**NARRATIVA OA - PROPOLÂDIA**

**Seleção do ambiente**

Ao selecionar, na cidade, o ícone do ambiente mercado. Será exibido uma tela de início daquele ambiente, por meio de um slide de imagens onde será exibido uma narrativa como se fosse uma história em quadrinho.

**Esboço de narrativa**

*Intro: (Na frente do mercado)*

- Joãozinho meu filho, como vai você?

- Estou bem Dona Luzia, e a senhora, indo para as compras?

- Sim sim meu querido, mas eu estou tão cansada.... Poderia me ajudar a fazer umas contas? Você é bom em matemática né mocinho?

- Mas é claro Dona Luzia \*risos\* // Depois eu trabalho nas expressões faciais se necessário

**Visualização das relações de proporções dos itens exibidos**

Após a introdução da situação, o usuário será levado para a tela principal do OA que é o ambiente onde ele vai poder alterar as variáveis (dimensão 1 e 2) e visualizar as modificações na área interativa (canvas). A área do canvas terá um apelo visual de interatividade. Será um canvas por situação.

**Entrada de respostas**

Após visualização das proporções, será indicado ao usuário, preencher a tabela lateral com os valores corretos na segunda coluna.

**Conclusão da situação**

Verificado as respostas, o usuário vai receber um feedback visual informando se ele acertou ou errou as respostas. Caso tenha errado, será pedido que ele tente novamente inserindo novos valores, os corretos. Caso os valores já estejam corretos, será exibido uma mensagem de sucesso, informando que o usuário acertou todas as respostas. Ele receberá uma estrela de mérito por ter solucionado aquela situação e a tela será atualizada com as informações da nova situação do ambiente, que será similar à anterior, mas com ítens, valores e razões diferentes entre sí.

**Conclusão do ambiente**

Após a conclusão de todas as situações do ambiente, o usuário receberá uma medalha. Na tela home do OA, o ícone do ambiente completado ficará com uma insígnia, indicando que este foi concuído e incentivando a concluir os próximos ambientes.