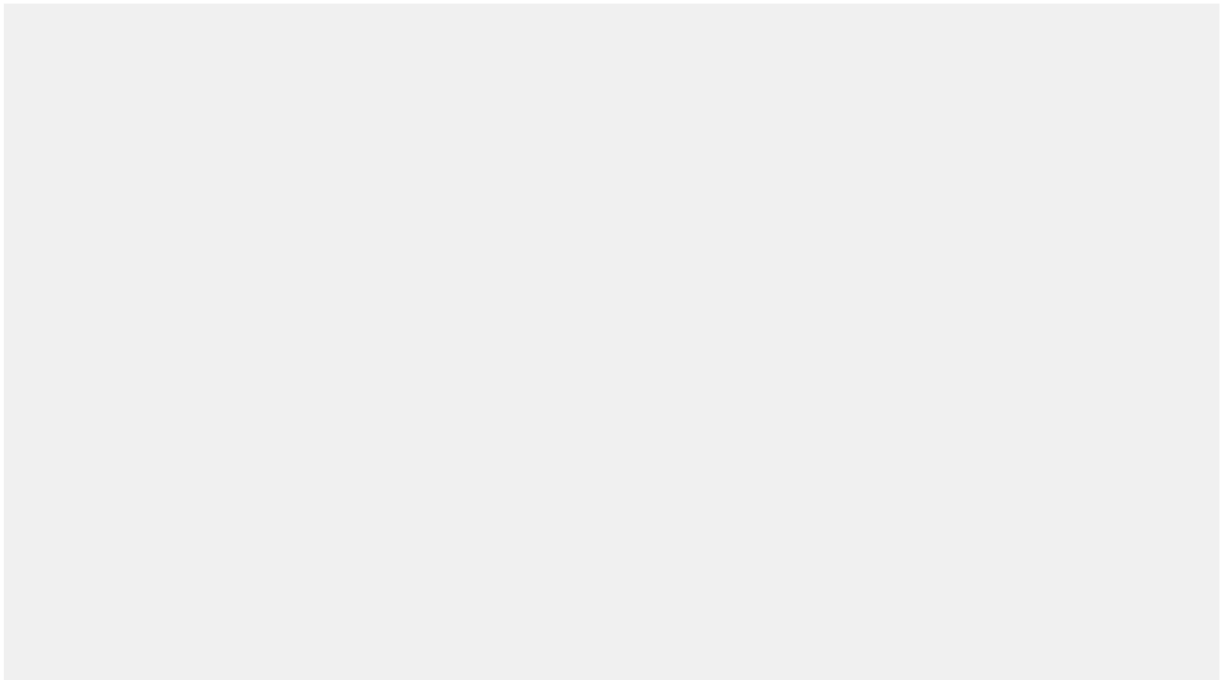




## Teil 2



– Gespräche interaktiv gestalten –



Im zweiten Teil unserer Boterstellung, wollen wir das Gespräch für den Nutzer etwas interaktiver gestalten. Wo wir schon einmal dabei sind: ist dir im Untermenü *Bot-Nachricht* eigentlich die Option **Text zu Sprache** aufgefallen? Damit kann der Bot auch tatsächlich per Sprache antworten. **Home-Assistenten** wie Alexa oder Siri sind im Prinzip nichts anderes als Chatbots, die die Sprache des Nutzers in Text umwandeln (was schon eine Schwierigkeit für sich ist) und ihre Ausgabe wieder in Sprache zurück wandeln.

## SCHRITT 1: ZUFÄLLIGE NACHRICHTEN

Um den Bot seine statische Form etwas zu nehmen, kann man eine Auswahl an Nachrichten erstellen von denen zufällig eine abgeschickt wird. Wir wollen uns dies in *Zwinger* Fakten zunutze machen.

