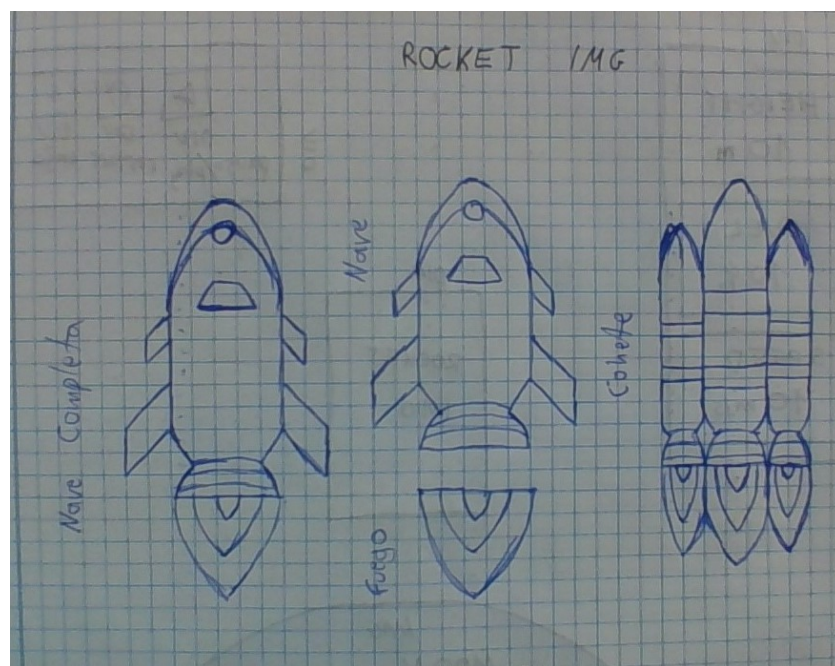


LUNAR LANDER

Diseño básico de naves

Diseño básico de una nave y un cohete para tener una referencia de lo que será más o menos en la aplicación. En principio dibujé dos estilos diferentes pero al final me decanté por el de la nave luego me puse a dibujarlas en el ordenador. He elegido la nave al ser más sencilla de dibujar por las formas más amplias y geométricas.

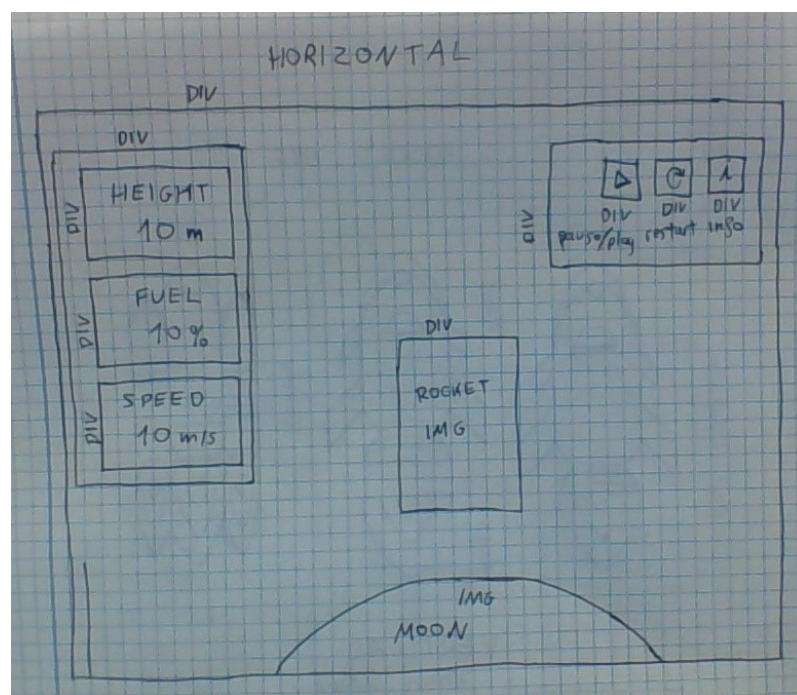


Boceto_ideas_naves

Versión horizontal por capas de la aplicación

Empezaremos la forma horizontal con un `<div>` general que incluye todo lo que se ve para poder luego manejar los elementos interiores más cómodamente. Luego se hace un `<div>` que engloba los botones de ajustes, otro para el panel de control, otro para la imagen del cohete y por ultimo otro la superficie lunar.

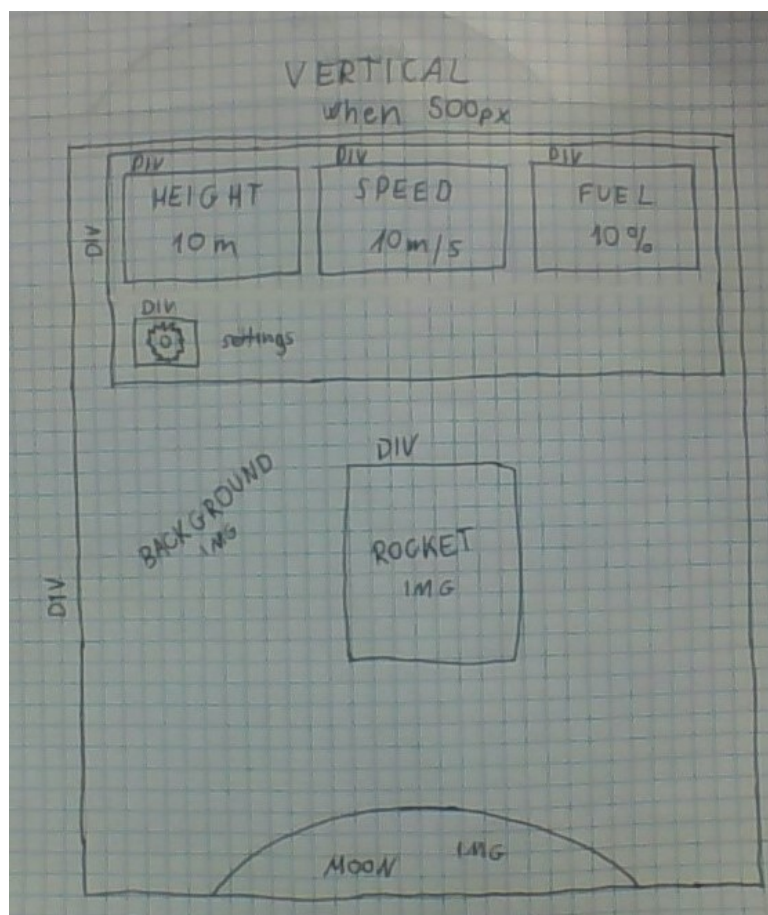
La información del panel de control está colocada de menos importante a más en función de la cercanía con el cohete, lo mas importante esta más cercano. Y lo mismo con los botones de ajustes, que están ordenados por prioridades, lo que más se usa esta más cerca del cohete. Así facilita la jugabilidad teniendo que mover menos la vista para tenerlo todo más controlado. El cohete frenará usando la barra espaciadora.



Diseño_por_capas_vertical

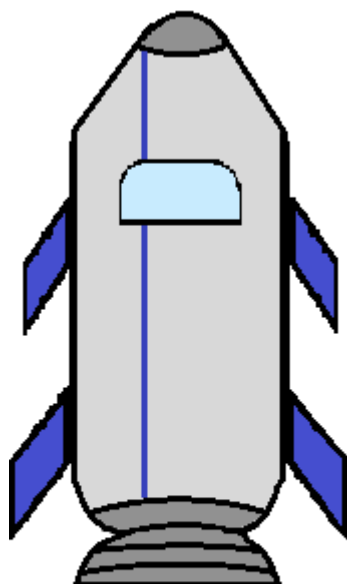
Versión vertical por capas de la aplicación

En la parte vertical tenemos un cambio principal debido al tamaño de la pantalla que es el cambio del panel de control, pasa a estar arriba del todo para no molestar a la vista más amplia de lo que esta pasando en la aplicación. También ordenado por orden de importancia pero esta vez lo más importante en el medio ya que es el punto más cercano al cohete que también está centrado. Los ajustes pasan a ser un botón desplegable para no ocupar espacio ya que no es de tanta importancia para el jugador. La intención es dejar el mayor espacio posible para poner el dedo y la mano a gusto de cada uno, lo que le aporta bastante comodidad y es más ergonómico para el dedo pulgar que normalmente es el más usado. El cohete frenará pulsando la pantalla.

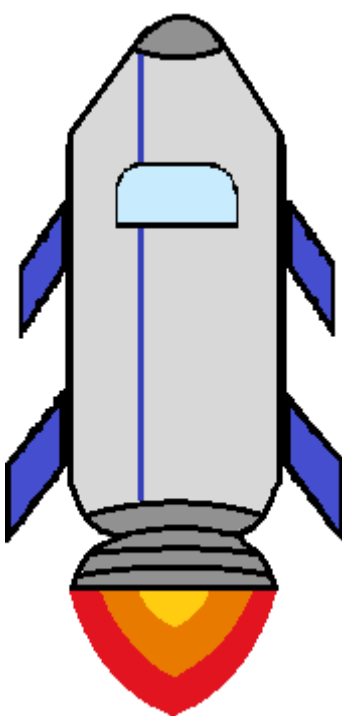


Diseño_por_capas_vertical

Imágenes de objetos de la aplicación



Nave



Nave_fuego



Humo_gif



Fondo



Luna



Fuego_gif

Imágenes

	Tamaño	Peso	Tipo
nave	170 x 358 px	3 KB	png
nave_fuego	170 x 358 px	4 KB	png
nave_fuego_gif	170 x 358 px	16 KB	gif
humo_gif	54 x 125 px	4 KB	gif
fuego_gif	170 x 358 px	5 KB	gif
luna	299 x 120 px	5 KB	png
fondo	990 x 990 px	167 KB	jpg

La primera imagen es la de la nave en de forma natural y de bajada. Cuando usemos el motor para frenar saldrá fuego de propulsión (que será un gif) al usar la barra espaciadora(pc) pulsación dactilar(pantalla táctil). Por ultimo tenemos la nave rota que le saldrá humo porque el jugador no ha conseguido frenar lo suficiente para aterrizar a una velocidad correcta, que de ser así, el jugador saldría victorioso. Por ultimo tenemos la luna que será la superficie de aterrizaje y el fondo.