

# Рекомендации по корректировкам игр по результатам тестирования

---

## Содержание

ОТГАДАЙ, КАКАЯ БУКВА.....	2
СОЕДИНИ БУКВУ С КАРТИНКОЙ .....	3
СОБЕРИ БУКВУ .....	4
ЛИСИЧКА.....	4
ПОЕЗД.....	4
МАТРЕШКА .....	5
ПАЗЗЛЫ ХОХЛОМА.....	5
СЕМЕЙНОЕ ДЕРЕВО .....	6
КУРОЧКА РЯБА.....	6
КТО БЫСТРЕЕ, КТО СИЛЬНЕЕ.....	6
ЧЕЙ ДОМИК.....	7
ЗВУКИ.....	8
КОЛОБОК ЭМОЦИИ.....	8
МАШИН ДЕНЬ .....	8
СОБЕРИ СЛОВО 1 .....	9
СОБЕРИ СЛОВО 2 .....	10
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ .....	10
ВИКТОРИНА ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ.....	11
ЗАГАДКИ .....	11
МАШИН ДЕНЬ ГЛАГОЛЫ.....	12
КТО ГДЕ ЖИВЁТ (предложение из букв).....	12
КТО ГДЕ ЖИВЕТ (предложение из слов).....	13
ВРЕМЕНА ГОДА (предложение из слов).....	14
ВРЕМЕНА ГОДА II (предложение из букв) .....	14
УГАДАЙ ВРЕМЯ ГОДА.....	15

## ОТГАДАЙ, КАКАЯ БУКВА

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/otgadai-bukvu/>

1. Когда буква правильно угадана, стрелка "вперёд" должна стать активной и мигать. Мигание от жёлтой стрелки к оранжевой (а не исчезновение и появление стрелки, как в других играх).
2. При переходе назад по стрелке на отгаданную букву, то:
  - под буквой должно быть видно слово (лестница, топор,...)
  - выше над буквой текст: «Молодец, эта буква угадана правильно. Переходи по стрелочке к следующему заданию.»
3. Временно скрыть кнопку FI с финским языком. Но оставить возможность добавить её позже, когда появится наполнение на финском. Просьба, указать в комментариях во флеше где и как это сделать (чтобы мы сами потом нашли как это сделать).
4. Сделать задания по алфавиту, чтобы игра всегда начиналась с А и задания шли в алфавитном порядке. Сейчас буквы идут в произвольном порядке, сделать их по списку в xml.
5. Убрать счётчик, который стоит сейчас в конце игры (не выводить его). Протестировав игру видно, что он вносит путаницу. В связи с этим следующие корректировки.
6. Убрать перелистывание заданий: Стрелочка «Вперед» появляется только, когда буква будет отгадана. Т.е. задания нельзя перелистывать вперёд, только возвращаться назад к отгаданным заданиям.
7. Когда все буквы отгаданы, открывается заключительный экран. На заключительном экране виден только текст типа «Все буквы отгаданы! Молодец!».
8. А так же добавить текст, что остались не отгаданные буквы на другом языке и что, сменив язык, можно продолжить их отгадывать (если такие остались).
9. При смене языка попадаем на тот этап игры, на котором мы остановились на этом языке. А не на начало игры, как сейчас. (Например, играли на русском и отгадали буквы А, Б и В. Не переходя к следующему заданию с буквы В сменили язык и попали на финскую игру А. Отгадали на финском А, В, С, D и E. Сменили еще раз язык и попадаем на русский язык на В, т.к. игра на

русском остановилась на этом этапе).

Это работает и в этом случае, если мы дошли до финального экрана и меняем язык. При смене языка продолжаем играть на другом языке, при смене языка еще раз возвращаемся на финальный экран, а не на начало игры, как сейчас.