### AUFGABE

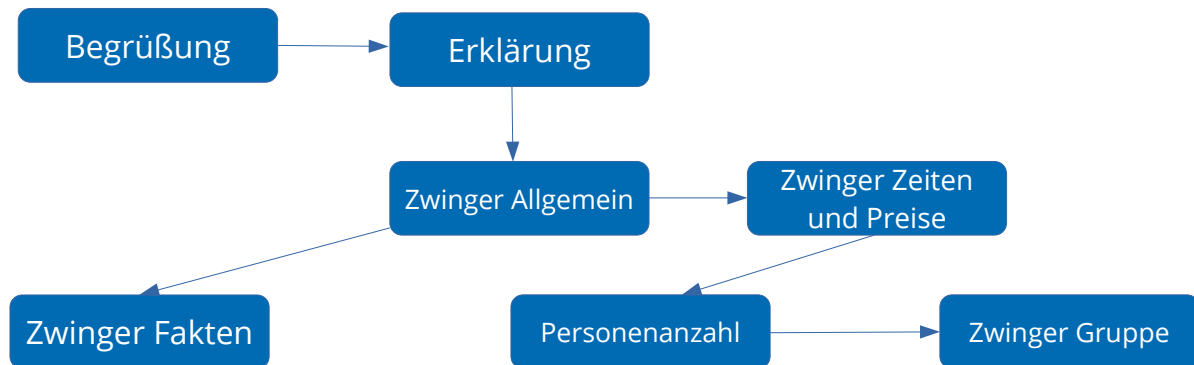
In der Interaktion *Zwinger* Fakten soll jeweils ein zufälliger Fakt ausgewählt werden. Strukturiere dazu deinen Text um, indem du geschweifte Klammern `{ }` nutzt und die Fakten in der Form `{Fakt 1}{Fakt2}...` schreibst. Dadurch wählt der Chatbot nun ein Fakt aus diesen Klammern aus.

Ergänze eine Schnellantwort „Noch ein Fakt“. Du musst dafür keine Verbindung bestimmen, der Chatbot bleibt dann in der aktiven Interaktion und wählt wieder zufällig einen Fakt aus.

Diese Vorgehensweise kann man natürlich in allen anderen Interaktionen auch nutzen und die Konversation insgesamt etwas natürlicher machen. Am Ende merkt der Nutzer gar nicht, dass er mit einem Bot schreibt, weil sich die Formulierungen nicht wiederholen.

## SCHRITT 2: MIT NUTZERANTWORTEN ARBEITEN

Im letzten Schritt wollen wir Nutzerantworten verwenden, um dynamisch den Gesprächsverlauf zu leiten. Wir erweitern dazu die Interaktion *Zeiten* und *Preise*. Für das Museum im *Zwinger* gibt es bei einer Gruppengröße von 10 Personen die Möglichkeit auf ein Gruppenticket für 12,50€ pro Nutzer. Der Nutzer soll nach der Anzahl der Personen gefragt werden. Ist die Anzahl größer gleich 10, wird das Gruppenticket vorgeschlagen.



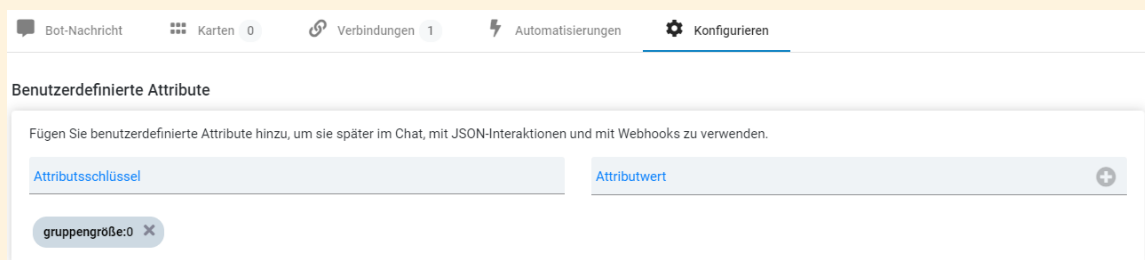
## BEISPIEL

Auch dafür hat [Iris](#) wieder ein Beispiel.

## AUFGABE

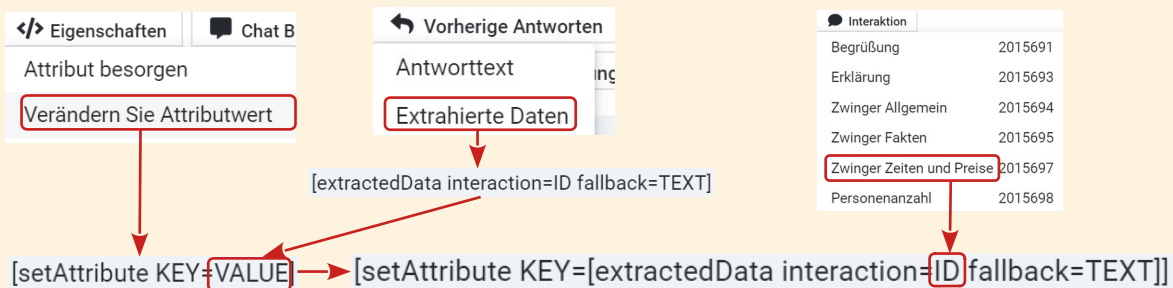
Als Erstes müssen wir die Interaktion **Zeiten und Preise** anpassen und nach der Anzahl der Personen fragen. Um keine weitere Interaktion zu erstellen, verwende **::next::** damit wird eine neue Chatblase angezeigt. In dieser fragen wir nach der Gruppengröße.

