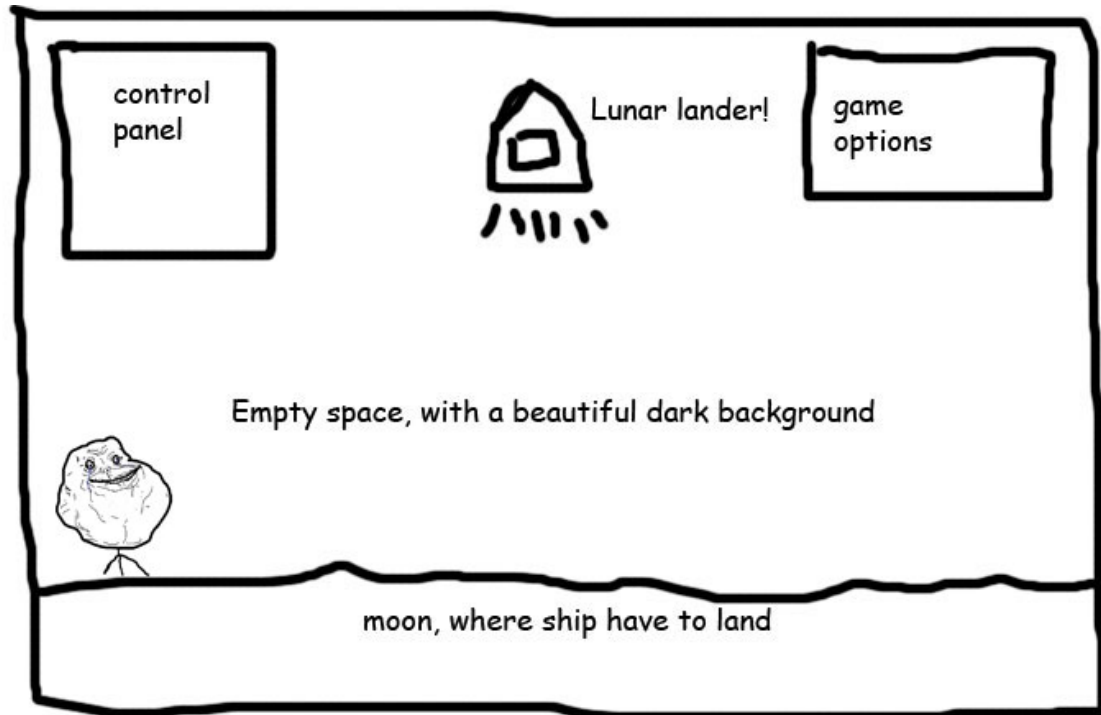


# Luna Lander

**Marc Antoni Román Martínez**

## Dades sobre l'entrevista

El client ens ha demanat que realitzem una pàgina web, la qual es basa en un joc d'una nau espacial que aterra a la lluna. Per a tenir una primera idea, ens ha dibuixat un "storyboard" que és el següent:



A continuació, ens ha demanat que la pàgina web sigui multidispositiu, es a dir, s'ha de poder jugar-hi tant en una pantalla d'ordinador (ajustada adequadament en qualsevol tamany) com en un telèfon mòbil. El joc ha de contar amb un menú interactiu el qual disposi de tres botons (pausa, reiniciar e informació) per interaccionar amb la web, amb un panel de control per observar dades com la velocitat, el dipòsit de benzina i l'altura de la nau i per últim alguna manera per activar el motor de la nau.

