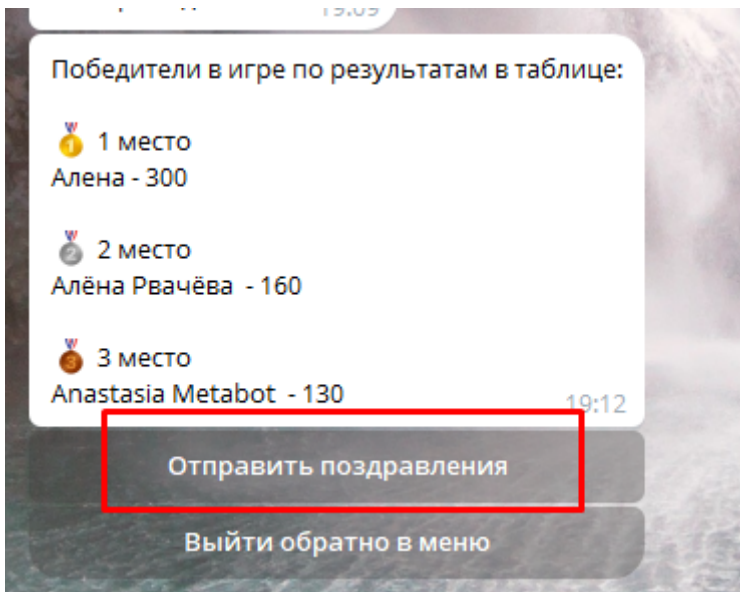
После завершения игры зарегистрированным на мероприятие из таблицы рассылается сообщение об этом.

Посмотреть победителей

По результатам в таблице высчитываются победители. Победителя может быть максимум 3. Вычисление происходит по количеству баллов.

Если в игре есть программы обязательные к участию для победы, их можно проставить в атрибуте programsX. В нем выставляются номера программ без разделителей, например: 362 - обязательны 2, 3 и 6 программы, если участник не делал в них ставки, то он не может стать победителем.

После расчетов победителей можно отправить участникам рассылкой.

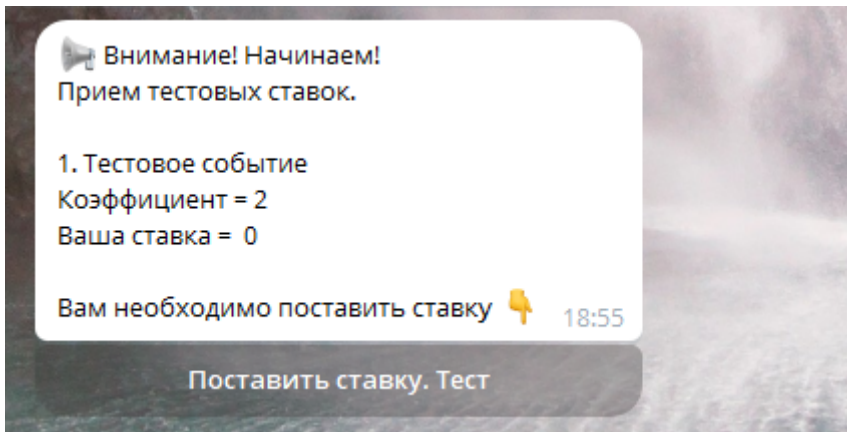


После завершения игры, таблица программ должна быть приведена к изначальному состоянию.

