

# LUNAR LANDER

Anàlisi i Planificació

Maria Adrover  
LLENGUATGE DE MARQUES

# LUNAR LANDER

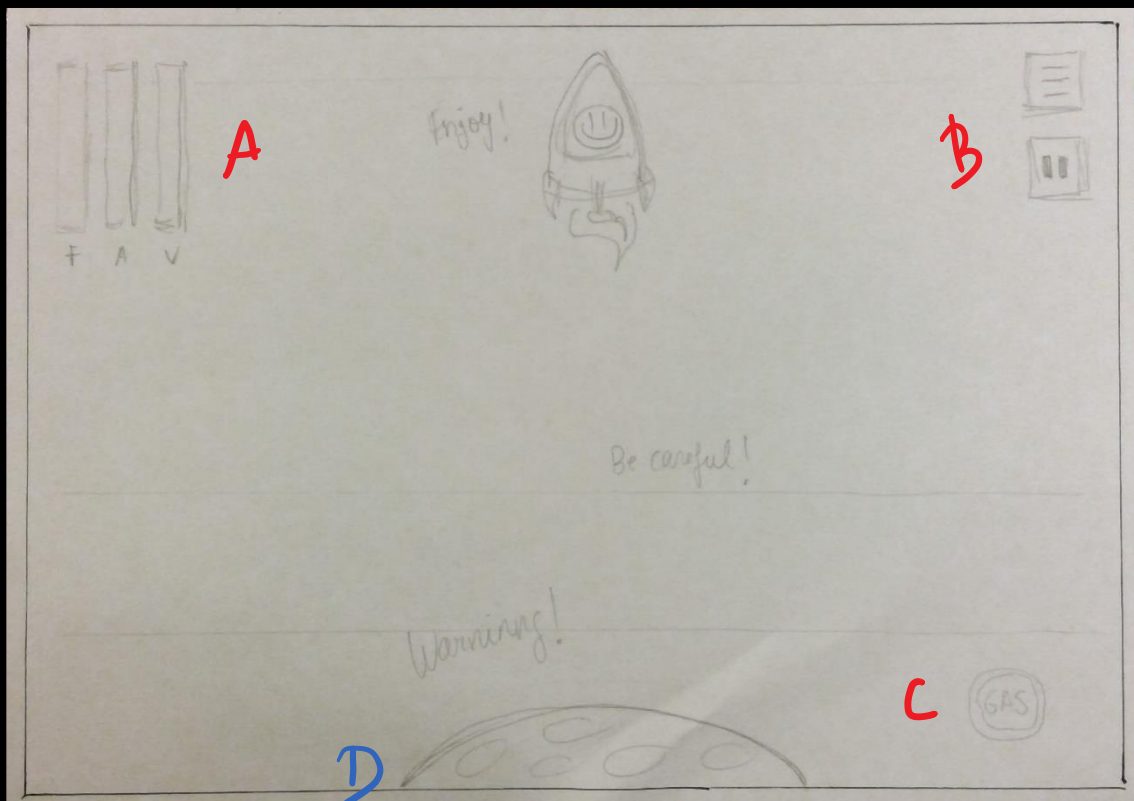
## Anàlisi i planificació

Aquest document conté la informació referent al disseny del projecte "Lunar Lander". Per a la seva elaboració s'han tingut en compte les especificacions pactades amb el client a les reunions prèvies.

L'aplicació és un joc de naus, on una nau espacial cau des de la part superior de la pantalla, i ha d'aterrar a la lluna. Al disseny s'ha tingut en compte que l'aplicació serà multidispositiu.

TOTS ELS ARXIUS UTILITZATS S'HAN OPTIMITZAT AMB TinyPNG.

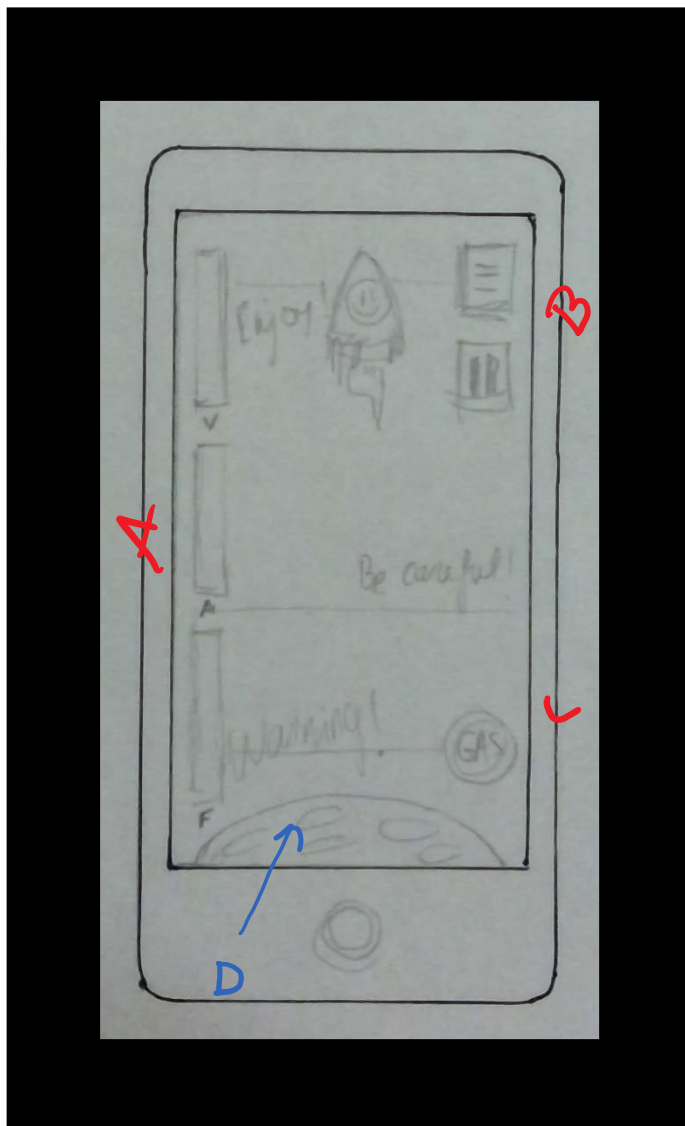
Storyboard1. Pantalla horitzontal.



Els elements que trobem són els següents:

- o Un panell de control a dalt a l'esquerra **(A)**, amb tres indicadors: un de fuel, un d'altitud i un de velocitat. Els indicadors, tal com es veu a la imatge, són verticals.
- o Dos botons d'opcions de joc, a dalt a la dreta **(B)**. El botó de dalt reiniciarà el joc i l'altre el pausarà, a la vegada que mostrarà un menú desplegable on trobarem tres botons més, un per les instruccions del joc, un altre per canviar de nau i un altre per continuar el joc.
- o Un botó per donar gas a baix a la dreta. Mentre el pitgem la nau pujarà, i quan l'amollen la nau començarà a caure.

## Storyboard2. Pantalla vertical

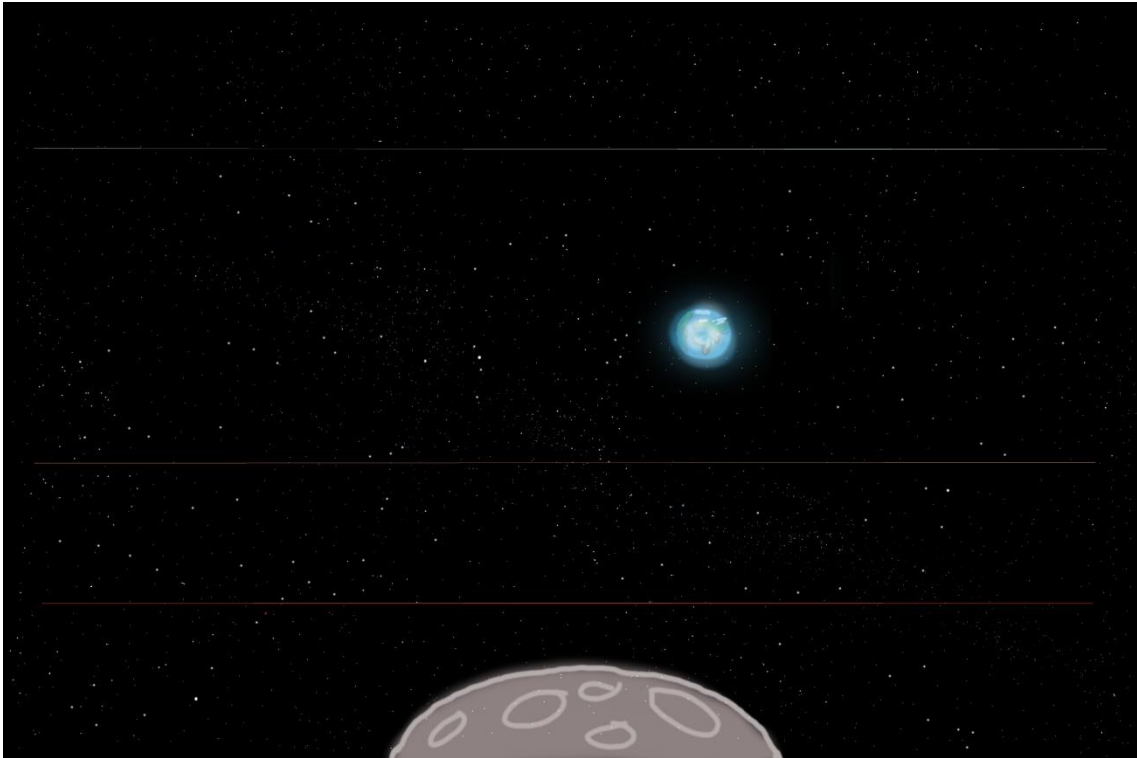


A la versió per pantalla vertical, els elements que hi trobem són els mateixos, i la única diferència apreciable és la ubicació de les barres indicadores **(A)** de velocitat, altitud i fuel que es col·locaran a l'esquerra de la pantalla, una sobre l'altra, per tal de deixar espai a la nau durant el seu desplaçament.

El fons de pantalla es retallarà per adaptar-se a la disposició vertical de la pantalla, quedant visible la part central.

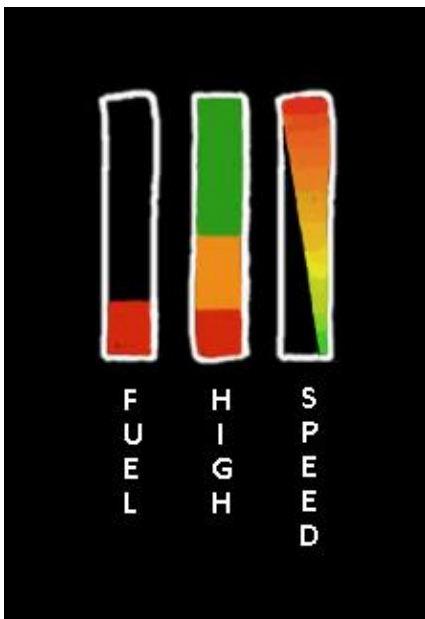
## L'espai

La imatge de fons serà la següent (LM\_fondo1.jpeg 124,6 KB/2736x1824):

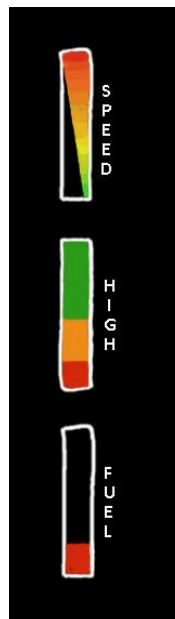


## Panel de control (A)

Per al panel de control utilitzarem aquestes imatges amb uns indicadors de nivell:



Panel de control HORITZONTAL



Panel de control VERTICAL

### ESPECIFICACIONS DELS ARXIUS

#### Panel de control HORITZONTAL:

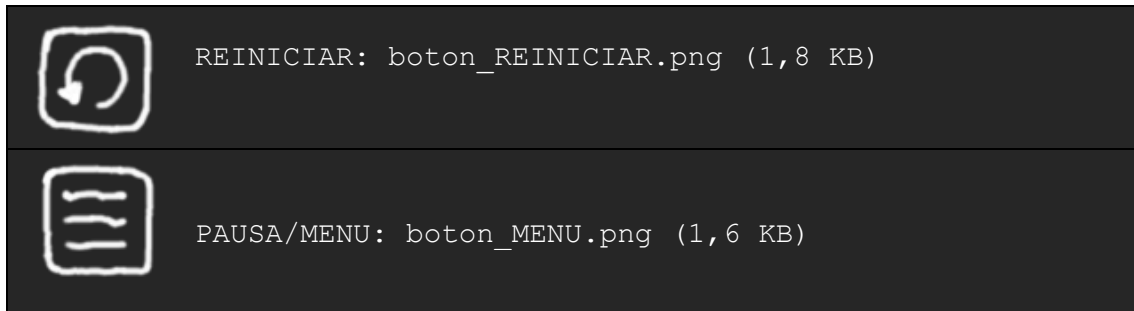
- fuel.png (2,2 KB)
- high.png (4,9 KB)
- speed.png (3,0 KB)

#### Panel de control VERTICAL:

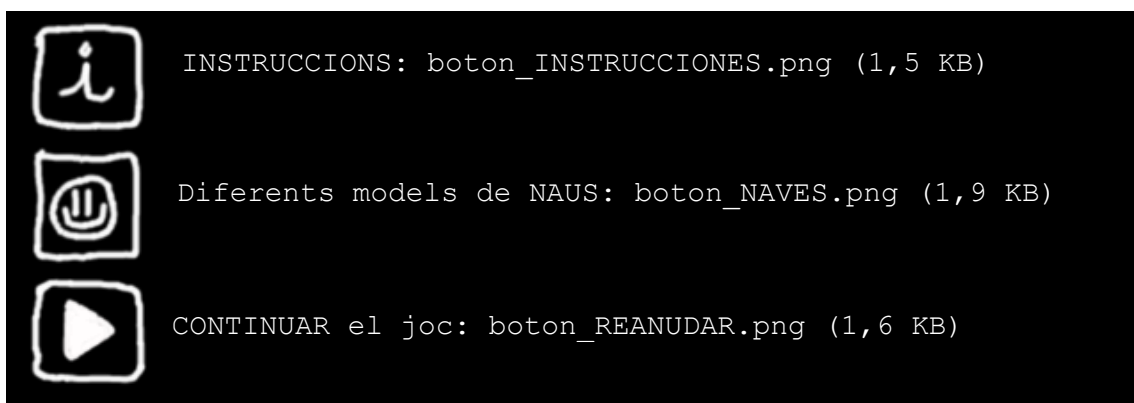
- fuel\_MOVIL.png (2,3 KB)
- high\_MOVIL.png (3,0 KB)
- speed\_MOVIL.png (3,0 KB)

## Botons (B) , (C)

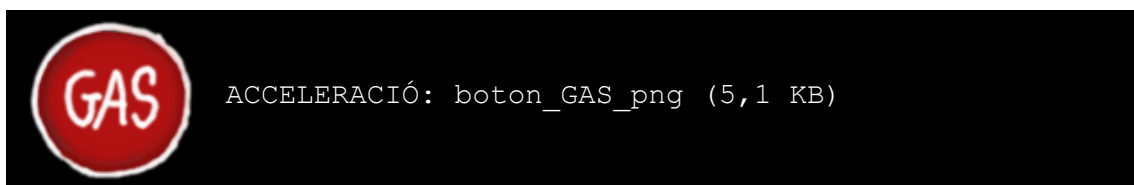
(B) Els dos botons d'opcions que utilitzarem són aquests:



Quan es pitja el botó de PAUSA surt un MENÚ desplegable sobre la imatge del joc pausat amb una capa gris o negra difuminada, i per sobre el panal del menu (panel\_MENU\_DESPLEGABLE.png 16,9 KB) amb els botons:



(C) Botó d'acceleració:



## Dissenys de les naus

Les naus tindran dos dissenys bàsics, un per quan donam gas on s'aniran alternant dues imatges (gas1 i gas2), i un altre per quan la nau cau (NO\_gas). Hi ha tres naus diferents per jugar:



nave1\_gas1.png (30,9 KB)



nave1\_gas2.png (31,4 KB)



nave1\_NO\_gas.png (45,2 KB)



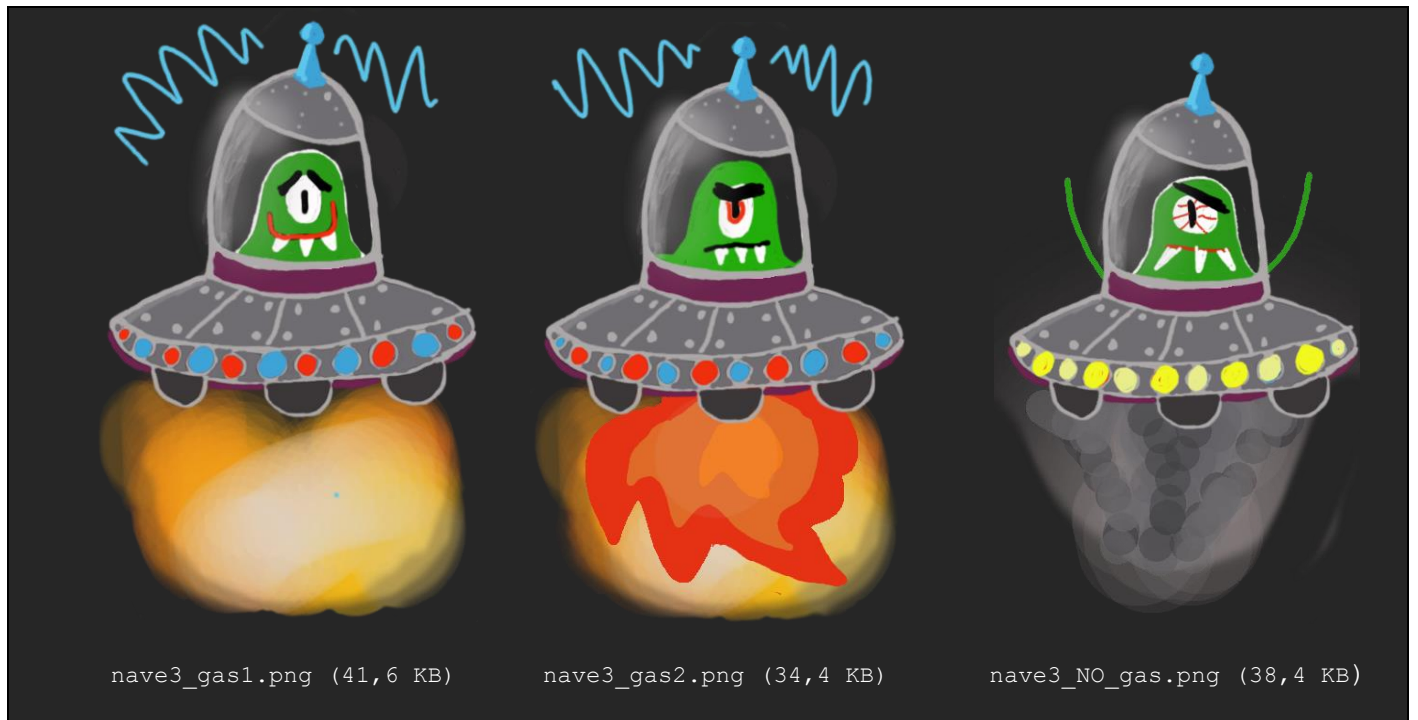
nave2\_gas1.png (29,6 KB)



nave2\_gas2.png (26,7 KB)



nave2\_NO\_gas.png (43,1 KB)