## СОЕДИНИ БУКВУ С КАРТИНКОЙ

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/otgadai-bukvu2/>

1. Временно скрыть кнопку FI с финским языком. Но оставить возможность добавить её позже, когда появится наполнение на финском. Просьба, указать в комментариях во флеше где и как это сделать (чтобы мы сами потом нашли как это сделать).
2. Добавить отдельные заключительные экраны для русской и финской версии игры т.е. задания на русском и финском языках идут параллельно и у каждой свой конец игры.
3. При смене языка попадаем на тот этап игры, на котором мы остановились на этом языке. А не на начало игры, как сейчас. Это работает и в случае, если мы дошли до финального экрана и меняем язык. При смене языка продолжаем играть на другом языке, при повторной смене языка возвращаемся на финальный экран, а не на начало игры, как сейчас.
4. Иногда не показывается воробей на финальном экране, когда все задания отгаданы (тестировали на финском). Проверьте, пожалуйста. Сейчас счетчик для воробья считает общее количество ответов и на русском и на финском. А нужно отдельно для каждого языка. В финском языке 29 букв, можно оставить ту же логику при подсчете, что и в русском (как у вас сейчас). Только вместо 33 сделать 29 (когда отгаданы все).
5. Сейчас, чтобы угадать букву, её нужно перетащить на знак вопроса. При перетаскивании буквы на картинку она отлетает обратно. Просим исправить так, чтобы перетаскивать можно было не только на знак вопроса, но и на саму картинку. Буква в этом случае тоже встаёт на место вопроса, а не на картинку.
6. Когда в задании (экран с тремя картинками) отгаданы все три буквы, добавить галочку, которая означает, что на этом экране все буквы угаданы. Так

визуально будет понятнее какие задания отгаданы, какие нет при перелистывании.

7. Изменить мигание стрелочки с жёлтого на оранжевую (а не появление и исчезание жёлтой)

## **СОБЕРИ БУКВУ**

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/soberi-bukvu/>

1. Изменить мигание стрелочки с жёлтого на оранжевую (а не появление и исчезание жёлтой)

## **ЛИСИЧКА**

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/lisichka/>

1. Изменить мигание стрелочки с жёлтого на оранжевую (а не появление и исчезание жёлтой)
2. Спрятать стрелку «Вперёд» с момента нажатия на правильный ответ и появлением экрана с полным ответом. Сейчас стрелка сразу начинает мигать после нажатия на правильный ответ и на нее можно успеть нажать до того, как появляется экран с ответом. Или сделать эту стрелку неактивной, чтобы она не нажималась в этот момент.
3. Исправить ошибку: иногда стрелочка вперед перестает мигать и становится полупрозрачной после закрытия экрана с ответом.

## **ПОЕЗД**

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/poezd/>

1. Добавить мигание стрелочки, когда предложение собрано. Мигание не плавное, а более резкое, чтобы было заметнее. Можно с белого на оранжевый.
2. В конце игры в случае, если ни одно задание не отгадано, а просто перелистано, убрать слово Молодец (остаётся только Хочешь повторить игру?). Воробья заменить на другого.

## **МАТРЕШКА**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/matryoshka/>

Сделать лупу мигающей (меняет цвет с зелёного на оранжевый) после того, как матрёшка собрана. После того, как ответ открыли по лупе и закрыли, лупа больше не мигает. На этом этапе сделать мигающей стрелочку «Вперёд» (мигает, меняя цвет с жёлтого на белый).

Сейчас при смене языка окно с инфо о матрёшке и инструкция закрываются. Должны оставаться открытыми (меняется только язык).

Исправить глюк на последнем экране с фактом: если менять языки несколько раз, то картинка и текст с фактом меняется на другой факт. И так происходит несколько раз, если продолжать менять язык игры. Факт не должен меняться в рамках одной игры.

## **ПАЗЗЛЫ ХОХЛОМА**

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/mozaika/>

Сейчас при смене языка окно с инструкцией и меню закрываются. Должны оставаться открытыми (меняется только язык). Т.е. при смене языка в инструкции остаётся так же в инструкции, но на другом языке. Тоже самое и с меню, при смене языка меняется только язык меню.

