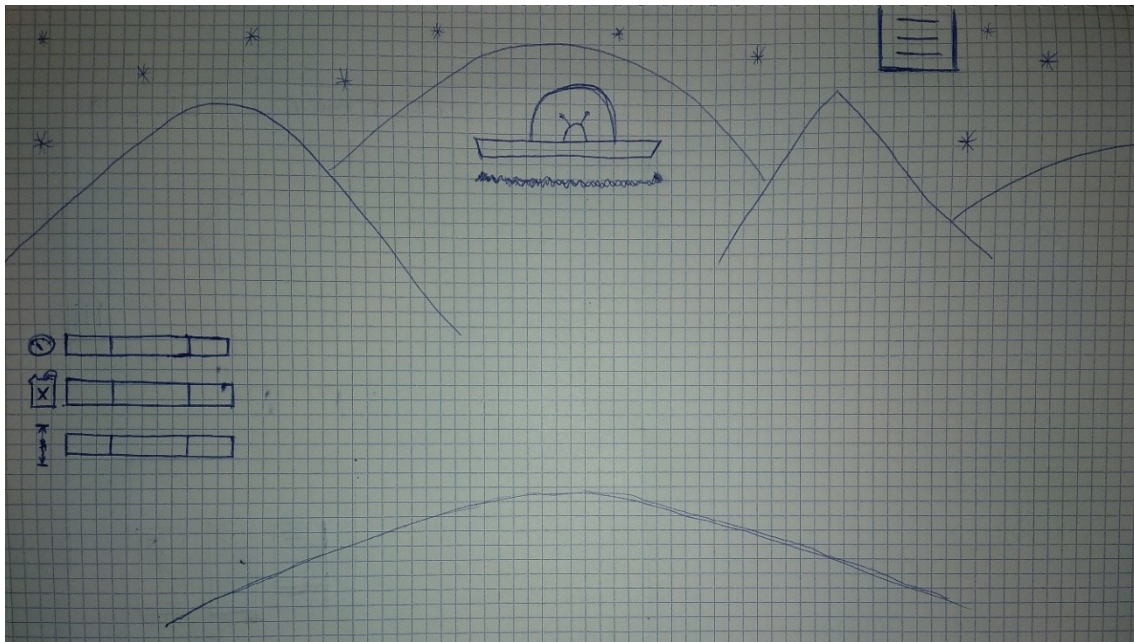


## Lunar Lander, análisis i planificación

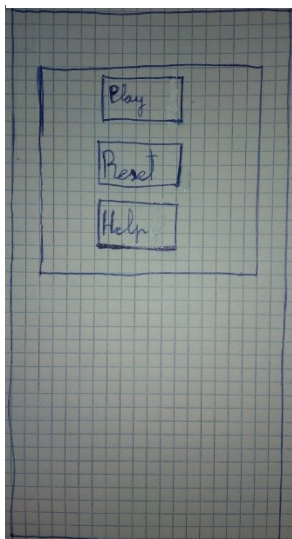
El cliente nos ha pedido que realicemos un videojuego multidispositivo en el que una nave debe aterrizar en un planeta sin superar un límite de velocidad ya que, si no, la nave se destruye en el intento. Tan solo debemos realizar la parte visual estática del proyecto con HTML y CSS (sin efectos de movimiento por el momento).

En la entrevista con el cliente le enseñé unos bocetos (uno de la imagen para ordenadores y otro para dispositivos móviles) de cómo estaría colocado todo (la nave, el menú de opciones de juego y el panel de control de la nave) y de cómo sería el paisaje y el entorno.

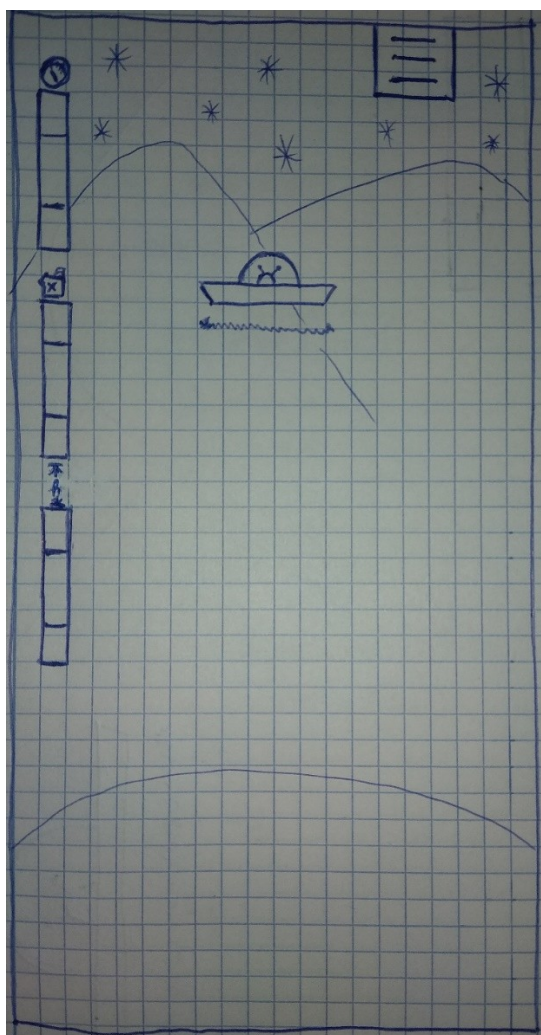
Quedamos en que la colocación sería tal y como se muestra en las imágenes.



