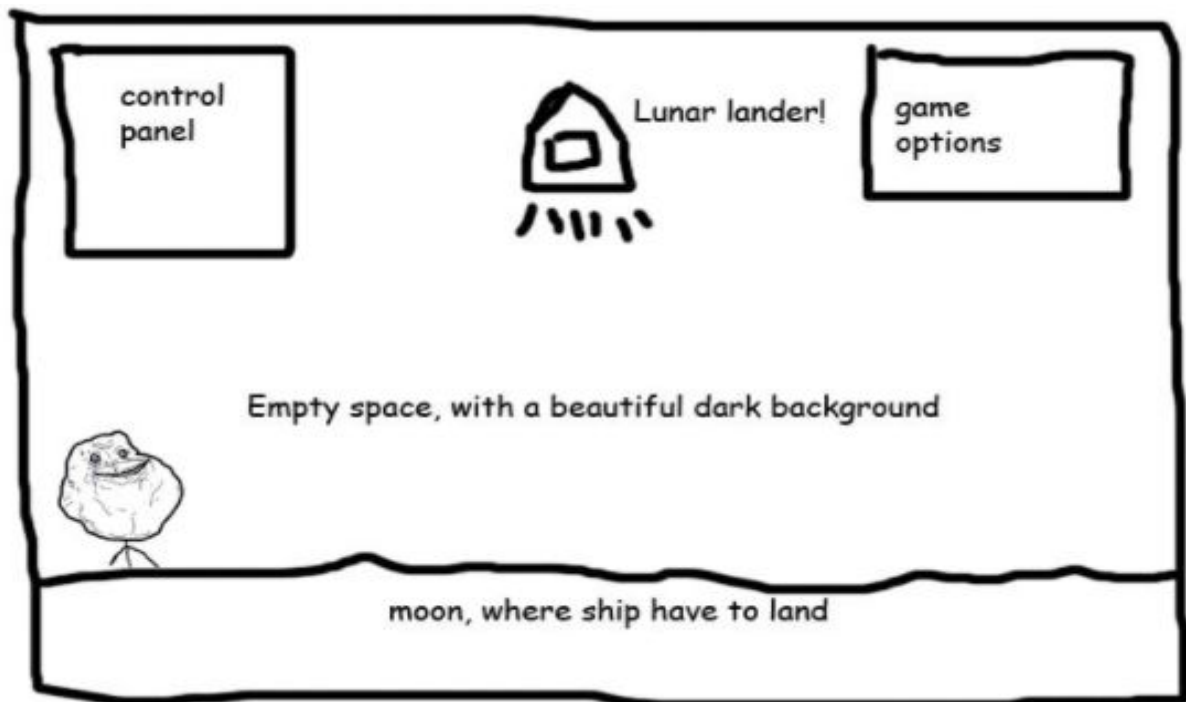


Plec de condicions- Lunar Lander

**Nom: Miquel Janer Mudoy
Curs: DAM1 2017-2018**

❖ Entrevista amb el client.

Ens han encomanat la maqueta d'un joc web multiplataforma (s'ha de veure adequadament per tot tipus de pantalla) en el qual una nau aterri a la lluna. Aquest ha de tenir una resolució "full HD" de 1920x1080 per a pantalla horitzontal i 1080x1980 per a pantalla vertical en la qual la nau ha d'ocupar un 20% de la pantalla. Ens ha donat una idea de com fer-ho amb un petit "storyboard".



Per aprovar el desenvolupament del joc vol un esboss inicial amb totes les imatges que utilitzarem, juntament amb les seves característiques (resolució i tamany) i una petita explicació de quin serà el funcionament dins el joc. Ens ha deixat llibertat per fer-lo, per tant també haurem de explicar i definir el panell de control i les opcions de joc.

❖ Especificacions del panell de control de la nau.

