**Сценарий использования приложения “Kimika”**

1. Пользователь заходит в приложение.
2. Открывается начальный экран, на котором расположено 4 кнопки

* Продолжить - динамическая кнопка,которая появляется только тогда,когда имеется прогресс в приложении
* Новая игра
* Настройки
* Выход

1. При нажатии на кнопку “продолжить” игра возобновляется с момента на котором пользователь вышел из приложения
   * Последний добавленный на поле элемент или предмет
   * Последняя проведённая реакция
   * Прогресс уровней мини-игры сохраняет только полностью пройденные уровни
2. При нажатии на кнопку “Новая игра”:
   * Если имеется прогресс в приложении,то он обнуляется и начинается новая игра
   * Если прогресса нет, то игра начинается заново
3. При нажатии на кнопку “Настройки” открывается меню настроек следующих параметров:
   * Отображение названия элементов (Будут ли отображаться названия элементов)
   * Отображение хим.формулы на основном экране
   * Отключение/включение звука в игре

**Начало новой игры**

1. Начинается обучение, но в верхнем меню есть кнопка “Пропустить обучение”,в котором пользователь будет ознакомлен со следующим:
   * Как смешивать элементы
   * Как использовать доп. предметы
   * Как получить опыт в мини-игре, для открытия новых элементов
   * Как играть в мини-игру
   * Как изучать информацию об элементах
   * Как использовать подсказки
2. После обучения выдаются базовые хим.элементы в инвентарь, а также некоторые предметы:
   * Горелка
   * Солнце / лучи солнца / ультрафиолетовая лампа

**Смешивание элементов**

1. Из инвентаря пользователь перетаскивает открытые элементы / предметы на свободное поле
2. Из элементов,выставленных на поле, составляется хим.формула
3. Если формула существует и учтена в приложении, то образуется новый хим.элемент, который попадает в инвентарь пользователя
4. Если формула не существует либо не учтена в приложении, то появляется всплывающее окно, сообщающее об ошибке