

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ В. Н. КАРАЗІНА

ІТ-ПРОСТІР СЬОГОДЕННЯ: ТЕНДЕНЦІЇ, ІННОВАЦІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

Збірник тез доповідей
Всеукраїнської науково-практичної студентської
конференції

(16 жовтня 2024 року, м. Харків, Україна)

Електронний ресурс

Харків – 2024

Скорін Ю.І.

*к.т.н., доцент, доцент кафедри інформаційних систем
Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця*

Рудь І.А.

*здобувач вищої освіти,
Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця*

ЧАТ-БОТ ДЛЯ СТРИМІНГОВОЇ ПЛАТФОРМИ TWITCH

У сучасному світі стрімінгові платформи відіграють важливу роль у сфері розваг та комунікацій.

Однією з найбільш популярних платформ є Twitch, яка надає можливість користувачам транслювати свій контент у режимі реального часу, взаємодіючи з аудиторією через чат.

Враховуючи стрімке зростання популярності таких платформ, ефективне адміністрування стрімів стає все більш актуальним завданням.

Адміністрування стрімінгових каналів на Twitch включає в себе безліч рутинних завдань, таких як:

- модерація чату;
- управління підписниками;
- відповіді на часті запитання та інші дії, які потребують значних зусиль та часу з боку стрімерів.

З метою автоматизації цих процесів і полегшення роботи стрімерів, доцільно використовувати чат-ботів.

Розроблення чат-боту для адміністрування стрімінгової платформи Twitch дозволяє вирішити низку важливих завдань. Чат-бот може автоматично виконувати модерацію, надавати інформацію глядачам, керувати інтерактивними функціями стріму та виконувати багато інших корисних функцій.

Це дозволяє стрімерам зосередитись на створенні контенту та взаємодії зі своєю аудиторією, залишаючи рутинні завдання на чат-бота.

Тому є дуже важливим розробити такий чат-бот, який не лише автоматизує рутинні завдання, але й покращує загальний досвід як для стрімерів, так і для їх глядачів.

Був проведений аналіз предметної області, визначено функціональні та нефункціональні вимоги до системи, здійснено проектування та розроблення чат-боту, а також проведено його тестування і розгортання.

Таким чином, основною метою є створення ефективного інструменту для адміністрування стрімінгової платформи Twitch, який сприятиме підвищенню якості та зручності стрімів, що у свою чергу підвищить задоволеність користувачів платформи.

Створення та розгортання бота для чату на платформі Twitch настійно рекомендується і є критично необхідним у контексті вдосконалення всього

користувачького досвіду та підвищення ступеня інтерактивності в рамках цієї віртуальної спільноти.

Відмінна риса Twitch як провідної платформи для стримінгу в реальному часі полягає не тільки в потоковому передаванні ігрового контенту, а й у формуванні інтенсивних обговорень, живої взаємодії між глядачами та стримерами, а також у створенні спільнот зі спільними інтересами [1–2].

Перше, що робить бот, це забезпечує модерацію, що дає змогу підтримувати порядок і запобігати порушенням у чаті.

Вони можуть автоматично видаляти небажані повідомлення, блокувати спам і стежити за дотриманням правил спільноти.

Це значно полегшує завдання стримеру та його модераторам, дозволяючи їм зосередитися на контенті та взаємодії з аудиторією.

Крім того, боти сприяють інтерактивності чату.

Вони можуть надавати інформацію про стримера, організовувати голосування, запускати різні ігри та розіграші призів, що робить перегляд стріму захопливим і різноманітним для глядачів.

Основні переваги використання чат-боту для адміністрування платформи Twitch:

- спрощення модерації: чат-бот дозволяє автоматично виявляти та видаляти неприйнятний контент, запобігати спаму, управління заборонами користувачів. Це спрощує роботу модераторів та підвищує якість модерації;

- підвищення взаємодії з користувачами: бот може відповідати на часті запитання, організовувати голосування, проводити інтерактивні ігри та заходи, що підвищує залученість аудиторії та покращує користувацький досвід;

- автоматизація інформаційних сповіщень: чат-бот може автоматично надсилати сповіщення про початок стріму, нагадування про важливі події, тим самим спрощуючи роботу модераторів та стримера, які можуть зосередитись на інших задачах замість постійних нагадувань у чаті.

Наприклад, бот чату на платформі Twitch може бути використаний для створення інтерактивних ігор з аудиторією.

Уявімо, що бот пропонує глядачам брати участь у грі "Вгадай число", де глядачі можуть робити припущення про загадане число в певному діапазоні.

Бот збирає пропозиції глядачів і повідомляє результати.

Ця гра може бути активована протягом стріму. Щойно стример оголошує початок гри, глядачі починають надсилати свої числа в чат.

Бот відстежує числа і наприкінці часового відрізка, зазначеного стримером, оголошує переможця, тобто, того глядача, чий варіант був найближчий до загаданого числа.

Переможець може отримати якийсь приз або особливу згадку від стримера.

Цей приклад демонструє, як бот може залучати глядачів до інтерактивних моментів стріму, роблячи перегляд більш захопливим і захопливим.

Такі ігри не тільки розважають аудиторію, а й зміцнюють взаємодію між стримером і глядачами, стимулюючи їхню активну участь у трансляції.

Боти також допомагають в автоматизації певних завдань, наприклад, інформуванні про правила чату, розклад стрімів, посилення на соціальні мережі стрімера та інші корисні ресурси.

Це скорочує час, що витрачається на повторювані дії та забезпечує більш гладку і зручну взаємодію зі спільнотою.

Таким чином, створення бота для чату Twitch є необхідним кроком для підтримання порядку, стимулювання інтерактивності та поліпшення загального досвіду користувачів на цій платформі.

Java є привабливим вибором для розробки бота для чату Twitch з кількох причин.

По-перше, Java має високу переносимість, що дає змогу запускати програми на різних платформах без змін коду. Це важливо для забезпечення роботи бота на різних операційних системах.

Крім того, Java пропонує великий набір бібліотек та інструментів, що сприяють зручному розробленню та підтримці застосунків, а також забезпечує високу продуктивність і надійність, що істотно для безперебійної роботи бота під час стрімів і спілкування в чаті Twitch [1–9].

Практичне значення даної роботи полягає у створенні бота для полегшення роботи з аудиторією, автомодерації, автоматизації сповіщень і спрощення роботи стрімера з чатом.

Список використаних джерел:

1. Twitch Chat & Chatbots. URL : <https://dev.twitch.tv/docs/irc/>
2. Twitch API Reference URL : <https://dev.twitch.tv/docs/api/reference/>
3. Learn Java URL : <https://dev.java/learn/>
4. Java Tutorial URL : <https://www.w3schools.com/java/default.asp>
5. Next.js Documentation URL : <https://nextjs.org/docs>
6. React Documentation URL : <https://reactjs.org/docs/getting-started.html>
7. ДСТУ 8302:2015. Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання / Нац. стандарт України. – Київ : ДП «УкрНДНЦ», 2016. – 18 с.
8. Лунтовський А. Проектування та дослідження комп'ютерних мереж / А. Лунтовський, І. Мельник. – Львів: Університет "Україна", 2020. – 362 с.
9. Алгоритми та структури даних : робоча програма для студентів спеціальності 122 "Комп'ютерні науки та інформаційні технології" першого (бакалаврського) рівня [Електронний ресурс] / уклад. О. В. Щербаков, Ю. Е. Парфьонов, В. М. Федорченко. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2017. – 58 с.