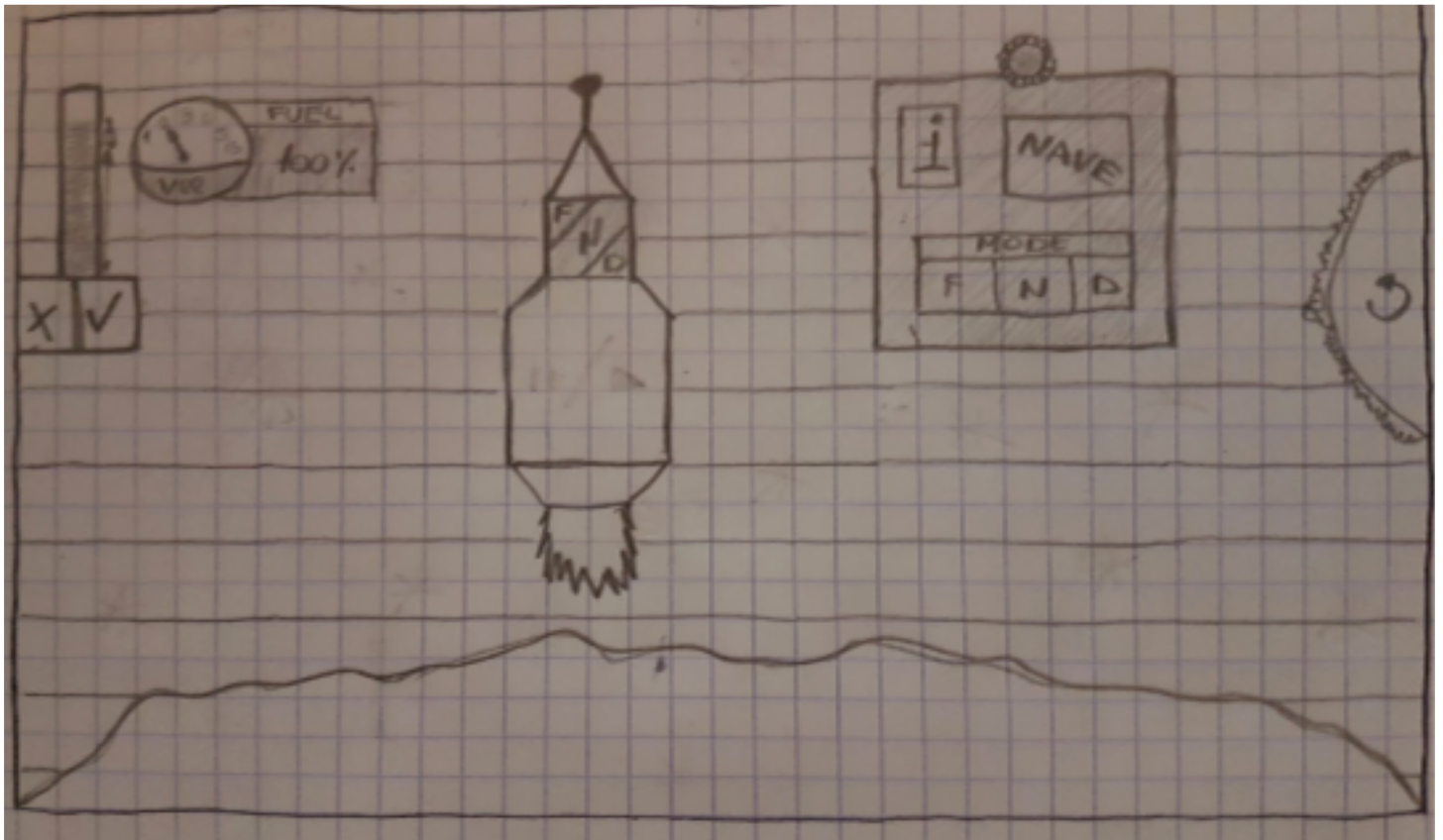
El panell de control estarà dividit en dos imatges per tal de poder ahorrar espai a l'hora de fer el joc multiplataforma. Primer de tot la velocitat, que estarà marcada amb una agulla segons el nivell de velocitat (1,2,3,4,5), juntament amb la barra de fuel, el qual estarà determinat per una barra de color que anirà disminuint segons pitgem el boto de potencia. Aquets dos elements (velocitat i fuel) estaran agrupats dins una mateixa imatge (exposada més abaix). Finalment la altura serà representada a partir duna barra vertical que anirà disminuint segons ens anem acostant a la lluna. Aquest també contarà amb un indicador, el qual estarà marcat per el nivell de velocitat, que ens dirà si es segur o no aterrar.

