

# Proyecto *Lunar Lander*

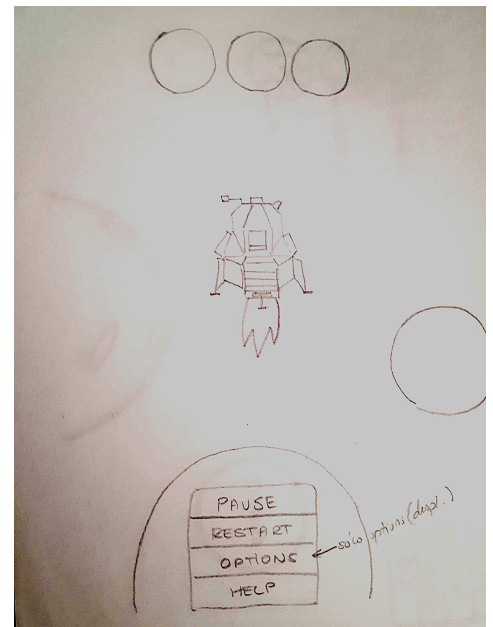
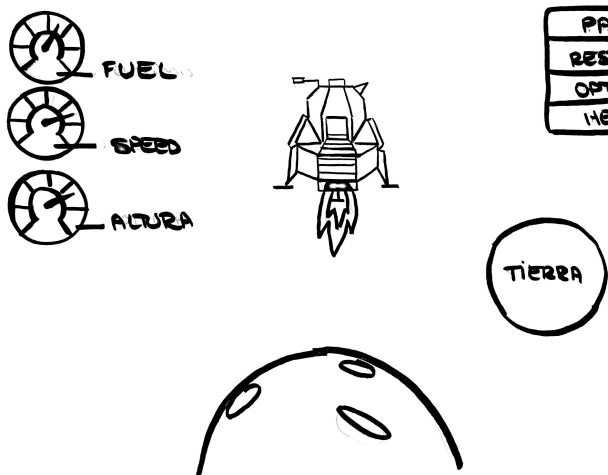
## Introducción

Nuestro cliente nos ha pedido diseñar un juego que consiste en aterrizar un módulo lunar.

Lo hemos adaptado de la siguiente manera: un perro (que pilota nave o módulo) debe aterrizar en la luna. El jugador debe aterrizar la nave frenando la caída, calculando el nivel de combustible (L.), la distancia de la nave a la luna (Km) y la velocidad (Km/s).

Debemos diseñar una versión para ordenador y otra para dispositivos móviles. El cliente nos mostró un boceto inicial que adapté de la siguiente forma:

La versión para ordenador Incluye los indicadores a la izquierda de la pantalla y los botones a la derecha de una forma bastante sencilla y visual. La versión para disp. Móviles está orientada a un modelo más vertical, con los indicadores centrados arriba y un único botón que desplegaría el resto de opciones (Options). En la versión inicial incluíamos el resto de botones y la tierra pero los eliminamos con el fin de optimizar el espacio.



## Estilo:

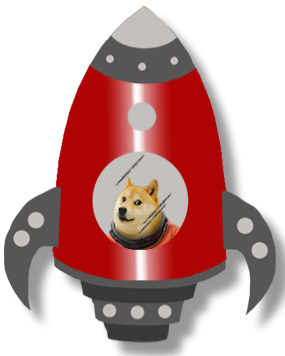
Los botones y las ventanas emergentes tendrán un diseño sencillo, rectangular y con una tipografía retro en amarillo para que resulte llamativo (Retro fonts de google: Sign Painter).

1. Fondo estrellado sencillo (61Kb/1024x768), luna (78Kb/958x126)
2. 2 tipos de nave: la ppal. con un diseño más infantil que incluye a nuestro perro protagonista y la otra a partir de un módulo lunar original vectorizado.

