

## Animación/cambio de actividad



Una vez se ha acabado un ejercicio, los dos iconos (oir/oir, oir/grabar, ver/grabar) hacen un slide hacia la izquierda y a la vez aparecen dos nuevos por la derecha, con la misma animación.

El feedback que se le da es de refuerzo positivo. La línea de progreso avanza un poco, aparece una estrella y se coloca en su lugar y el contador de puntos avanza y todo reforzado con efectos sonoros. Si diera tiempo, el animal protagonista puede hacer un pequeño gag, como que se le agranden los ojos, sonria, mueva la cola...

Cada 6 ejercicios obtiene un premio. Se oscurece la pantalla y baja desde arriba con un slide la pantalla de premio para que el usuario elija la prenda.



## feedback/premios/Final etapa

Una vez superados los 30 ejercicios, sale la pantalla de fin de etapa. Se oscurece la pantalla y baja desde arriba con un slide el cuadrado con el animal protagonista con una medalla. También aparecen las estrellas conseguidas, los puntos que lleva acumulados y los premio/prendas que ha obtenido. Podemos ponerle todas las prendas al personaje o que estén colocadas en la parte superior.

Puede haber efecto sonoro de aplausos.

Para esta pantalla he preparado las siguientes imágenes: cada animal con medalla por separado y el recuadro donde estarán, con el espacio donde va la puntuación y las estrellas.

