

## ACTION ENABLERS

---

**3.1 Якщо користувач невдало склав речовину або вона відсутня у базі даних, то він побачить анімацію невдалої спроби.**

**Identifier:** Action Enabler.

**Description:**

Система повинна інформувати користувача о невдалій спробі створити речовину, використовуючи наглядну та зрозумілу анімацію.

**Example:**

Користувач Опанас складає речовину  $H_5O$ , а після цього бачить анімацію, що є знаком невдалої спроби.

**3.2 Якщо користувач купив елемент, відкрив речовину або групу речовин, то він отримує досягнення.**

**Identifier:** Action Enabler.

**Description:**

Користувач отримує досягнення за покупку або відкриття речовини (або сукупностей речовин), ці досягнення можна переглянути у своєму профілі, а також отримати за них винагороду в якості ігрової валюти.

**Example:**

Користувач Петро відкрив речовину  $H_2O$ , тому він отримав за це досягнення.

## ACTION ENABLERS

---

**3.3 Якщо неавторизований користувач намагається купити елемент або валюту, то йому пропонується виконати авторизацію або реєстрацію.**

**Identifier:** Action Enabler.

**Description:**

Для того, щоб користувач мав можливість купити ігрову валюту, йому необхідно увійти в свій особистий кабінет або зареєструватися.

**Example:**

Користувач Іван намагався купити ігрову валюту, але забув увійти до свого акаунту, тому система нагадала йому про це.

**3.4 Якщо адміністратор погоджується із створеною користувачем сполукою, користувач отримує винагороду (ігрову валюту).**

**Identifier:** Action Enabler.

**Description:**

Якщо користувач відправляє запит на додавання сполуки якої не має у базі даних додатку, адміністратор передивляється цей запит. У разі коректності створеної сполуки, користувач отримує винагороду (ігрову валюту).

**Example:**

Григорій не побачив  $\text{Cu}_2\text{SO}_4$  у базі даних, тому відправивши запит на додавання цієї сполуки він отримав винагороду.