Добавить мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую.

## **СЕМЕЙНОЕ ДЕРЕВО**

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/semeinoe-derevo/>

Сейчас при переходе обратно к отгаданному заданию сохраняются только правильно отгаданные ответы. Должны быть видны также и неправильно отгаданные (должно быть видно, где игрок сделал ошибку).

Заменить мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (а не появление и исчезание жёлтой)

## **КУРОЧКА РЯБА**

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/kurochka-ryaba/>

Сейчас при смене языка окно с инструкцией закрывается. Должно оставаться открытыми (меняется только язык). Т.е. при смене языка в инструкции остаёмся так же в инструкции, но на другом языке.

Поменять мигание стрелочки с коричневой на тёмно коричневую (norm на hover).

Игра должна заканчиваться на последней картинке «ПРОСТОЕ!». Сейчас заканчивается на предпоследней картинке «НЕ ЗОЛОТОЕ —». Проверьте, пожалуйста, почему не доходит до последнего предложения в сказке.

Сейчас при смене языка инструкция и конец игры закрываются (происходит переход на задание на другом языке). Должны оставаться открытыми (меняется только язык). Т.е. при смене языка в инструкции остаёмся так же в инструкции, но на другом языке. Тоже самое на экране с текстом Конец и на последнем экране игры: при смене языка должен меняться только язык.

## **КТО БЫСТРЕЕ, КТО СИЛЬНЕЕ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/kto-bystree/>

Поменять мигание стрелочки с голубой на синюю (norm на hover). Сейчас голубая стрелочка просто исчезает и появляется.

При переходе по стрелочке «назад» неправильный ответ в отгаданных заданиях должен сохраняться только если он был угадан неправильно, чтобы было видно где были сделаны ошибки. Сейчас отмечены все неправильные ответы (подсвечиваются красным). Т.е. если задание было угадано правильно с первого раза, то при возврате на это задание по стрелочке «назад» неправильный ответ не должен быть выделен, только один правильный ответ зелёным. В этом случае видно, что задание отгадано с первого раза.

## ЧЕЙ ДОМИК

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/chei-domik/>

При смене языка во время задания само задание (картинки) не меняются, только текст (перевод). Т.е. если мы выполнили задание на русском, сменили язык, должно открыться тоже самое задание на финском, но оно ещё не отгаданное. Его нужно отгадать на другом языке. (пример – игра Семейное дерево).

Сейчас при смене языка попадаем на начало игры на этом языке. Должны оставаться на том же задании (меняется только язык, см. выше).

Когда задание выполнено (отгаданы все три картинки), появляется воробей-это ОК. Если перейти к следующему заданию, а потом по стрелке вернуться обратно к этому заданию, то воробья уже нет (это тоже ОК), но картинки и линии расположены в другом порядке (линии становятся параллельные, хотя были перекрещены, меняется порядок картинок с домиками). Можно ли их оставить в том же виде, как были при выполнении задания.

Убрать счётчик в конце игры. Сделать так, чтобы игра заканчивалась только когда все задания на текущем языке будут выполнены (задания идут по кругу, как в игре Кто быстрее, Кто сильнее) (изменения на экране Молодец см. ниже). Если мы на русском языке выполнили все задания, дошли до конца игры и на экране Молодец решили сменить язык, то попадаем на первое невыполненное задание на другом языке. Таким образом, на другом языке можно тоже завершить игру, только выполнив все задания. Если все задания выполнены на двух языка и на экране Молодец мы меняем язык, то остаёмся на этом же экране, меняется только язык текстов.

Изменить текст на экране Молодец на «Молодец! Все задания выполнены правильно.».

Добавить мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую, когда задание выполнено и нужно переходить к следующему (после появления картинке с воробьём «Пробуй дальше, жми на стрелку»). Сейчас стрелка не мигает.