❖ Especificacions de les opcions del joc.

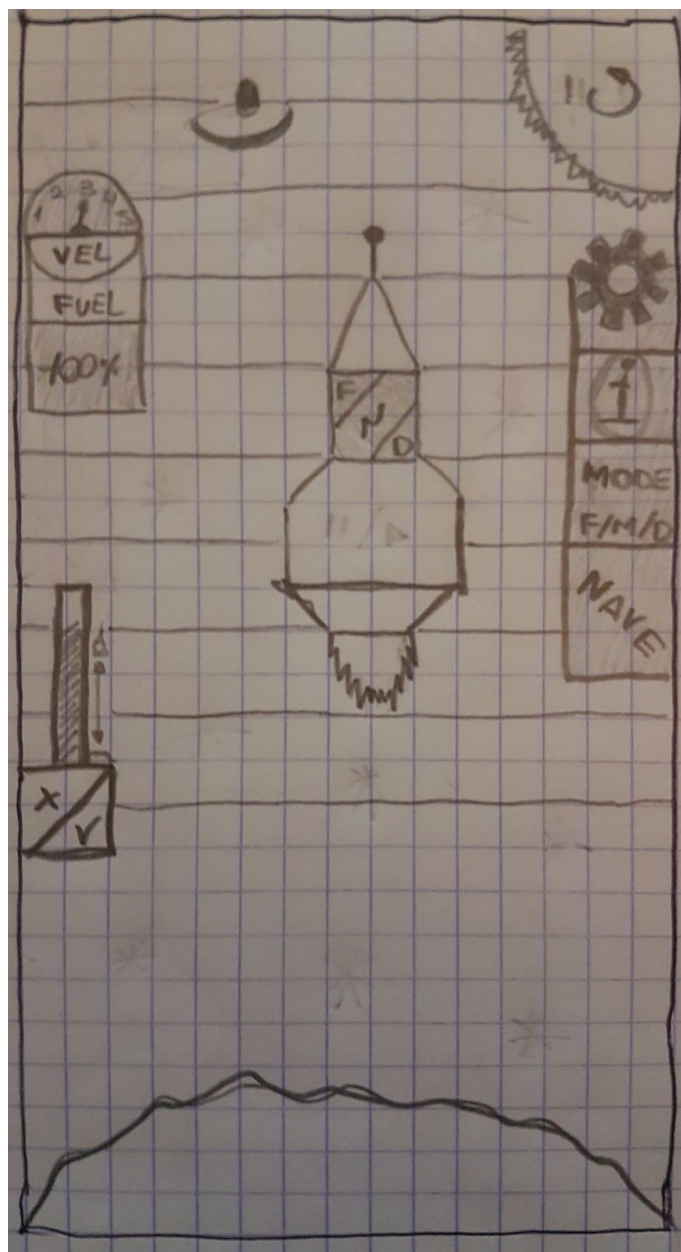
Aquí també he volgut donar ajuda a la condició multiplataforma implementant valors com la pausa i el reiniciar dins els elements propis del joc. El boto de pausa/play estarà insertat dins la mateixa lluna. El boto de reiniciar el joc es trobarà dins un altre element de decoració, que serà el sol. Per obrir el menú d'opcions hi haurà un icona d'“engranatge” que desplegarà un petit menú on ens trobarem una opció per canviar la dificultat del joc i un boto que ens obrirà en el centre de la pantalla un menú de informació. També cal destacar que el icona d'engranatge pausarà el joc. Per finalitzar, la nau dura incorporat el boto de “potencia” per tal de fer el joc més difícil, entretingut i tenir un entorn més buit i net.

