**GBook**

Análise Ouriço

=> Botões precisam ter efeitos de botões – feedback

=> Ter pause nos minigames

=> Ter um help

=> Interface de tempo

=> Interface de sair

=> Nivelação do mini game, numa interface visível

=> Feedback progresso no MGs

=> Feedback positivo na vitória

=> Feedback negativo na derrota

=> Mini game de memória. Mostrando uma lista e tendo que selecionar depois qual deles. Memória de trabalho, memória visual. Para memória, usar referencias como cor, forma e etc.

=> O mini game da entrada na fábrica ter cognição espacial

=> Algo relacionado com memória visual, lembrando ordens e figuras

=> É preciso ter feedbacl em toda ação do player. Desde a interação com botões, até o feedbacks de ações gerais.

=> Dois botões, dois itens relacionados com eles e outros com nenhum = atenção seletiva

=> Evitar possibilidade de vitória por tentativa e erro

=> Colocar imagens em ordem, sequencial, para determinado evento, planejamento