

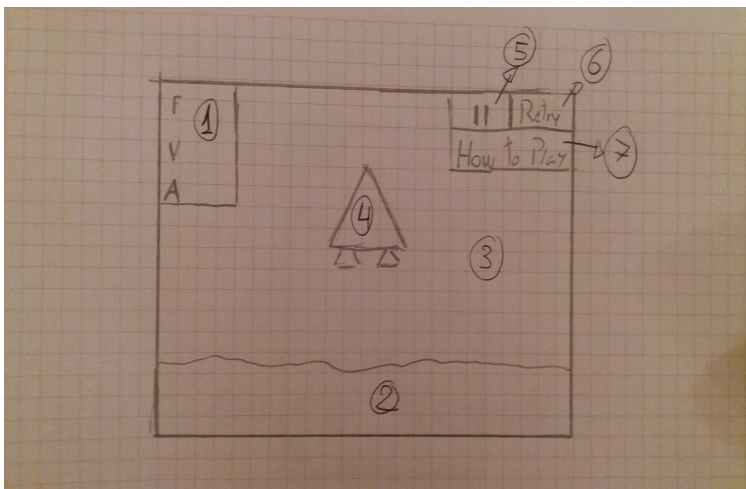
Proyecto Nave Espacial.

Víctor José Ariza Castilla

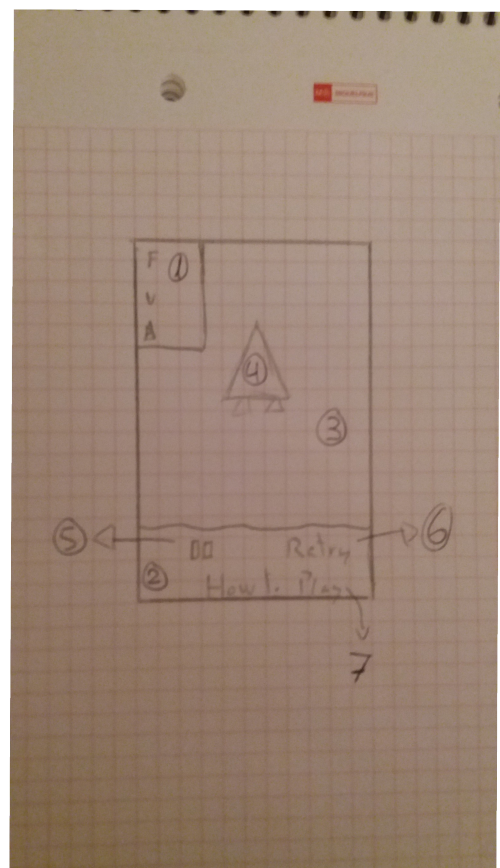
Un cliente me ha pedido que diseñe y haga un juego donde una nave espacial aterriza en la luna. El diseño de las imágenes han de ser propios y con total libertad de imaginación. La nave espacial ha de ser llamativa de ver y original. También, el cliente ha pedido que haya un panel de control que indique la velocidad, el combustible y la altitud.

StoryBoards.

A continuación se verán dos StoryBoards : Uno horizontal orientado a pantallas convencionales y otro vertical orientado a pantallas de móvil.



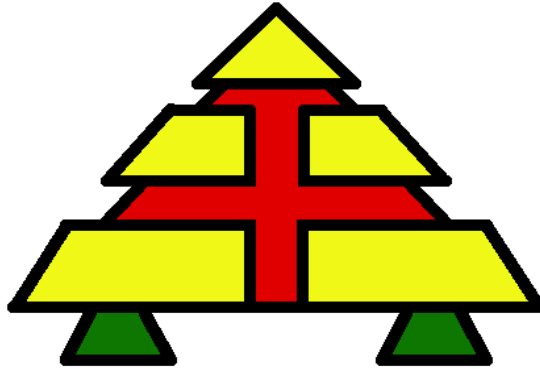
- 1: panel de control
- 2: suelo lunar
- 3: fondo espacial
- 4: nave espacial
- 5: botón pause.
- 6: botón retry
- 7: botón how to play



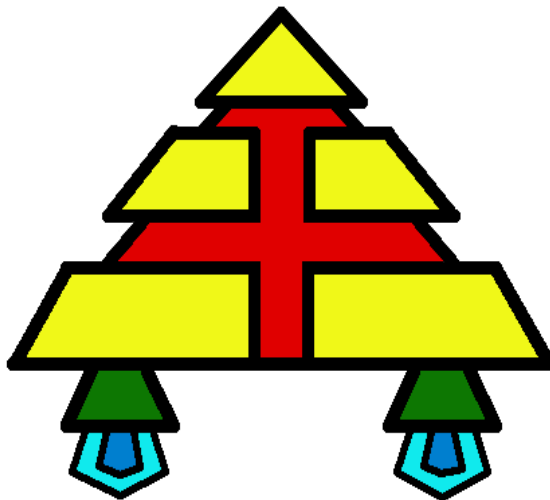
Imágenes que se usarán para el juego.

- **Nave espacial:** La nave espacial tendrá tres imágenes.

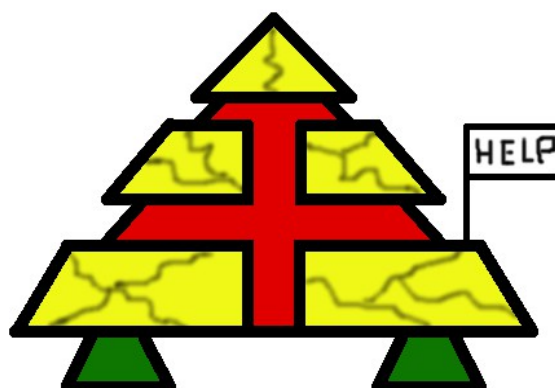
-La **nave** en estado **inicial**. 190 x 204 pixeles.



- La **nave** cuando **despegue** (con fuego en los motores) 190 x 204 pixeles.



-La **nave** cuando **pierdes**. 190 x 204 pixeles.



-Panel de control (indica **velocidad**, **altitud** y **combustible**) 175 x 250 pixeles.



-Botón de **Pause** (para parar el juego). 150 x 100 pixeles.



-Botón **Retry** (para reiniciar partida) 150 x 100 pixeles.



-Botón **How To Play** (como jugar) 300 x 100 pixeles.



-**Base lunar** (que luego se acoplara al fondo espacial) 1024 x 764 pixeles.



- **Fondo espacial.**(ocupara la parte blanca de la foto del fondo lunar). 1024 x 764 pixeles.