❖ Storyboards:

Pantalla horitzontal:

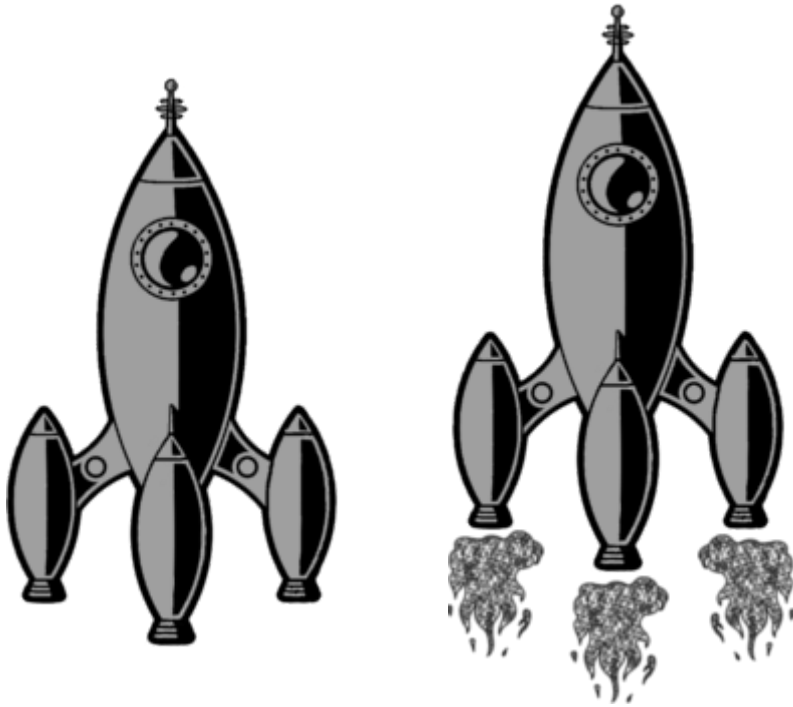


Pantalla Vertical:

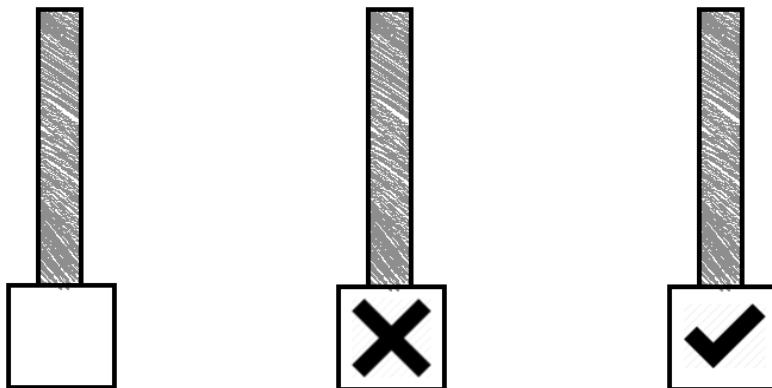


❖ **Les imatges que s'usaran i les seves especificacions.**

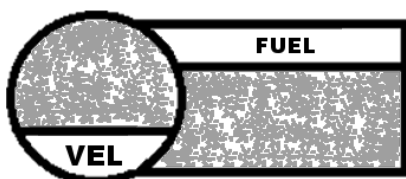
- Coet: resolució de 166x185 i pes de 16,5 KB amb format .PNG
- Coet amb foc: resolució de 174x350 i pes de 26,2KB amb format .PNG



- Barra d'altura amb indicador de aterratge: resolució de 95x328 i pes aproximat de 10KB amb format .PNG



