

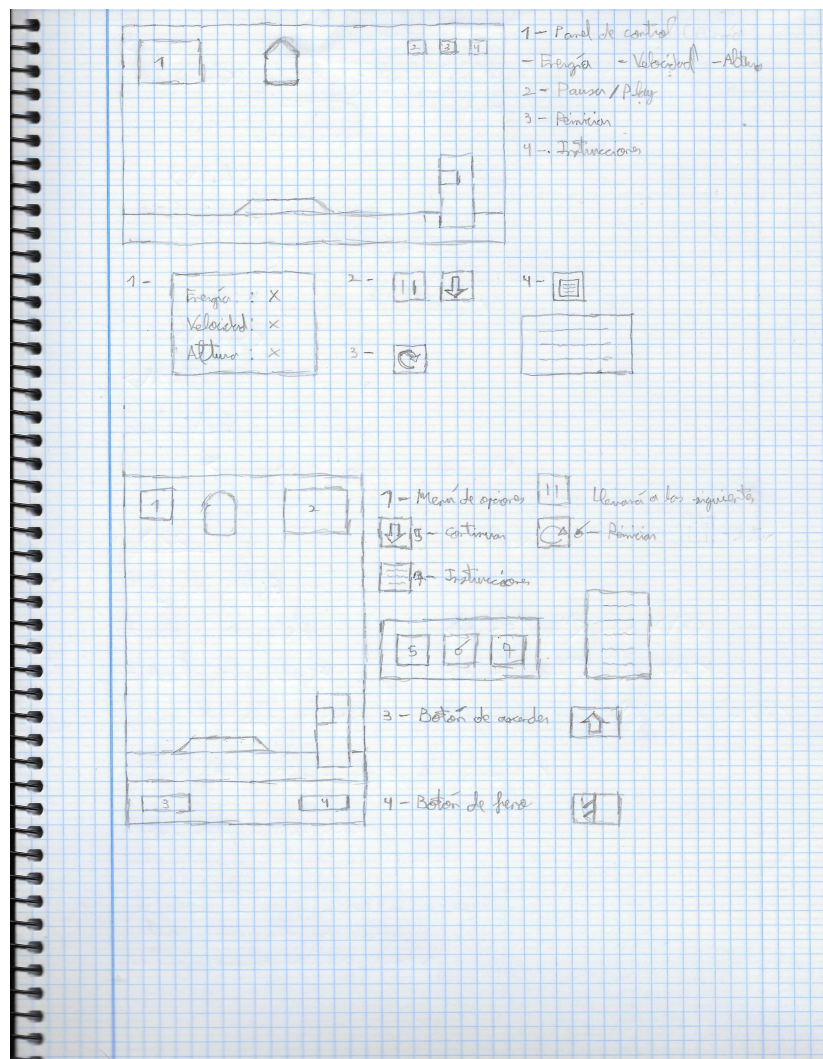
El proyecto consta de dos formatos distintos.

El primero en horizontal, consta de una nave centralizada, una base lunar, un panel de control informativo en el que haya energía, velocidad y la altura restante, situado en la esquina superior izquierda. En la esquina superior derecha estará el menú de opciones dividido en tres botones: el de pausa, el de reiniciar y el de instrucciones. Al darle al botón de instrucciones saldrá una ventana que dará una pequeña descripción del juego y el manejo de la nave.

El segundo, vertical y pensado para móviles, constará de las mismas partes básicas que el horizontal (nave y base lunar), pero el panel de control informativo estará situado en la esquina superior derecha. En la esquina superior izquierda habrá un botón que llevará a un menú de opciones, con los botones de volver al juego, reiniciar o instrucciones. En la parte inferior de la pantalla habrá dos botones más, que permitirán subir o bajar la nave.

Cada elemento de la aplicación debe ajustarse automáticamente a la pantalla cuando se reduzca o aumente la imagen, de tal forma que lo único que cambie sea la imagen de fondo.

De forma técnica, habría una imagen de fondo que sería el espacio y la base lunar. La capa izquierda en el juego horizontal tendría el panel de control, y la capa derecha las opciones del menú, que cuando se reduzcan se colocarán en vertical en vez de en horizontal. En el juego vertical la capa izquierda sería un botón de opciones que abriría un menú más grande. En la capa derecha habría el panel de control con las distintas variables. En la capa más inferior, se colocarían dos botones más, el de ascender y el de descender.

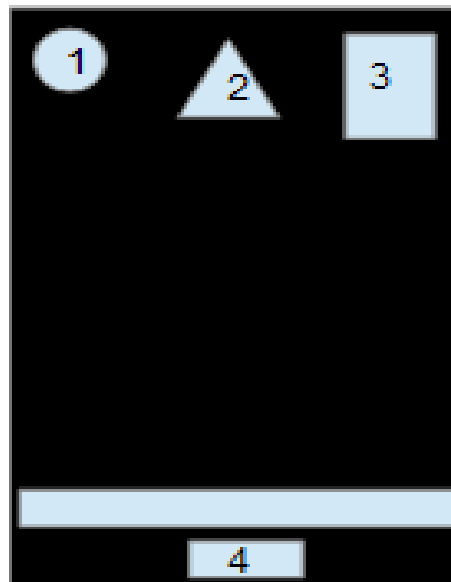




1- Espacio para los distintos botones de la aplicación, que serán Pausa, Reiniciar e Instrucciones. Cuando se pulse pausa, se cambiará la imagen al botón Reanudar.

2- Tabla con los parámetros, que son la Altura, Velocidad y Fuel.

3- La nave, centrada, que deberá bajar hasta la base.



1- Botón pausa, que llevará a un menú que mostrará los distintos botones del juego, tal como Reiniciar, Instrucciones y Reanudar.

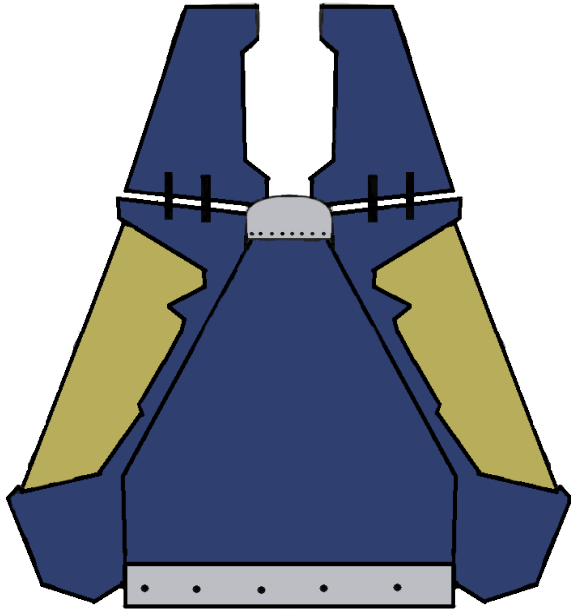
2-La nave, centrada, que deberá bajar hasta la base.

3-Tabla con los parámetros, que son la Altura, Velocidad y Fuel. Al estar la pantalla reducida, se mostrarán como A, V y F.

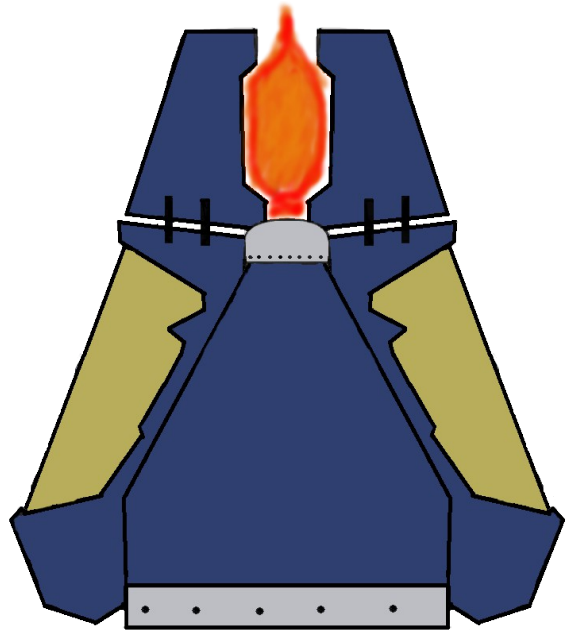
4-Botón del cohete, que prenderá el fuego de la nave.

Las distintas imágenes que se usará para el proyecto, son las siguientes.

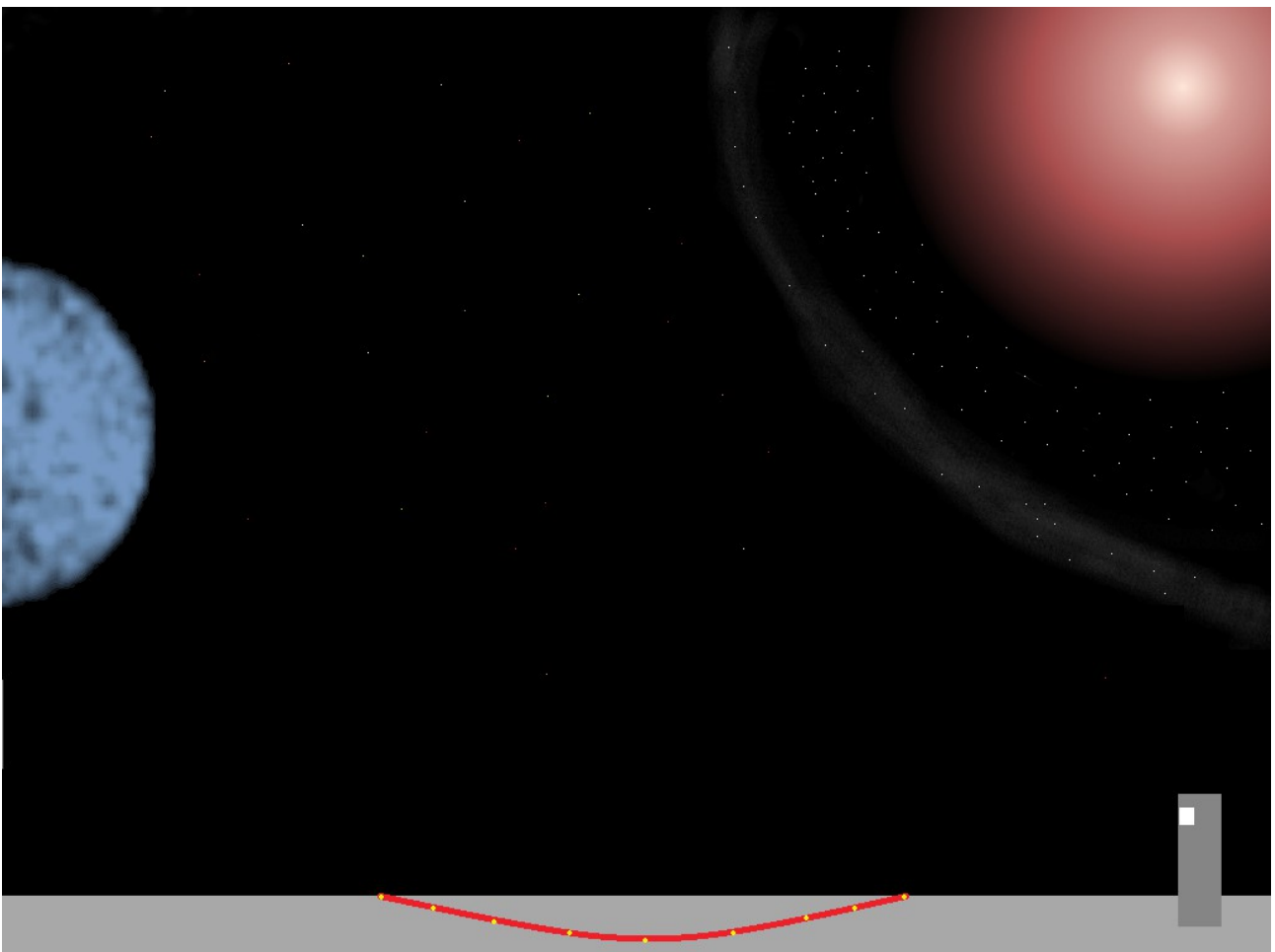
Para la nave, de 212 x 205px, 25'5KB










Para la nave al impulsarse, de 212 x 205px, 28'3kb



Para la imagen de fondo, 1024 x 768px, 150kb



El resto de imágenes serán las siguientes:

Imagen	Aplicación	Características
	Botón de pausa	85 x 85px, 375b
	Botón de reanudar	85 x 85px, 667b
	Botón de reiniciar	85 x 85px, 1'54kb
	Botón de instrucciones	85 x 85px, 806b
	Botón de ignición	85 x 85px, 8'87kb
	Nave al estallar	212 x 173px, 43'5kb
	Imagen de victoria	320 x 350px, 95'5kb