Определим, так сказать, user flow (пользовательский путь (ну или просто процесс работы бота))

1. При нажатии клавиши \start появляется приветственное сообщение («Приветствую тебя {username}, Дорогой Санта! Я твой помощник - Вельф. Моя задача состоит в том, чтобы помочь тебе найти Санту, которому ты будешь дарить подарок, а также осчастливить тебя самого, работавшего весь год.»)
2. Далее необходимо спросить, есть ли у него уже команда или он хочет ее создать (играть в Тайного Санту без команды не получится, поэтому это база, на основе которой мы и будем распределять игроков по общим «залам» так сказать)
3. Далее идет небольшое расхождение: человек либо создает команду, либо присоединяется к существующей, поэтому:
   1. У человека, который присоединяется к команде, появляются кнопки для выбора ценовой категории (тк дальше дальше распределение будет зависеть от этого значения, полученного от пользователя)
   2. При этом, у человека, который создает команду, появляется настраиваемый параметр (количество категорий и цены для них (это пускай каждая команда сама для себя определяет)). Далее этот человек называет кодовую фразу (при этом, нельзя создать две команды с одинаковыми названиями!!!!!!!!!), которая в дальнейшем будет использоваться, как идентификатор (либо это вообще через индивидуальную ссылку можно сделать – тут уж на усмотрение разработчика). После получения ссылки/задания идентификатора, пользователь сам выбирает для себя категорию из уже определенных
4. Далее пользователь пишет свои пожелания (можно добавить фразу (напишу ее потом) о том, что Санта может поделиться своими мыслями о прошедшем годе (дать подсказки о том, что ему можно подарить)) (что-то вроде «мне очень не хватало теплых носков в этот холодный февраль», «какао согревало меня после тяжелого рабочего дня» и тд). В общем, надо сделать так, чтобы это не превратилось в «я хочу в подарок мерс, беху и 10 лярдов» или «купи мне, плиз, вот это платье с вб: арт. …».
5. Следующий шаг – ожидание. У создателя команды должен быть доступ к запуску рандомайзера (это обязательно надо сделать именно так, чтобы первые два или три, например, члена команды не попались друг другу из-за того, что другие просто не успели зарегистрироваться, да и появится ошибка при распределении, тк свободным каждый раз будет только один человек – он сам). Создатель («руководитель») запускает рандом, и каждому пользователю приходит сообщение с именем, ссылкой на тг, ценовой категорией (в роли напоминалки будет стоять) и пожеланиями.
6. Сразу за последним сообщением, пользователь получает еще одно, в котором написано что-то вроде «когда сделаешь подарок, напиши кодовое слово ГОТОВО», после чего пользователь получает сообщение с поздравлением с НГ, благодарностью за использование бота и кнопкой обратной связи