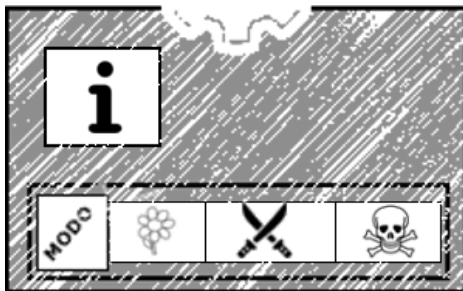
- Indicador de Velocitat i fuel: resolució de 346x153 i pes 9KB amb format .PNG



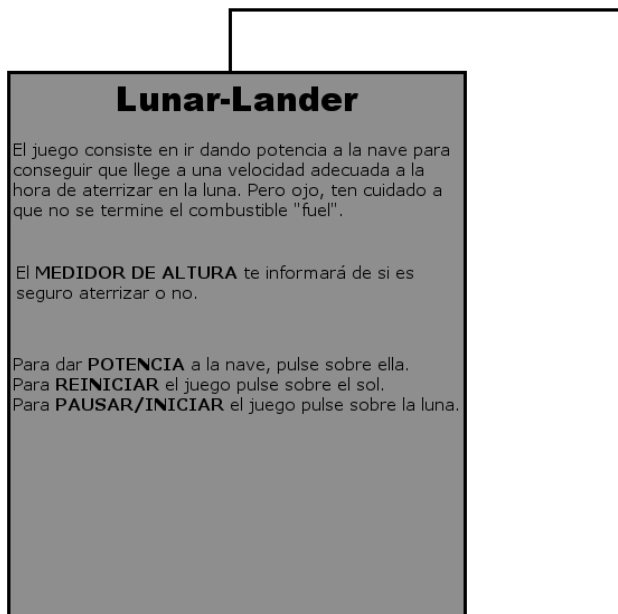
- Engranatge: resolució de 132x132 i pes 11,8KB amb format .png



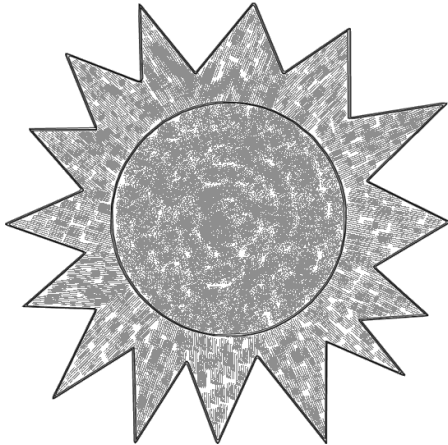
- Menú d'opcions: resolució de 299x187 i pes 48,9KB amb format .png



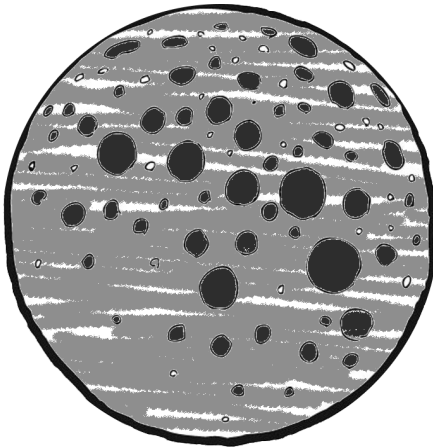
- Menú d'informació: resolució de 556x552 i pes 11,1KB amb format .PNG