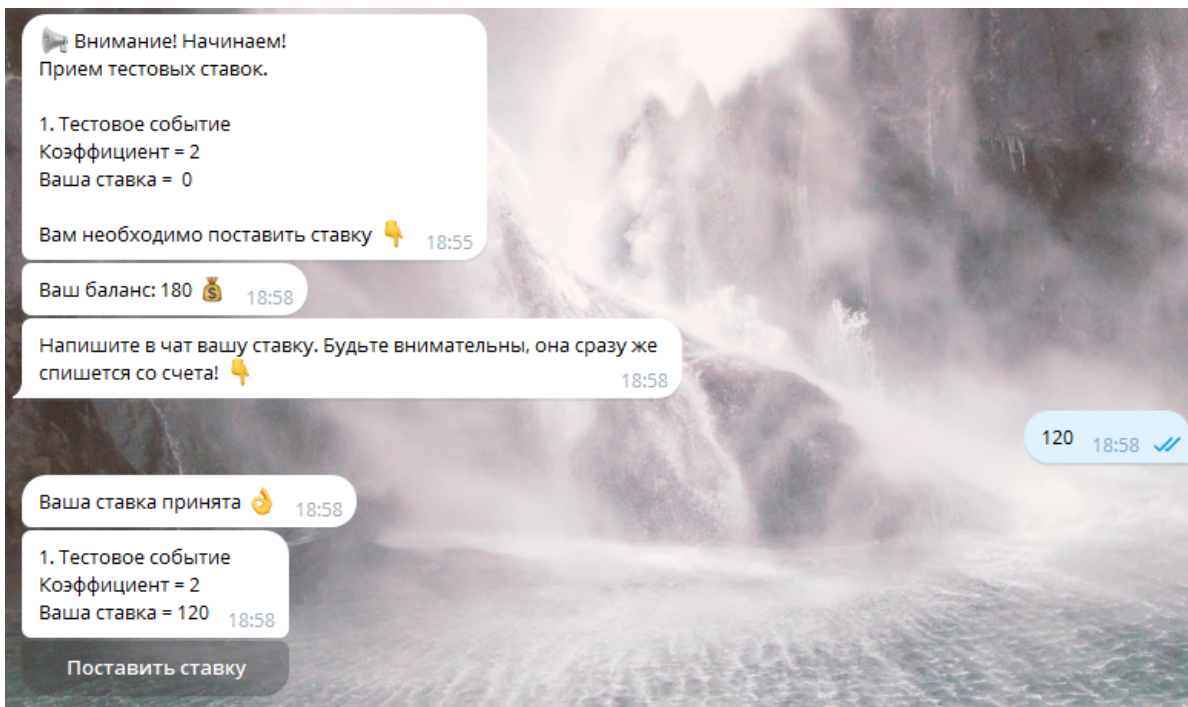
Тотализатор - участникам

Тестовая программа

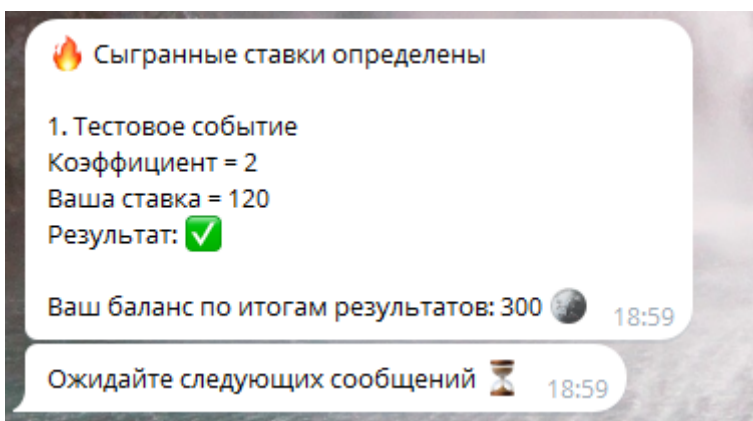
После запуска тестовой программы организатором, участникам отправляется следующее сообщение:



По кнопке Поставить ставку участник может поставить баллы на событие не превышающие его баланс.



После завершения тестовой ставки участникам приходит следующее сообщение:

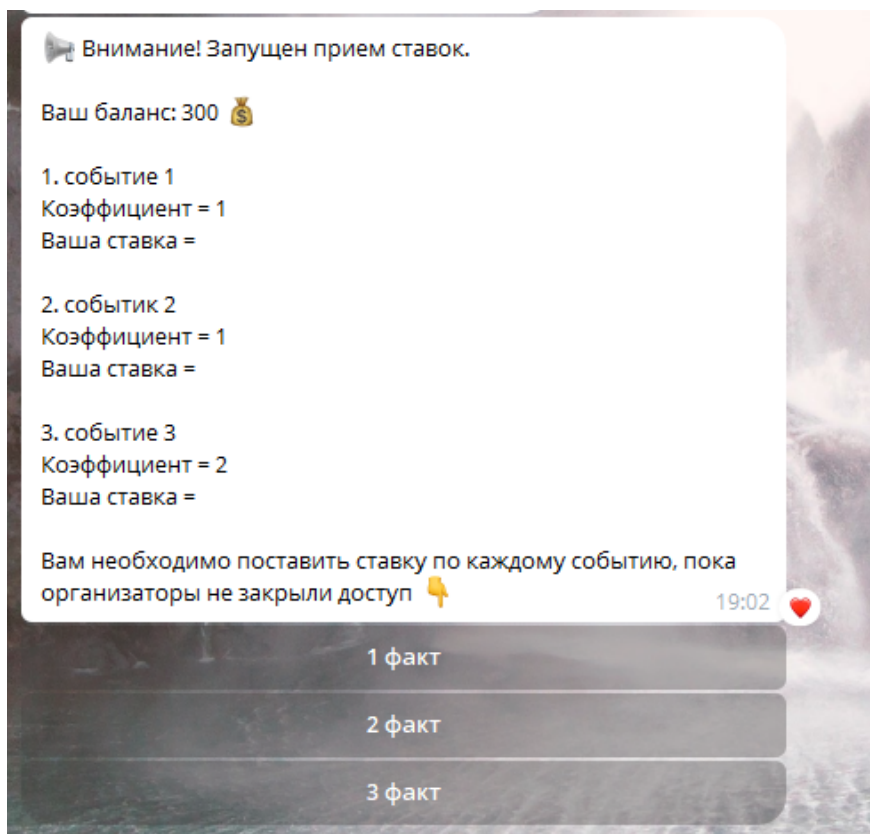


Подсчет происходит по формуле : Коэффициент * Ставка + Баланс

Основные программы

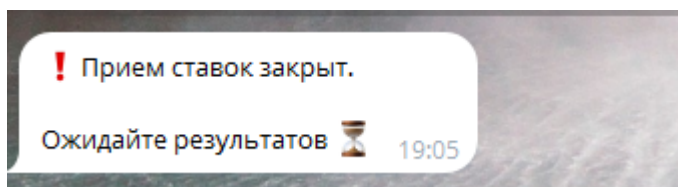
Основные программы работают по тому же принципу.

При запуске одной из основных программ участникам приходит сообщение:

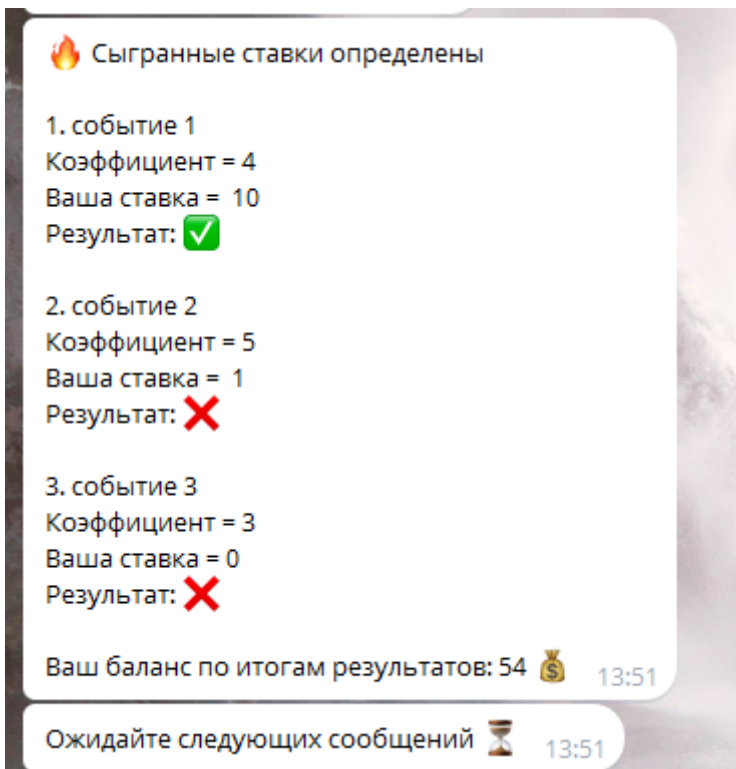


По нескольким или одной программе участник может поставить ставку. Можно бесконечно менять ставки, пока организатор не закрыл их прием по программе.

После закрытия приема ставок участники получают следующее сообщение:

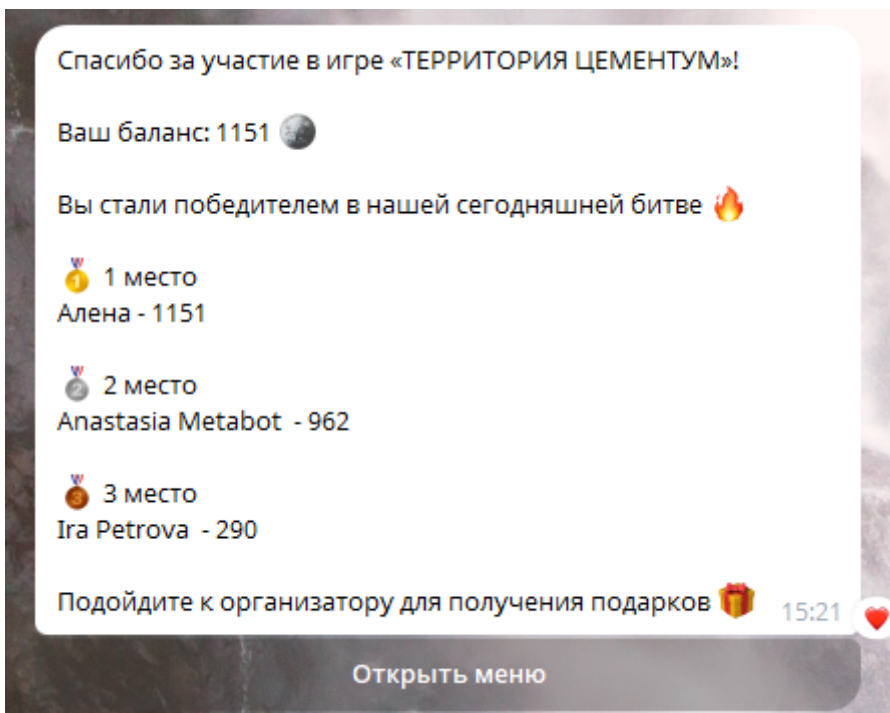


После выбора организатором сыгранных событий они высылаются участникам:



Если баланс участника опустился до нуля, он отмечается в таблице как неактивный в данной игре и ему больше не высылаются сообщения о приеме ставок. При подсчете победителей такой участник все-равно учитывается.

После завершения игры и определения победителей это так же высылается участникам:



Победителям и другим участникам отсылается разный текст в зависимости от их статуса.

После завершения участники текущей игры отмечаются в таблице как неактивные в боте.

Версия #1

Ирина Петрова создал 3 April 2026 09:07:57

Ирина Петрова обновил 7 April 2026 08:16:39