Opciones de nave que ocupará el 20%:

- Cohete perruno: con perro astronauta (16Kb/500x500)
- Módulo lunar (16Kb/500 × 485)

Añadimos un png de la llama (para cuando interactuemos con la nave)



3. Indicadores: tendremos tres; uno para cada variable que ocuparán un 30% de la pantalla en la versión escritorio (8Kb/300x300) y que contarán con una aguja por css.



Escribe para introducir texto

#### 4. Botones (8Kb/251x71ppp)



*Pause* : para pausar el juego



*Restart* : para iniciar el juego



*Help* : con las siguientes instrucciones

(123Kb/800x900)

*Help Shiba Inu to land moon.  
Just press the Space bar  
or anywhere on your mobile screen to break.*

*You will be wasting fuel while breaking so  
be careful not to waste it  
before time or you will crash.*

*Speed shouldn't be over 5Km/s*

*Good luck!*

## Options

- Opciones de juego:
- 2 opciones de nave:, nave espacial y módulo lunar
- Sonido On/OFF
- Seleccionar nivel combustible: 100% 80% 60% (nivel de dificultad)

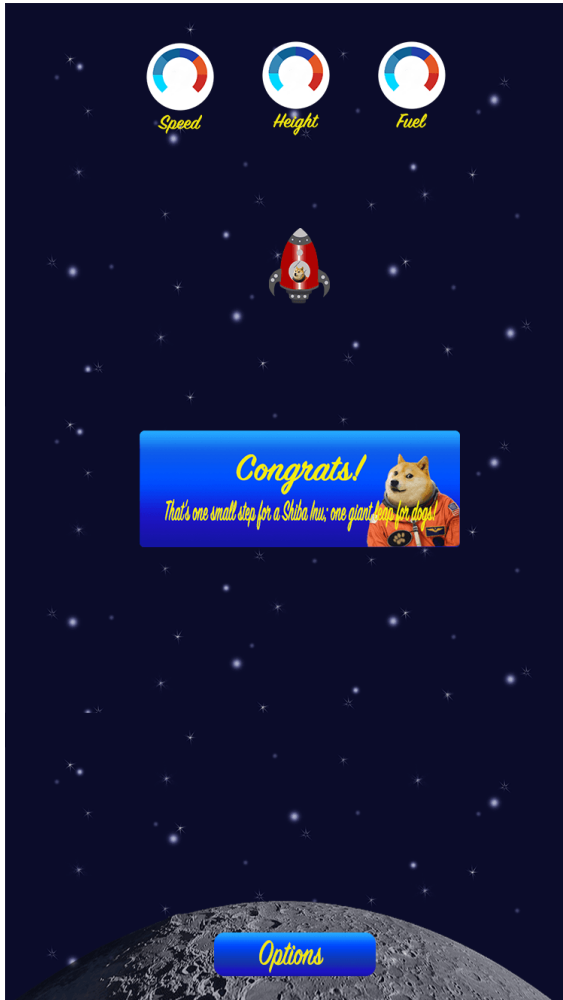


(102Kb/800x900ppp)

Hemos introducido una opción que incluye música a partir de la biblioteca de canciones gratuitas de YouTube: 'Comedic Juggernaut - Music to Delight' (1,8Mb) que se repetirá en bucle

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

## Esquemas



La versión para dispositivos móviles incluye los indicadores en la parte superior de la pantalla de forma proporcional a la versión para ordenador.

Sólo suprimimos la imagen de la tierra del fondo y tres botones que se pueden comprimir en uno sólo: Options que pausará el juego y desplegará el resto de las opciones: Restart/Help/Options

El usuario podrá interactuar con la nave simplemente presionando la pantalla.



### Otros elementos:

Ventanas que aparecerán al finalizar el juego (33Kb/650x260ppp), imagen que insertaremos en formato gif (200Kb/240x180ppp) en el caso de que el jugador estrelle la nave, y la llama que aparecerá de manera intermitente cuando propulsemos la nave(25Kb/600x600).

