

# Lunar Lander

Andrés Rodríguez, Javier Duran, Dimitar Hristov

1ºDAM

## Contenido

Storyboard:.....	2
Horizontal .....	2
Vertical .....	4
Tratamiento de imágenes: .....	5
Fondo.....	5
Suelo lunar.....	5
Nave .....	6
Fuego propulsión.....	6
Explosión .....	6
Botón menú.....	6
Menú. ....	7
Opciones.....	8
Información nave. ....	8
Composición HTML: .....	9
Horizontal:.....	9
Vertical: .....	10
Componentes del grupo:.....	10
Dimitar Hristov: .....	10
Javier Duran:.....	10
Andrés Rodríguez: .....	10

## Storyboard:

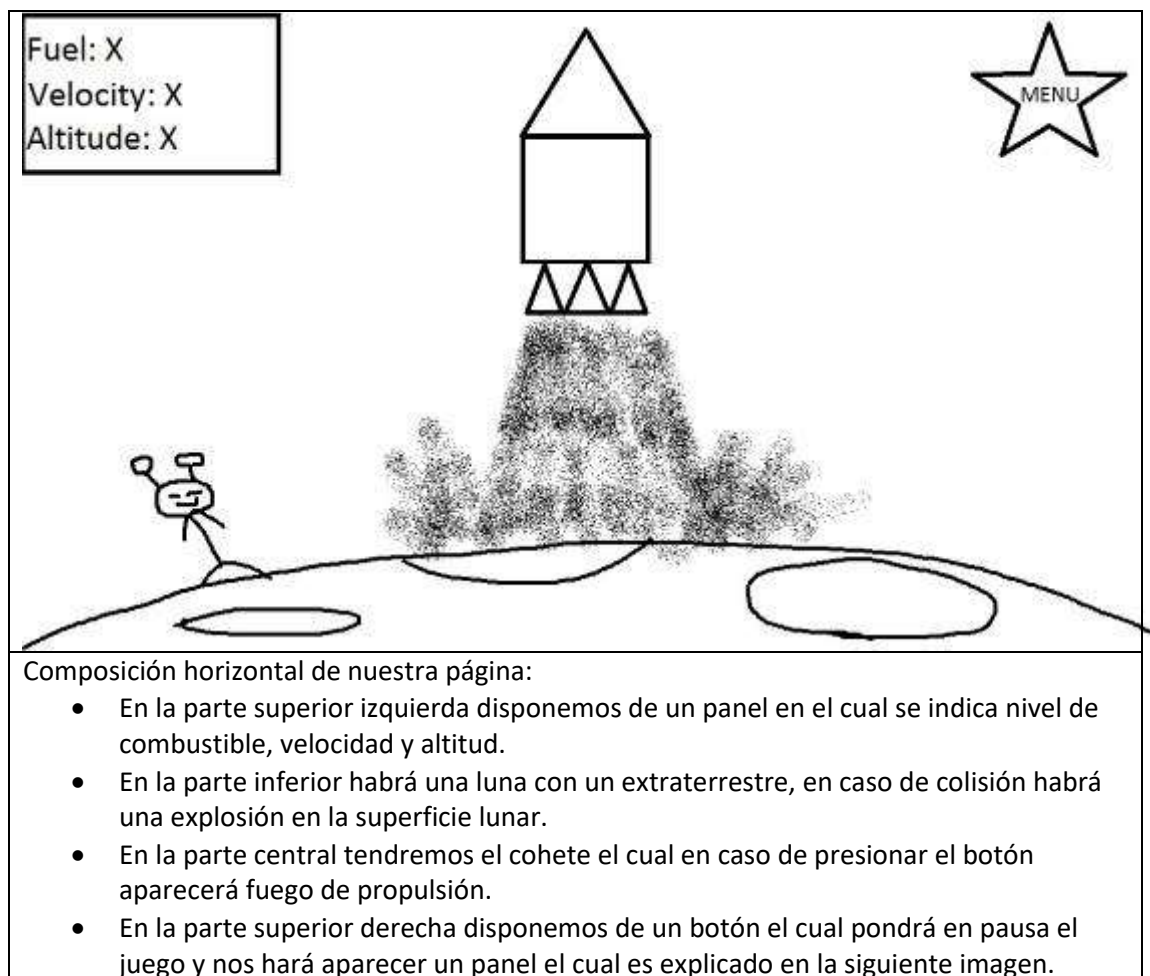
Consiste en un cohete el cual tenemos que hacer aterrizar en la superficie lunar haciéndonos servir de la propulsión del mismo.

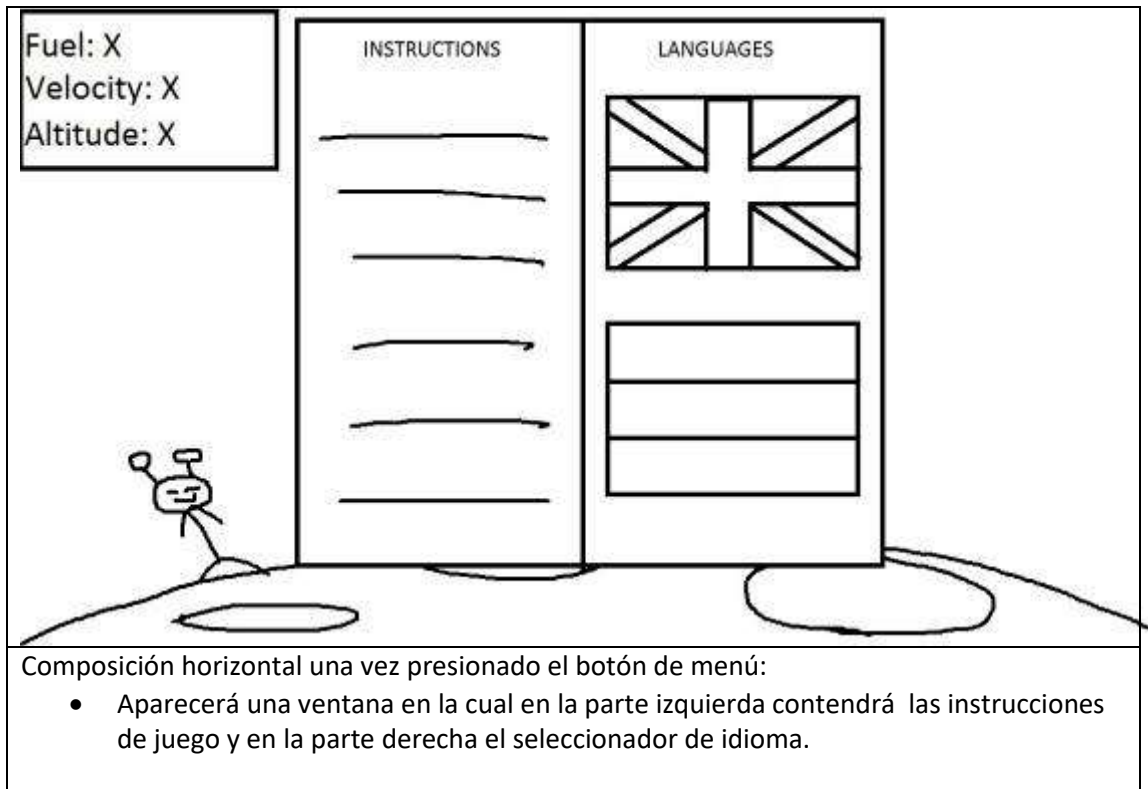
Cada vez que se pulse el cohete será propulsado, cogerá velocidad, altitud y a su vez el combustible disminuirá. Estos datos estarán reflejados de algún modo en la ventana principal, preferiblemente en la parte superior izquierda.

En caso de colisión en el lugar del impacto se mostrará una explosión.

