

Project Echo - Roadmap+

1. !gamequiz cancel erkennt Cancel nicht zuverlässig

Status: offen | Aufwand: niedrig

Das Command '!gamequiz cancel' wird nicht erkannt, da die Abfrage via startswith alle Sub-Kommandos verschluckt. Cancel muss explizit geprüft werden.

Loesungen:

- In handle_command(): if command.strip() == '!gamequiz cancel':
- Logik zum Zurücksetzen von session['quiz'], ['quiz_aktiv'], ['quiz_antworten']

2. Multiplayer-Quiz (Mehrere Nutzer gleichzeitig)

Status: angelegt | Aufwand: mittel

Bei !gamequiz sollen zusätzliche User als Mitspieler erkannt und getrackt werden. Antworten werden individuell gespeichert, Ergebnis kommt erst, wenn alle geantwortet haben.

Loesungen:

- session['quiz_players'] = [user_id, ...]
- session['quiz_antworten'][user_id] = 'A' / 'B'
- Antwortlogik prüfen: Hat dieser User schon geantwortet?
- Beenden, wenn alle antworten gegeben haben

3. !profil zeigt Nutzerstatus

Status: nicht begonnen | Aufwand: mittel

Echo soll auf Anfrage Nutzerinfos zeigen: Name, Stimmung, Quizpunkte, letzter Skill.

Loesungen:

- Command !profil einführen
- Zahler wie quiz_count und quiz_correct pro User pflegen
- Ausgabe per formatiertem Text

4. !reset oder !forgetme zum Session-Wipe

Status: nicht begonnen | Aufwand: niedrig

Nutzer kann seinen Speicherstand löschen, um neu zu starten oder Debug zu vereinfachen.

Loesungen:

- Command !reset
- memory['users'].pop(username)

5. !setmood zur GPT-Personalisierung

Status: nicht begonnen | Aufwand: niedrig bis mittel

Echo soll sich anders verhalten je nach Stimmung: freundlich, trocken, sarkastisch.

Loesungen:

- Command !setmood <typ>
- Stimmung in memory speichern
- GPT-Prompt dynamisch anpassen

6. Invite-Log / Übersicht wer eingeladen wurde

Status: nice-to-have | Aufwand: mittel

Optionales Feature zur Nachvollziehbarkeit: Wer wurde eingeladen, wann, von wem?

Loesungen:

- memory['invites'].append(...) beim Versand
- Command !invitelog zur Abfrage