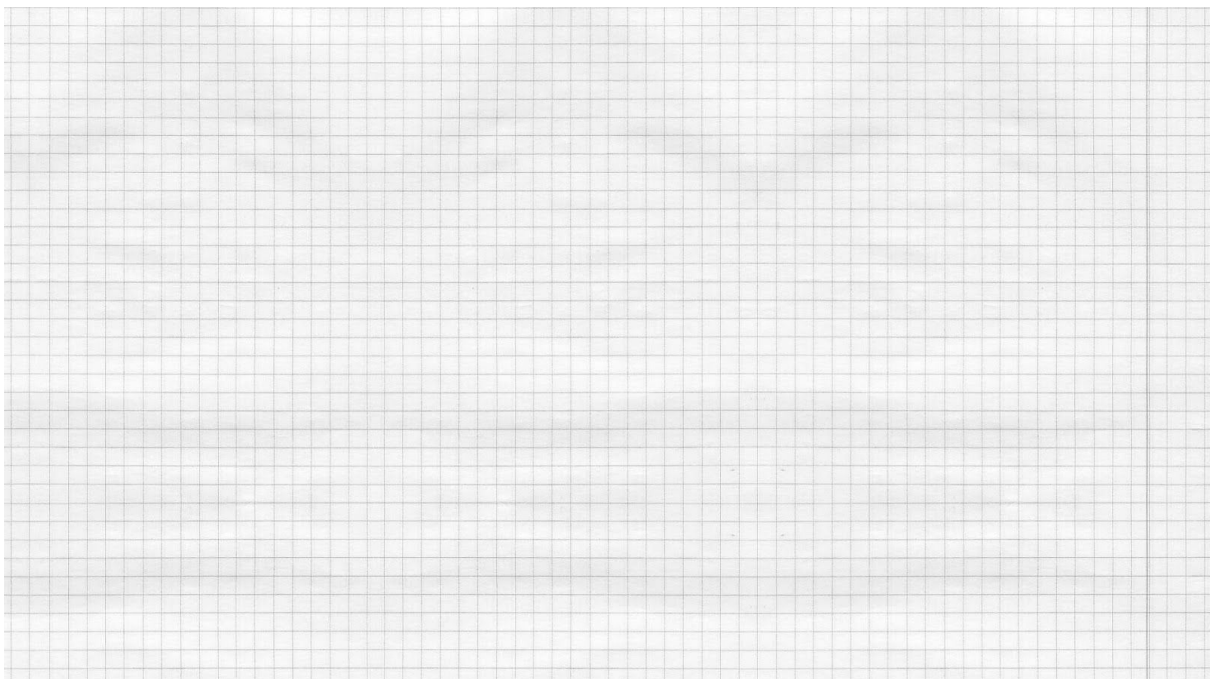
- Sol: resolució de 544x540 i pes de 58KB amb format .PNG



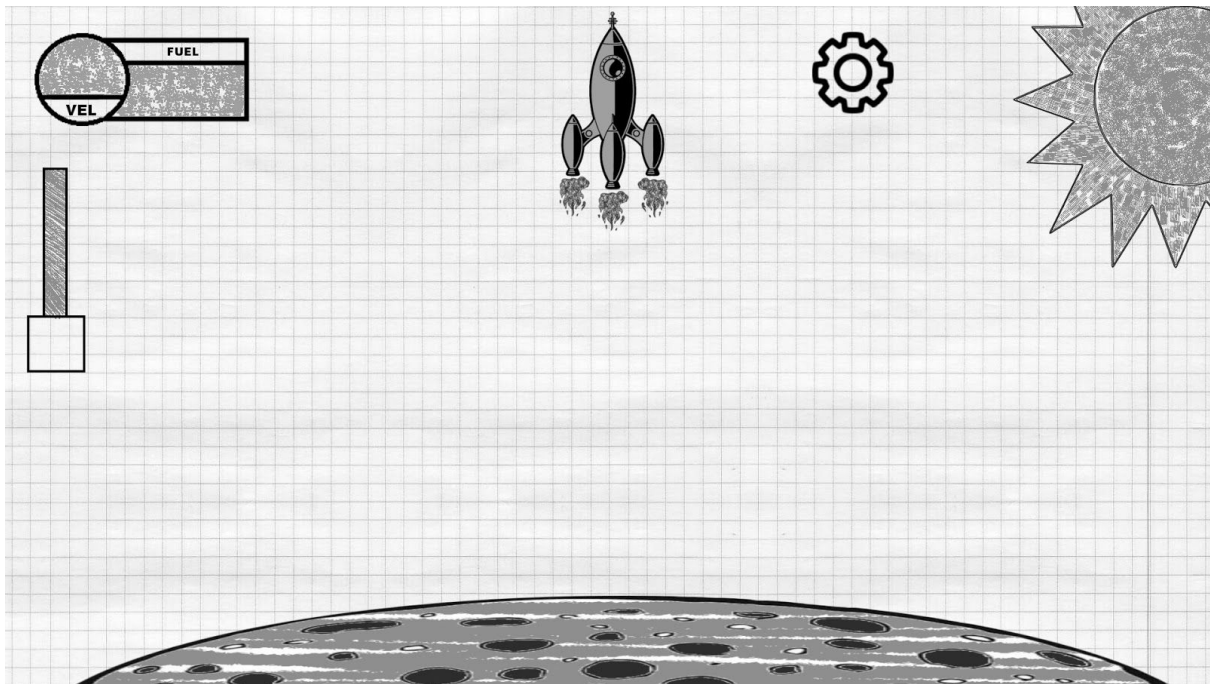
- Lluna: resolució de 691x698 i pes 135,6KB amb format .PNG