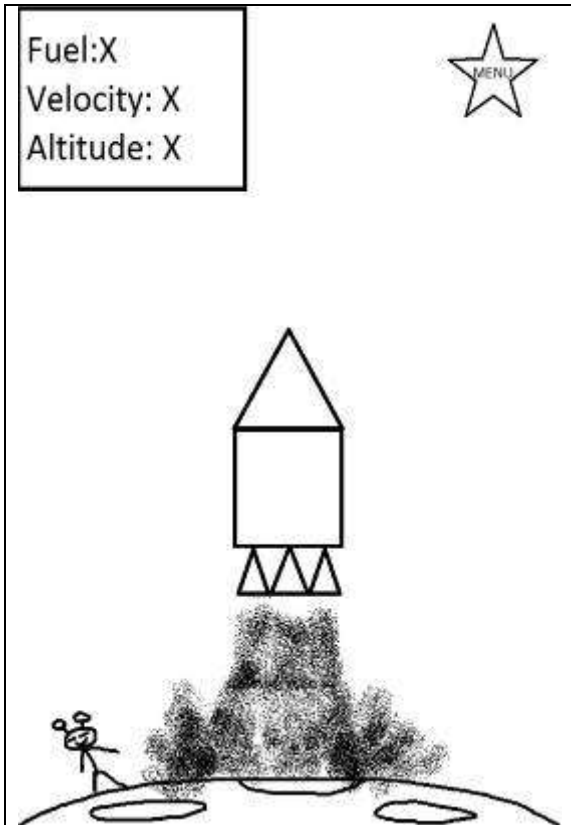
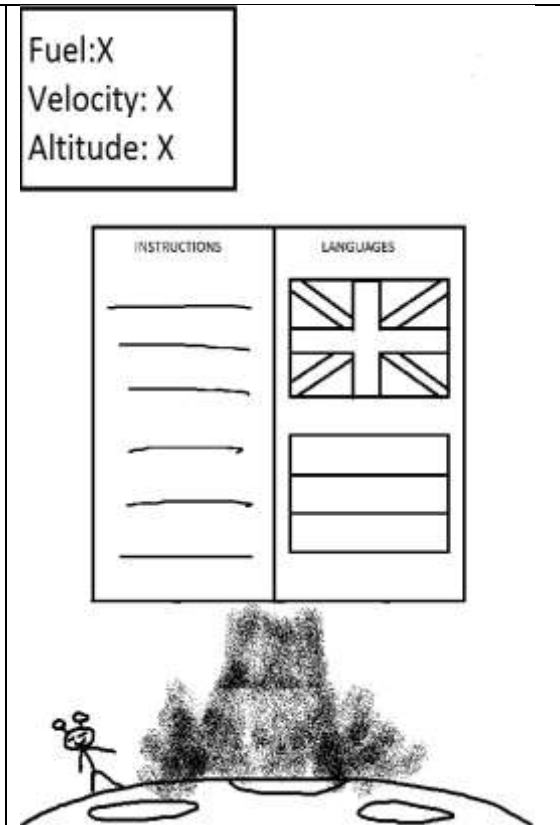
Deberá haber un botón de menú el cual en caso de pulsarlo nos hará aparecer una venta emergente, en esta podremos leer las instrucciones, cambiar el idioma y reiniciar el juego.

## Horizontal


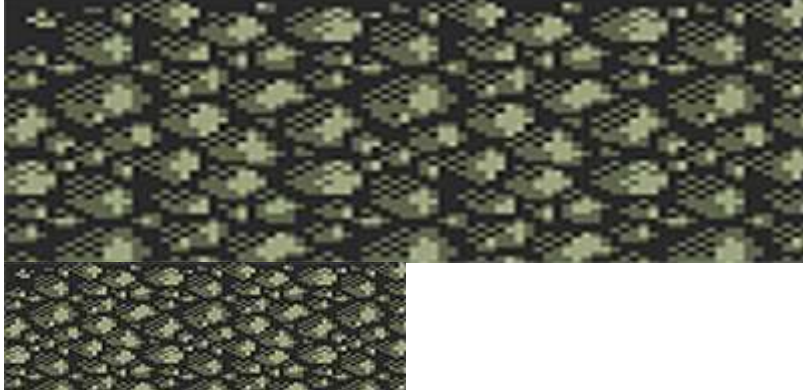





## Vertical


	
<p>Composición horizontal de nuestra página:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la parte superior izquierda disponemos de un panel en el cual se indica nivel de combustible, velocidad y altitud.</li> <li>• En la parte inferior habrá una luna con un extraterrestre, en caso de colisión habrá una explosión en la superficie lunar.</li> <li>• En la parte central tendremos el cohete el cual en caso de presionar el botón aparecerá fuego de propulsión.</li> <li>• En la parte superior derecha disponemos de un botón el cual pondrá en pausa el juego y nos hará aparecer un panel el cual es explicado en la siguiente imagen.</li> </ul>	<p>Composición horizontal una vez presionado el botón de menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparecerá una ventana en la cual en la parte izquierda nos aparecerán las instrucciones de juego y en la parte derecha el seleccionador de idioma.</li> </ul>

## Tratamiento de imágenes:



	<p>Fondo</p> <p>Repetido parte superior.</p> <p>Horizontal 300X292.</p> <p>Vertical 100X97.</p>
	<p>Suelo lunar</p> <p>Repetido parte inferior.</p> <p>Horizontal 400X133.</p> <p>Vertical 200X77.</p>
	<p>Extraterrestre</p> <p>Parte inferior izquierda.</p> <p>Horizontal 150X150.</p> <p>Vertical 65X65.</p>

# Lunar Lander

	<p><b>Nave</b>          Parte central.          Horizontal 150X150.          Vertical 100X100.</p>
	<p><b>Fuego propulsión</b>          Parte inferior de la nave en caso de propulsión en cada orificio.          Horizontal 40X20.          Vertical 20X10.</p>
	<p><b>Explosión</b>          Posición anterior de la nave en caso de colisión.          Horizontal 180X200.          Vertical 80X94.</p>
	<p><b>Botón menú.</b>          Parte superior derecha.          Horizontal 130X140.          Vertical 80X86.</p>