Gehe nun auf die Startinteraktion **Begrüßung** und lege unter **Konfigurieren** ein neues **Attribut** „Gruppengröße“ mit dem Attributwert 0 an. Dieses kann nun im ganzen Chatverlauf verwendet werden.



Als nächstes erstellen wir eine neue Interaktion **Personenanzahl1**. Wir verbinden **Zeiten und Preise** mit **Personenanzahl** mithilfe einer Rückfallverbindung. Jetzt wird auch wichtig, warum wir **Zeiten und Preise** als *Nummernextraktion*-Interaktion angelegt haben. Wir interessieren uns

nämlich nur für die Anzahl der Personen. Falls die Person weiteren Text schreibt soll dieser ignoriert werden. Die Interaktion Personenanzahl1 ist hauptsächlich dafür da, das Attribut „Gruppengröße“ mit der eingegebenen Zahl zu belegen.



Dazu Fügen wir unter **Eigenschaften** → **Verändern Sie Attributwert** die Möglichkeit ein, den Wert eines Attributes zu ändern. Der **Key** ist der Name des Attributes, also in diesem Fall Gruppengröße. Der **Value** (engl. = Wert) ist die extrahierte Zahl aus der Interaktion Zwinger Zeiten und Preise. Daher müssen wir unter **ID** nun die ID dieser einfügen. Die ID findet man entweder unter **Interaktion** oder in der Übersichtsliste der Interaktionen.

Nachdem wir nun das Wichtigste geschafft haben, die Zahl extrahieren und speichern, zeigen wir noch einen Text an, der dem Nutzer signalisiert, dass seine Eingabe verarbeitet wurde.



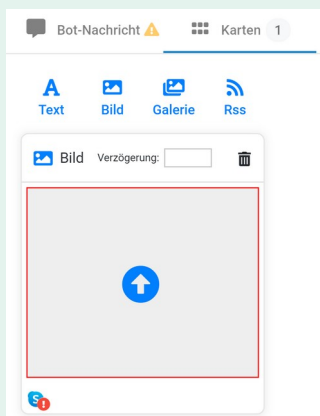
Im letzten Punkt erstellen wir die Interaktion Zwinger Gruppenkarte. In dieser empfehlen wir die Gruppenkarte als beste Preisoption. Das wichtige ist die Verbindung von Personenanzahl1 zu Zwinger Gruppenkarte. In dieser wählen wir jedoch das **Element** „Gruppengröße“ aus und prüfen ob diese größer gleich 10 ist.

Das Verwenden von Nutzerantworten ist sehr mächtig. Ist man nicht durch die Nutzeroberfläche eines Anbieters wie *Snatchbot* eingeschränkt, kann man, indem man selbst programmiert natürlich noch wesentlich komplexere Bots bauen. Gleichzeitig wird es natürlich sehr aufwendig, für jede Gelegenheit eine Interaktion einzubauen. Wir schauen uns im letzten Teil an, wie moderne Bots noch schlauer werden und aus den Antworten von Nutzern lernen.

## ZUSATZ: DER BOT WIRD MULTIMEDIAL

Falls du deinen Chat noch etwas hübscher machen willst, kannst auch Medien einbinden. Nehmen wir als Beispiel an, der Bot verschickt ein Bild vom Zwinger, wenn Zwinger Allgemein aufgerufen wird. Dies kann über mehrere Varianten erreicht werden. Zum einen kann man direkt im Text mithilfe des Reiters **Medien** einen Link zu einem Bild einfügen. Wir verwenden dazu aber das Untermenü **Karten**.

### HINWEIS



Mit den sogenannten Karten können Elemente im Chat hervorgehoben werden. So entstehen zum Beispiel kleine Menüs die man zur Seite swipen kann, um eines davon auszuwählen.

Wir werden im Folgenden nur die **Bild**-Funktion nutzen. Mit einem Klick auf Bild öffnet sich das links sichtbare Fenster. Mithilfe des Pfeils kann man nun ein Bild hochladen.

### AUFGABE

Richte ein, dass in Zwinger Allgemein ein Bild des Zwingers mitgesendet wird.