## **ЗВУКИ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/zvuki/>

Просим, чтобы мигание начиналось не моментально с перехода на картинку, а после небольшой паузы. Чтобы ребёнок успел увидеть всю картинку, а потом уже начиналось мигание. Например, картинка открылась, секунда пауза, а потом начинается мигание.

И просим подправить переход от одной мигающей буквы к другой, сделать его плавнее (мягче), а не резким, как это сейчас.

## **КОЛОБОК ЭМОЦИИ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/emocii/>

Заметили, что иногда при выборе ответа кнопки с ответами зависают полупрозрачные и не исчезают до конца. Не смогли найти в какой именно момент, примерно тогда, когда правильный ответ угадан (после этого происходит зависание кнопок). Просьба поправить, если получится.

## **МАШИН ДЕНЬ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/mashin-den/>

Изменить мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (а не появление и исчезание жёлтой)

После того, как предложение собрано стрелка "вперёд" тоже должна начинать мигать. Примерно через 1,5 сек., после правильного набора предложения.

Стрелка "назад" должна появиться уже со второй картинке, или на картинке, где надо написать из слов предложение "Просыпается утром" (чтобы можно было



вернуться и посмотреть предложение ещё раз, сейчас этого сделать нельзя сделать на первом задании).

Просим поправить красную отметку «!» на словах:

- Красные знаки «!» появляются только тогда, когда слово перенесено в неправильное место (т.е. перенесли на предложение, но в неподходящее место). В этом случае слово отлетает обратно с красными знаками «!».
- Если же слово «недотащили» или просто подвигали и отпустили, оно отлетает обратно без знаков «!».  
Т.е. красными знаками отмечаем именно неправильные ответы, а не все возможные перетаскивания слов.

Когда на русском языке доходим до конца игры и переключаем язык, мы попадаем на последнее задание. Сделать так, чтобы игрок оставался на этом же заключительном экране.

На последнем заключительном экране (конец игры) заменить фразу под воробьём на:

«У Маши был интересный день!  
Расскажи о нём своими словами.»

Фраза на две строчки. На финском добавим мы сами.

## СОБЕРИ СЛОВО 1

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/soberislovo1/>

картинка Воробей появляется очень быстро, как только последняя буква в слове оказывается в клеточке. Ребёнок не успеет увидеть картинку и собранное слово вместе.

Очень просим изменить:

Когда всё слово собрано, появляется анимация - звёздочки рядом с первой и последней буквой в слове (как описано в отправленных ранее макетах и тз.). Только после звёздочек на месте картинки появляется воробей. Стрелка Вперёд начинает мигать. (Собери слово 1 и Собери слово 2)

Изменить мигание стрелочки: мигает с голубого цвета на синий (norm на hover), а не исчезает, как сейчас.

## СОБЕРИ СЛОВО 2

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/soberislovo2/>

Картинка Воробей появляется очень быстро, как только последняя буква в слове оказывается в клеточке. Ребёнок не успеет увидеть картинку и собранное слово вместе.

Очень просим изменить:

Когда всё слово собрано, появляется анимация - звёздочки рядом с первой и последней буквой в слове (как описано в отправленных ранее макетах и тз.). Только после звёздочек на месте картинки появляется воробей. Стрелка Вперёд начинает мигать. (одинаково Собери слово 1 и Собери слово 2)

На лишних буквах появляются анимации-звездочки. Пока звездочки переливаются, лишние буквы исчезают (как описано в отправленных ранее макетах и тз.).

Когда буквы исчезнут, звездочки тоже пропадают и стрелка «Вперёд» начинает мигать.

Изменить мигание стрелочки: мигает с голубого цвета на синий (norm на hover), а не исчезает, как сейчас.

## ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

<http://www.mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/dostoprim/>

Добавить стрелки «Вперёд» и «Назад». На первом задании видна только стрелка «Вперёд».

Поменять мигание стрелочки с желтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас желтая стрелочка просто исчезает и появляется.

При смене языка в задании все картинки должны оставаться те же (сейчас варианты ответов меняются и это путает, нет синхронности языка).

При смене языка на экране с информацией о достопримечательности оно не должно закрываться, как сейчас. Меняется только тексты на другом языке.

## **ВИКТОРИНА ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/viktorina-dostoprim2/>

Все ок, исправлений нет.

## **ЗАГАДКИ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/zagadki2/>

Поменять мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас жёлтая стрелочка просто исчезает и появляется.

Просим немного переделать систему подсчёта ответов: Загадки идут синхронно на двух языках. Если отгадали загадку на русском, то при переключении на финский язык попадаем на эту же загадку и она уже отгадана (игрок просто смотрит перевод загадки). Счётчик общий.

Сейчас, когда выбираем правильный ответ, картинка появляется справа от вопроса, а также остаётся внизу. Просим убрать её из нижнего ряда, чтобы внизу остались только два других варианта и пустой квадратик.

Также просим, чтобы при возвращении на отгаданную загадку на экране также в нижнем ряду остались только два других варианта и пустой квадратик. Сейчас там три пустых квадратика.

На последнем экране с результатами при смене языка игрок должен остаться на этом же экране, только текст на другом языке.

Просьба у неправильно угаданного ответа сделать подсветку, например, красную. Сейчас, когда ответ неверный, это детям никак не показывается.

## **МАШИН ДЕНЬ ГЛАГОЛЫ**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/glagoly-mashin-den/>

Поменять мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас жёлтая стрелочка просто исчезает и появляется.

Нет смены картинок, если нажать на кнопку Начать сначала. Игра откроется на тех же самых картинках. Смена картинок в игре происходит только при нажатии на красную кнопку с крестиком. Должно быть оба варианта.

Добавить на заключительный экран с результатами отдельно результаты на русском и отдельно на финском. Важно! В игре на русском языке с списке результатов первым должны идти результаты на русском, ниже на финском. В игре на финском языке первыми в списке должны идти результаты на финском языке, потом на русском. т.е. на каком языке открылся заключительный экран, тот язык стоит первым в списке.

На финальном экране при переключении языка остаёмся на этом же экране, только текст на финском.

## **КТО ГДЕ ЖИВЁТ (предложение из букв)**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/kto-gde-zhivet2/>

Поменять мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас жёлтая стрелочка просто исчезает и появляется.

Просьба сделать так, чтобы игра шла по кругу, и воробей со словом Молодец появлялся только тогда, когда все задания на одном из языков будут выполнены.

На финальном экране при переключении языка остаёмся на этом же экране, только текст на финском.

Сейчас при новом открытии игры, каждый раз порядок картинок сохраняется тот же. Надо, чтобы картинки открывались в произвольном порядке, когда игра начинается снова.

Пренести звёздочку в другое место.

## КТО ГДЕ ЖИВЕТ (предложение из слов)

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/kto-gde-zhivet/>

Поменять мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас жёлтая стрелочка просто исчезает и появляется.

Изменения для окончания игры:

- Просьба сделать так, чтобы игра шла по кругу, и воробей со словом Молодец появлялся только тогда, когда все задания на одном из языков будут выполнены.
- Вариант два: Когда игра окончена, вместо картинки Молодец (так как она здесь не подходит, если не все задания на данном языке выполнены), должна появиться картинка Конец игры, с кнопкой Начать сначала. Таковую картинку вместе с этим комментарием я Вам ранее уже отправляла к этой игре.
- Выберите из двух вариантов любой, который Вам легче осуществить.

На финальном экране при переключении языка остаёмся на этом же экране, только текст на финском.

Сейчас при новом открытии игры, каждый раз порядок картинок сохраняется тот же. Надо, чтобы картинки открывались в произвольном порядке, когда игра начинается снова.

Просим поправить красную отметку «!» на словах:

- Красные знаки «!» появляются только тогда, когда слово перенесено в неправильное место (т.е. перенесли на предложение, но в неподходящее место). В этом случае слово отлетает обратно с красными знаками «!».
- Если же слово «не дотацили» или просто подвигали и отпустили, оно отлетает обратно без знаков «!».  
Т.е. красными знаками отмечаем именно неправильные ответы, а не все возможные перетаскивания слов, которые могут произойти случайно.

## **ВРЕМЕНА ГОДА (предложение из слов)**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/vremena-goda2/>

Поменять мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас жёлтая стрелочка просто исчезает и появляется.

Сейчас при новом открытии игры, каждый раз порядок картинок сохраняется тот же. Надо, чтобы картинки открывались в произвольном порядке, когда игра начинается снова.

На финальном экране при переключении языка остаёмся на этом же экране, только текст на финском.

На финальном экране убрать слово Молодец в случае, если ни одно задание не выполнено, а просто пролистано.

Просим поправить красную отметку «!» на словах:

- Красные знаки «!» появляются только тогда, когда слово перенесено в неправильное место (т.е. перенесли на предложение, но в неподходящее место). В этом случае слово отлетает обратно с красными знаками «!».

Если же слово «не дотацили» или просто подвигали и отпустили, оно отлетает обратно без знаков «!».

Т.е. красными знаками отмечаем именно неправильные ответы, а не все возможные перетаскивания слов, которые могут произойти случайно.

Перенести звёздочку-подсказку на синий фон в нижний правый угол (в то же поле, где стирание и стрелочки, примерно на расстоянии сантиметра от правого края).

Игру не получается начать сначала, если её закрывать кнопкой Крестик наверху, например, в середине игры - все предложения сохраняются. Единственная возможность - пролистать все картинки до конца и закрыть кнопкой Начать сначала - тогда набранные предложения "очищаются".

Так быть НЕ должно. Игру можно закрыть при помощи кнопки Крестик в любой момент, а после в неё можно играть заново.

## **ВРЕМЕНА ГОДА II (предложение из букв)**

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/vremena-goda3/>

Сейчас если игру закрыть крестиком и начать заново (или по кнопке Играть заново), то сохраняются как порядок заданий, так и выполненные задания. Поправьте, пожалуйста, чтобы при каждой новой игре картинки открывались в произвольном порядке и не оставалось выполненных заданий из предыдущей игры.

Поменять мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover). Сейчас жёлтая стрелочка просто исчезает и появляется.

Пренести звёздочку в другое место.

Если предложение написано целиком и после этого нажать на кнопку «веник», то пропадает клавиатура. По этой кнопке предложение должно отчиститься, чтобы его можно было написать заново (как в игре КТО ГДЕ ЖИВЁТ (предложение из букв)).

На финальном экране при переключении языка остаёмся на этом же экране, только текст на финском.

На финальном экране убрать слово Молодец в случае, если ни одно задание не выполнено, а просто пролистано.

## УГАДАЙ ВРЕМЯ ГОДА

<http://mosaiikki.info/rufi/ru/detyam/igry/drugie-igry/vremena-goda1/>

Сейчас при смене языка меняется предложение и картинка. Просим сделать синхронное переключение с одного языка на другой т.е. попадаем на то же самое задание, но на другом языке. Когда меняем язык на выполненном задании, то на другом языке оно уже тоже должно быть выполнено.

Убрать счётчик (и текст со результатами на финальном экране). Все задания идут по кругу. До финального экрана доходим только когда все задания, хотя бы на одном из языков, выполнены.

На финальном экране при переключении языка остаёмся на этом же экране, только текст на финском.

Сделать мигание стрелочки с жёлтой на оранжевую (norm на hover), когда задание выполнено и нужно переходить к следующему заданию.

Когда угадываем время года неправильно, появляется воробей. Можно ли сделать так, чтобы он был виден чуть дольше, например 2 секунды.