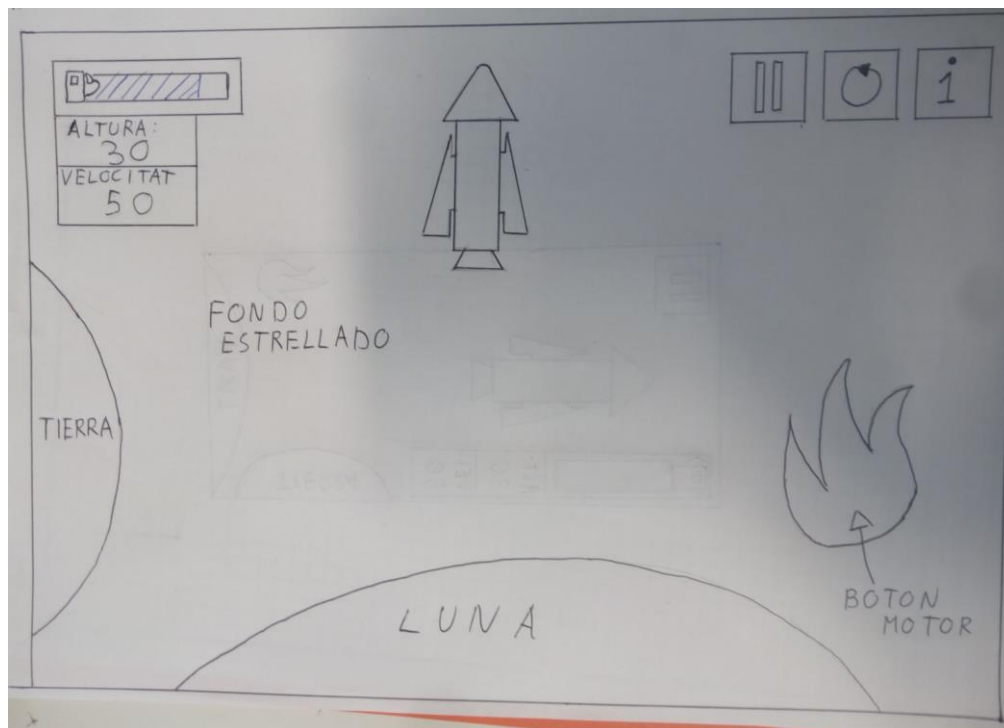
Per una altra part, aquests botons i dades s'han de col·locar estratègicament en la pantalla perquè no tapin la nau ni les parts principals del joc i es puguin tant observar com interaccionar amb ells sense problemes. A més, en el cas dels botons, en una pantalla mòbil el tamany ha de ser adequat per poder pitjar-los adequadament.

Per últim, el client ens ha demanat que intentem crear una decoració i animacions per a la pàgina web atractius i relacionats amb el joc.

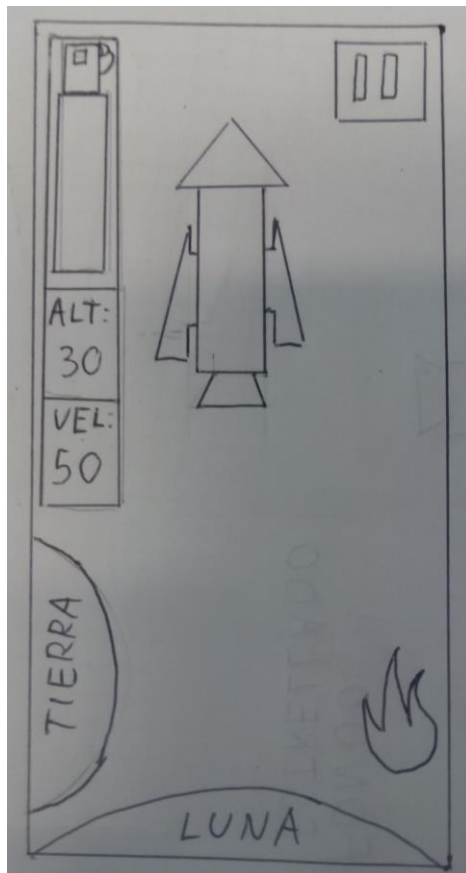
## STORYBOARDS

Els "storyboards" dissenyats de la pàgina web demanada pel client són els següents:

Horitzontal:



Vertical:



## Especificacions del panell de control de la nau

Per a realitzar el panell de control de la nau he decidit ubicar-lo a l'extrem superior esquerra de la pantalla. En aquest extrem tindrem un requadre amb les tres dades que ens ha demanat el client. Pel cas de la benzina col·locarem una imatge en forma de benzina i una barra que es pugui moure, d'aquesta manera tindrem una visió ràpida i atractiva de la benzina que tinguem. Per les dades d'altura i velocitat, posarem el nombre d'una forma atractiva i grossa suficient per veureu sense problemes i ràpidament. Per acabar amb el panell, el panell en la pantalla horitzontal es posarà la benzina primer i a baix la velocitat i altura junt. Però quan es faci més estret, la barra de benzina s'adaptarà als canvis i la velocitat i altura es posaran un davall l'altre. En canvi, en la pantalla vertical, la barra de benzina la posarem en vertical i al davall de l'altura i la velocitat.

## Especificacions del menú de control de la nau

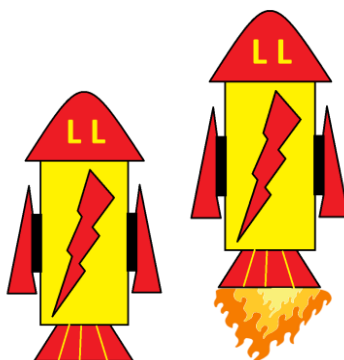
A continuació, el menú interactiu el posicionarem a l'extrem superior dret i estarà constituït per tres imatges que seran botons. Aquest menú en la pantalla horitzontal estaran col·locats un davant l'altre i quan s'hagin d'adaptar als canvis de dimensions es posaran un darrere l'altre. En el cas de la pantalla vertical, només apareixerà el botó de pausa, una vegada prenem aquest botó el joc es pausarà i apareixerà el menú interactiu desplegable.

## Imatges que utilitzarem i les seves especificacions

Les imatges que utilitzarem son les que estan depositades en el repositori del github i són les següents:

-Coet sense foc: té una resolució de 178x300 i amb un pes de 5,8 KB.

-Coet amb foc: El mateix que l'anterior però amb el foc. Té una resolució de 178x337 i un pes de 7,42 KB.



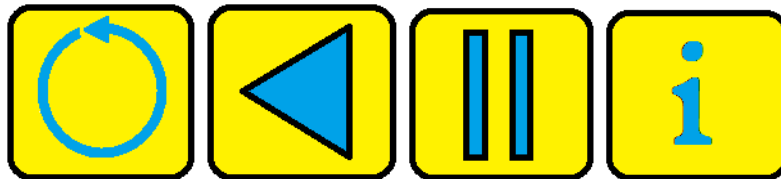
-Botó del motor: El botó del motor té una resolució d'uns 195x198 i pesa 4KB.



-Benzina: mesura 70x88 i amb un tamany de 1,75 KB.



-Símbols del menú de control: Els botons son imatges de 158x153 amb un tamany menor a 1KB.



-Lluna: Té una resolució de 1000x300 i pesa uns 86,9KB.



-Terra: La terra mesura 512x512, amb un pes de 42,8 KB.



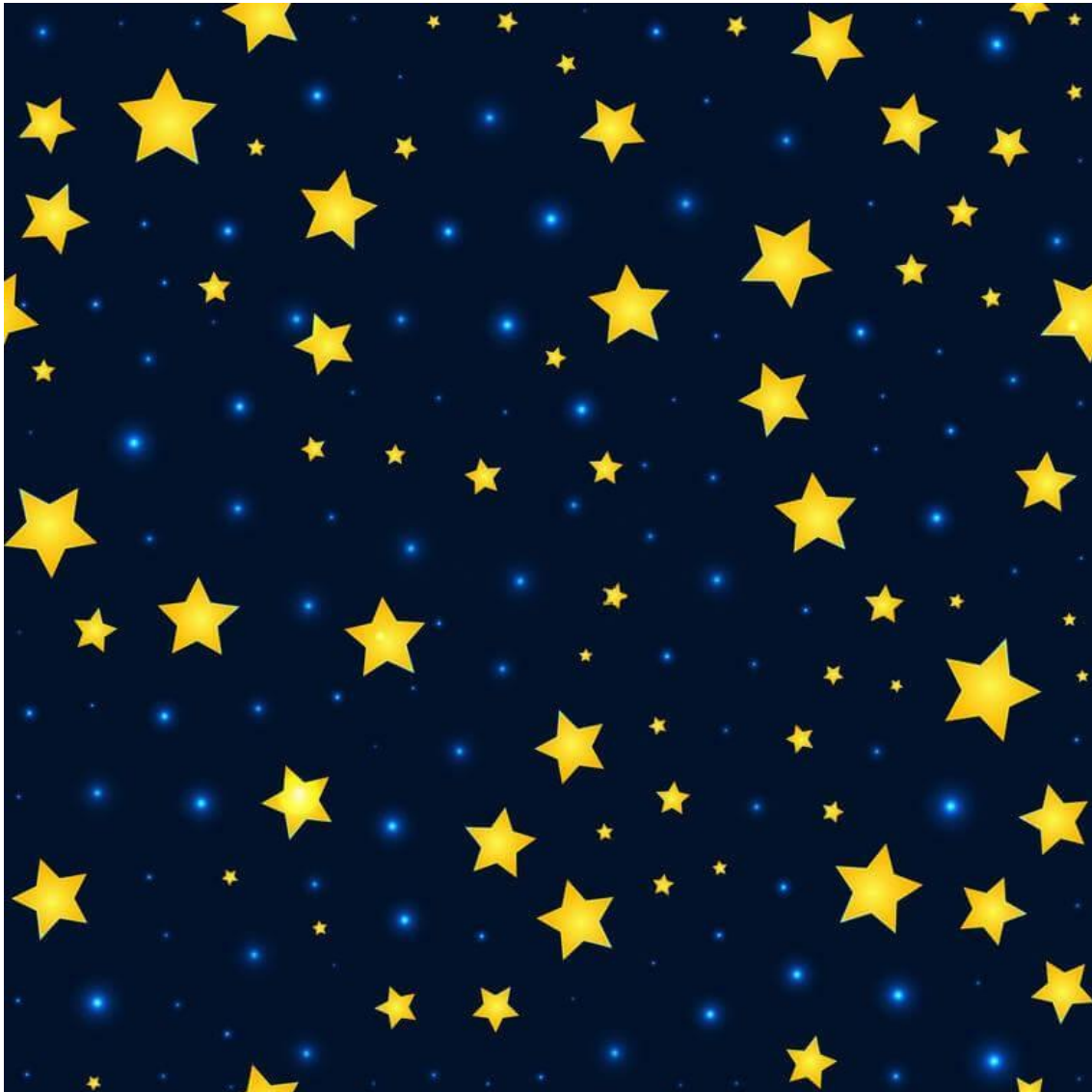
-Menú: Amb una resolució de 600x369 i un pes de 16 KB.



-Indicador de la benzina: És una imatge d'una barra amb una resolució de 360x43 i un pes de 500 bytes.

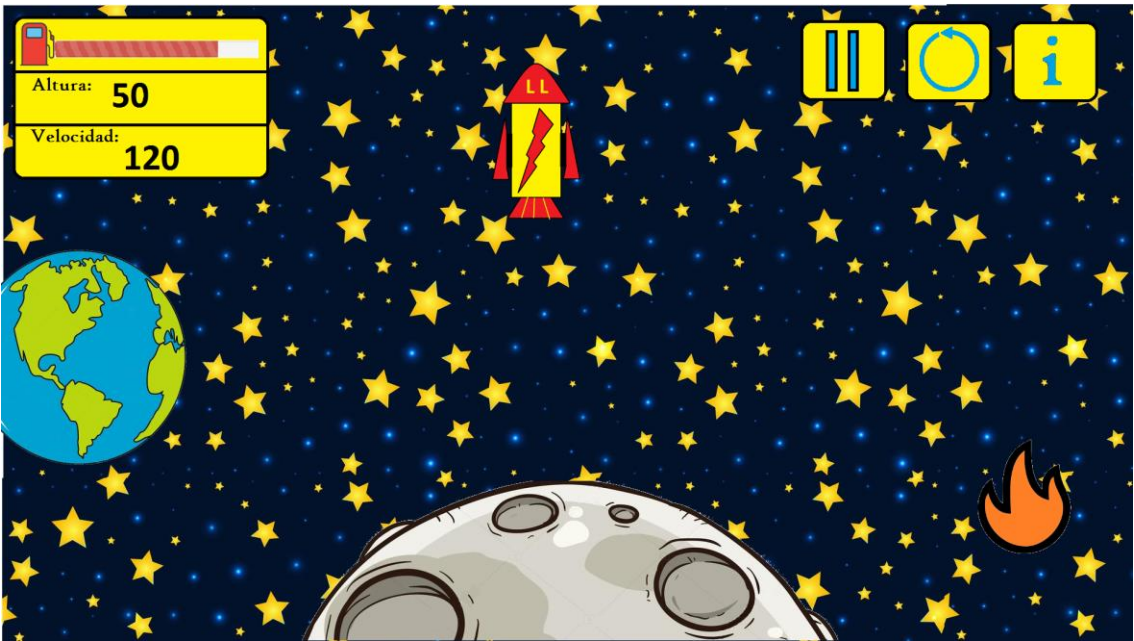


-Fons d'estrelles: Es una imatge la qual utilitzarem per fer un mosaic pel fons. Es de 800x800 i d'un tamany de 49 KB.



Composicions de la web:

Horizontals:





Vertical:

