Документация к системе достижений

Что мы имеем по структуре таблиц:

* Achievement. Таблица с самими достижениями. Связь М2М с пользователем.
* AchievementUserStatus. Кастомная промежуточная таблица, через которую осуществляется связь М2М между достижениями и пользователями.

Есть сущность RequirenmentToGetAchieve, которая связывает условие для получения достижения с пользователем. Здесь будет связь с достижением 1:1. Грубо говоря сделали мы одно условие, в котором указали, что для получения достижения нужен 10 уровень, а потом создали ещё одно такое условие, но с 100 уровнем.

По итогу имеем: Achievement, AchievementUserStatus, RequirenmentToGetAchieve. В последней у нас помимо показателей пользователя (уровень, количество денег и пр.) лежат foreign key на тесты, квесты и тд.

Сценарий выдачи ачивок:

Мы можем брать все условия (RequirenmentToGetAchieve.objects.all()) и по всем условиям проверять, что пользователь выполнил их. Если находим такое, то создаём запись AchievementUserStatus, которая будет свидетельствовать о том, что пользователь получил данное достижение

Техническая реализация такова: можно во вьюхе, которая будет принимать этот id юзера, и выполнять соответствующую celery task.