	<p><a href="#">Menú.</a></p> <p>En caso de pulsar el botón de menú emergerá en el centro de la pantalla. Horizontal 300X341. Vertical 230X224.</p>
--	--



	<p><a href="#">Opciones.</a> En caso de pulsar el botón de menú emergerá debajo del menu en el centro de la pantalla. Horizontal 300X341. Vertical 230X224.</p>
	<p><a href="#">Información nave.</a> Parte superior izquierda, en él se mostrará la información relacionada con la nave (Combustible, velocidad, altura.) Horizontal 260X240. Vertical 100X98.</p>

## Composición HTML:

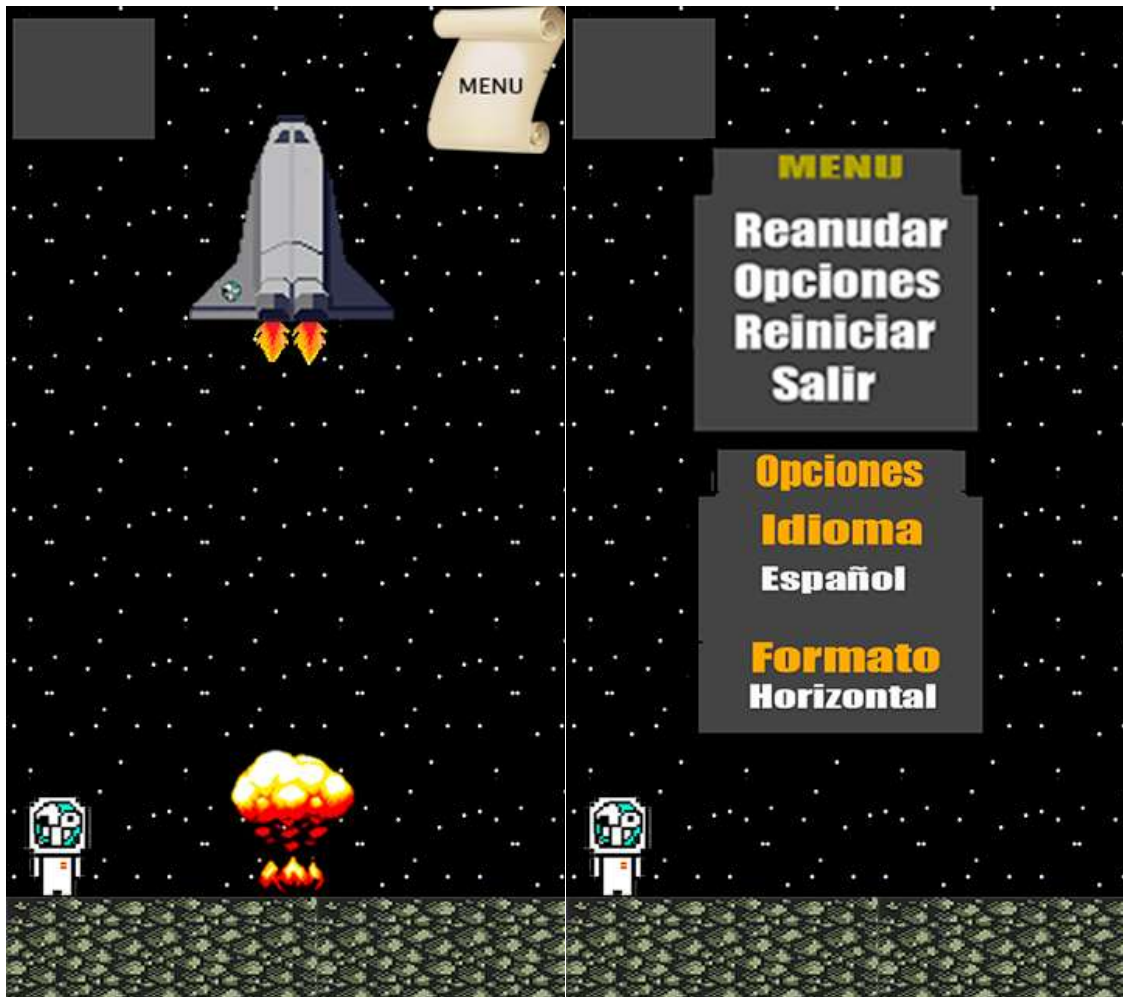
Horizontal:

1366X768



Vertical:

360X640



## Componentes del grupo:

Dimitar Hristov:

Realización StoryBoard una vez acabada la brainstorming y pasado a formato digital.

Javier Duran:

Diseño gráfico.

Andrés Rodríguez:

Documentación y composición HTML.