En pantalla completa para ordenadores tendremos la nave justo en el medio y caerá desde arriba hasta una superficie que será como un terreno de césped. Los indicadores de velocidad, fuel y altura estarán situados a la izquierda y a una altura de casi la mitad de la pantalla. El menú de pause será un desplegable que se situará arriba a la derecha.



Así se verá (en vertical, aunque en pantalla completa sería prácticamente igual) la pantalla cuando se abra el menú de pause.



En pantalla vertical (para dispositivos móviles), habrá algunos pequeños cambios en la disposición y el tamaño de los diferentes elementos y del paisaje.

El cambio más notable es la distribución de los indicadores de velocidad, combustible (fuel) y altura. En pantalla completa los teníamos también a la izquierda, pero estos se extendían horizontalmente; ahora (para que no interrumpen el trayecto de la nave y que hagan un mejor efecto a la vista) se extenderán verticalmente y hacia abajo uno tras de otro. Además, estos empezarán a colocarse desde la parte superior de la pantalla para que quepan y se visualicen mejor.

El menú de pause seguirá encontrándose arriba a la derecha.

Respecto al protagonista del juego, la nave, verá reducido su tamaño ya que, si no, no cabría.

Lo último a tener en cuenta es que el paisaje no recibirá cambios en su tamaño, pero se verá menos trozo de montañas y estrellas. Esto se debe a que el paisaje no será adaptativo al tamaño de la pantalla.

#### Panel de control:

El panel de control se compondrá de tres indicadores, uno de velocidad, uno de combustible y otro de altura.

Estos indicadores serán en forma de barra con tres franjas; una verde, una amarilla y una roja. Cuando la barra de velocidad esté vacía querrá decir que la nave esta parada (al inicio de la partida), en cambio cuando se encuentre en la franja de color rojo, esto significará que la velocidad de la nave supera los 5 m/s (la máxima velocidad a la cual la nave puede aterrizar sin estrellarse). Después tenemos la barra de fuel; esta empezará desde 0 (barra vacía) e irá rellenándose a medida que el usuario vaya gastando el combustible, en el momento en que la barra haya rellenado las tres franjas (verde, amarilla y roja) implicará que a la nave ya no le queda nada de combustible. Por último, tenemos la barra de altura, esta (como las anteriores dos) se iniciará vacía e irá completándose a medida que la nave baje, hasta el momento en que llegue al suelo; en este instante la barra se encontrará totalmente llena.

#### Opciones del juego:

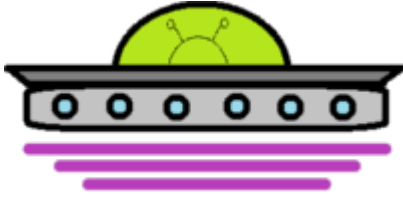
Las opciones del juego se mostrarán en pantalla en el momento en que el usuario pulse pause ("pause" es un desplegable que se encuentra en la parte superior derecha).

Las opciones serán tres; "Play", "Reset" y "Help".

- Si pulsas Play vuelves a la partida actual.
- Si pulsas Reset comienzas una nueva partida.
- Si pulsas Help te aparecerá un cuadro de texto con una breve explicación del objetivo del juego y cómo jugarlo.

Imágenes que se utilizarán:

OVNI con rayos:



OVNI:



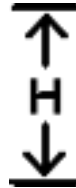
Icono velocidad:



Icono fuel:



Icono altura:



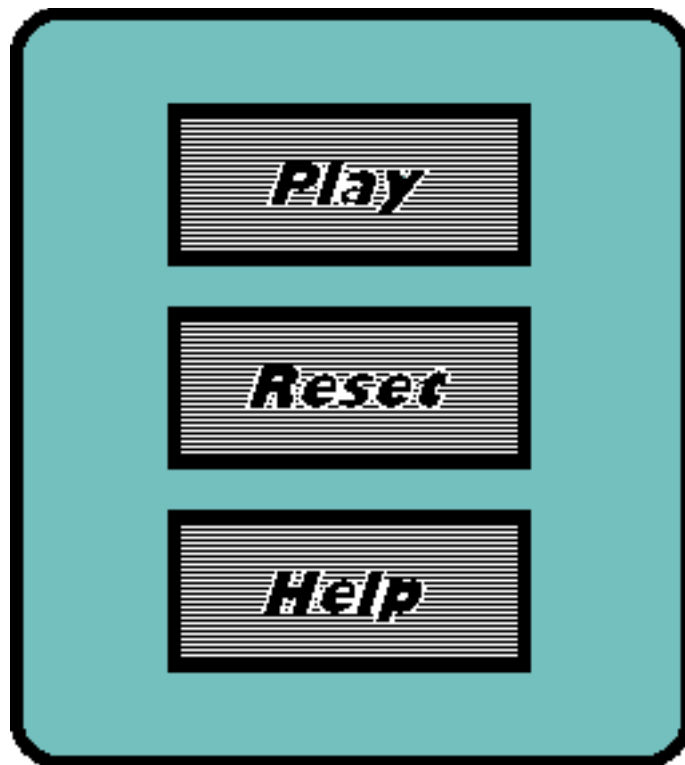
Icono barra:



Icono barra vacía



Menú:



Icono desplegable:



Iconos opciones de juego:



Imagen juego completo:

