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

**Identifier:** Action Enablers.

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

**Example:** Користувач Опанас складає речовину Н5O, а після цього бачить анімацію, що є знаком невдалої спроби.

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

**Identifier:** Action Enablers.

**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 H2O, тому він отримав за це досягнення.

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

**Identifier**: Action Enablers.

**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.

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

**Identifier: Action Enablers**

**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 Cu2SO4 у базі даних, тому відправивши запрос на додавання цієї сполуки він отримав винагороду.