使用者主要是四类，1）监察者，2）奖励发放者，3）目标人物，4）管理者

每个目标人物都有自己独立的一套成就系统，

1. 目标人物通过完成各种任务，达成相应成就。任务完成可以由目标人物录入并发送给奖励发放者确认，或者直接由奖励发放者录入。
2. 目标人物和奖励发放者都有诚信积分，由监察者管理。以下几种情况会扣除诚信积分：
   1. 目标人物领取到奖励但确认时选择未领取，扣除目标人物积分并将奖励置为已领取
   2. 目标人物未完成任务但录入并发送给奖励发放者，扣除目标人物积分并将任务回档
   3. 目标人物已完成任务但奖励发放者选择未完成，扣除奖励发放者积分，并将任务置为已完成
   4. 目标任务发起奖励领取或兑换但奖励发放者N天内未发放，扣除奖励发放者积分并由监察者强制执行
   5. 目标人物未完成任务但奖励发放者录入，扣除目标人物和奖励发放者积分并将任务回档
3. 管理者可以添加和修改任务，成就，成就奖励，消费积分兑换奖励，成就积分与消费积分转换比例，替换奖励发放者、监察者，修改后系统会通知相关奖励发放者、监察者和目标人物，经过确认后才能生效。
4. 奖励发放者负责发放奖励，包括成就积分到达奖励，和消费积分兑换奖励。
5. 目标人物可以发起奖励领取或兑换，由奖励发放者接收并发放，目标人物获得奖励后确认，系统记录领取记录或者兑换记录并减去相应消费积分。
6. 成就与年龄挂钩，而且某些成就可以有时间范围限制，例：12岁之前一个月之内完成xxx任务多少次

需求中关键的业务场景有：

1. 目标人物选择并发送完成的任务
2. 奖励发放者确认完成的任务
3. 系统重新计算成就、积分
4. 管理者更改成就系统
5. 奖励发放者发放奖励
6. 目标人物发起奖励领取或兑换

注意点：

1. 本系统为多租户系统， 一个租户下可以有多个主角；
2. 成就套件的概念：租户内的管理员可以自定义成就套件，成就套件不受租户的限制，多个租户可以复用；官方管理员可以定义官方套件，官方套件默认所有租户都可以使用；成就套件内容包括类别定义，成就定义，事迹定义；成就奖励不属于成就套件的范畴
3. 只有使用同一套成就套件的主角才能进行事迹、成就PK

具体模块需求整理：

一 管理员

1. 创建租户
2. 拉人进租户
3. 创建成就套件
4. 创建事迹
5. 创建成就
6. 创建奖励
7. 指定成就奖励
8. 设置主角
9. 设置监察员
10. 设置奖励发放人