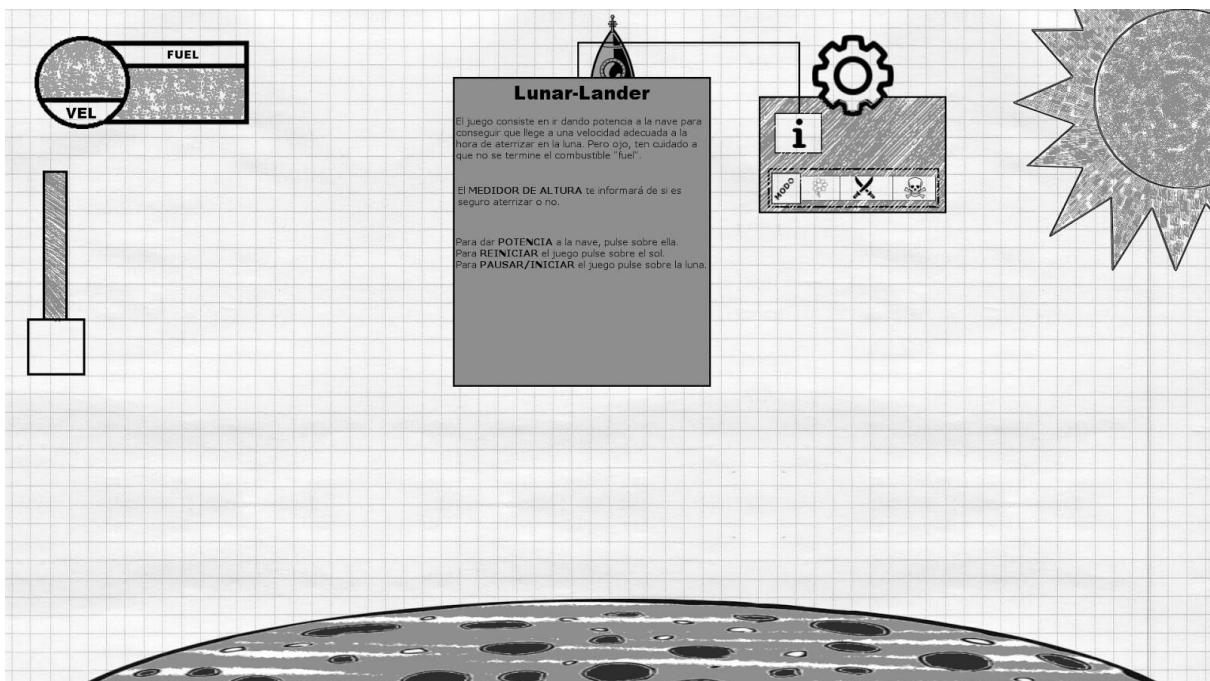
- Fons: resolució de 1920x1080 i pes 320KB amb format .jpg



- Imatge Final: resolució de 1920x1080 i pes 412KB amb format .jpg



- Imatge Final amb els menús oberts: resolució de 1920x1080 i pes 423,6KB



- Imatge Final per pantalla petita: resolució de 1080x1920 i pes 1,3MB

