DOCUMENTO FUNCIONAL JUEGO MERENDEROS GIJÓN:

En el juego saldrá la imagen de un mapa, y saldrán los destinos para los que hay que encontrar la ruta más corta. merenderos de Gijón. Saldrán El Merendero La Casina, Casa Segundo, El Rinconín de Deva, Casa Yoli, El Chabolu, Casa Arturo y El merendero la Bolera. Será juego contrarreloj, el tiempo para encontrar cada ruta irá de mayor a menor, dependiendo de las rutas que hayas acertado.

Cuanto más mayor sea el número de rutas encontradas menos tiempo habrá. Al fallar se volverá a empezar de cero.

Al acertar saldrá alguna animación. Para hacer los trayectos el usuario tendrá que ir uniendo puntos de una malla de puntos, que irá formando el camino o la ruta a seguir. Al encontrar cada ruta más corta saldrá una animación en la pantalla de la imagen. Después de encontrar todas las rutas te saldrá otra animación distinta. En un inicio, el tiempo para pasar de la primera fase a la segunda (primer merendero al segundo) será de 1,10 minutos. Por cada fase superada se restarán 10 segundos para la siguiente. Si en alguna fase se te acaba el tiempo se acaba el juego y tienes que volver a empezar.

De un punto inicial, habrá que acabar pasando por todo los merenderos.

MATRIZ PUNTOS

RESUMEN:

\*7 merenderos.

\*7 rutas más cortas por encontrar.

\*Contrarreloj.

\*Al fallar se vuelve a empezar de cero.

\*Ruta marcada por línea roja.

\*Animaciones al fallar y al acertar.