**Correções Jogo**

* **Correções no menu apresentação**

1. **Botão para passar a mensagem. Esta não deverá passar automático**.
2. Colocar uma fonte de texto melhor em um balão de fala para o personagem.
3. **Texto justificado.**
4. **Onde tiver nome de espécies no texto colocar em itálico (Ex.: *Aedes aegypti, Culex..* )**

* **Correções na primeira cena do jogo**

1. Balão de fala para o personagem com o texto justificado com a mesma fonte de texto melhorada da apresentação;
2. **Retirar a função next;**
3. **Substituir os quadrados verdes por algo mais elegante. Sugestão:**

**Obs.:** Ao concluir a primeira cena o personagem Eugênio aparecerá parabenizando e convocando o jogador para a próxima etapa.

TEXTO a ser dito por Eugênio: Parabéns! Você acaba de praticar ações muito importantes para a prevenção das arboviroses. Vamos continuar sempre assim! Agora, caro jogador você verá uma cena bem cotidiana. Há nela 7 erros que não podemos deixar de identificá-los e corrigi-los. Sua missão, é encontrar os erros sabendo da importância de resolvê-los.

**Obs.:** antes de aparecer a casa, Eugênio explica o que o jogador vai fazer (o texto já foi colocado anteriormente)

* **Correções na segunda cena do jogo**

1. **Aparecer só a cena sem um menu antes dela**
2. ERRO: quando clicamos no erro da cena está aparecendo mais de uma vez este erro.
3. **Colocar apenas 7 erros, ou mudar no texto, informando o jogador quantos erros são.**
4. Melhorar a apresentação do texto, como já foi colocado anteriormente;
5. **Ao terminar o jogo dos erros, Eugênio aparece novamente parabenizando e convidando o jogador para o quiz.**

TEXTO A SER DITO POR EUGÊNIO: Muito bem, você identificou os erros que já tinha lhe alertado. Nunca deixe eles acontecerem na sua casa e quando você os ver, na casa de alguém é importante alertá-lo para sua correção. Agora querido Jogador, vamos ao último desafio: Você participará de um quiz, para revisar tudo que aprendeu até aqui.

* **QUIZ**

1. **Levar o jogador direto para o quiz**
2. **Ficar verde ou vermelho como sinal de acerto e erro**
3. **Só passar para a próxima pergunta, quando o jogador responder a questão anterior.**
4. **Justificar o texto do quis**

**Conclusão:**

1. Dar vida ao texto;
2. Colocar os parabéns mais destacado
3. Balão de fala para o personagem

**Observações importantes:**

1. **Mudar o nome de INICIAR para GPS**;
2. **Na tela do GPS colocar um botão para sair para o menu principal;**
3. **Colocar o informativo antes de tudo;**
4. **Texto do informativo justificado;**
5. **Título do informativo centralizado;**
6. **Ter a opção de voltar o texto;**