## Ressolució dels arxius .png

Com a referència, per un fons de pantalla de 2736x1824 píxels he utilitzat les següents resolucions:

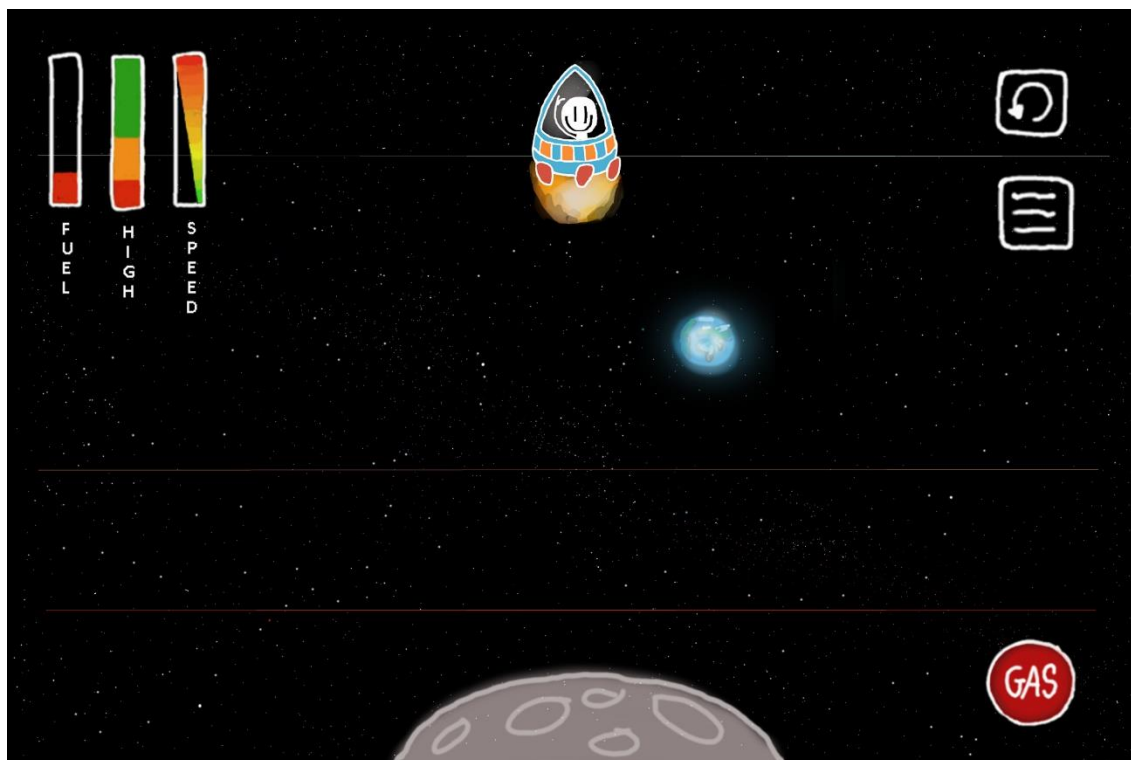
- Nau: 250x399
- fuel.png: 105x603
- high.png: 98x599
- speed.png: 103x645
- boton\_REINICIAR.png: 200x181
- boton\_MENU.png: 200x197
- boton\_INSTRUCCIONES.png: 200x194
- boton\_NAVES.png: 200x206
- boton\_REANUDAR.png: 200x188
- panel\_MENU\_DESPLEGABLE.png: 687x1006
- boton\_GAS.png: 250x235

Per la versió mòbil, amb un fons de pantalla de 1023x1824 píxels:

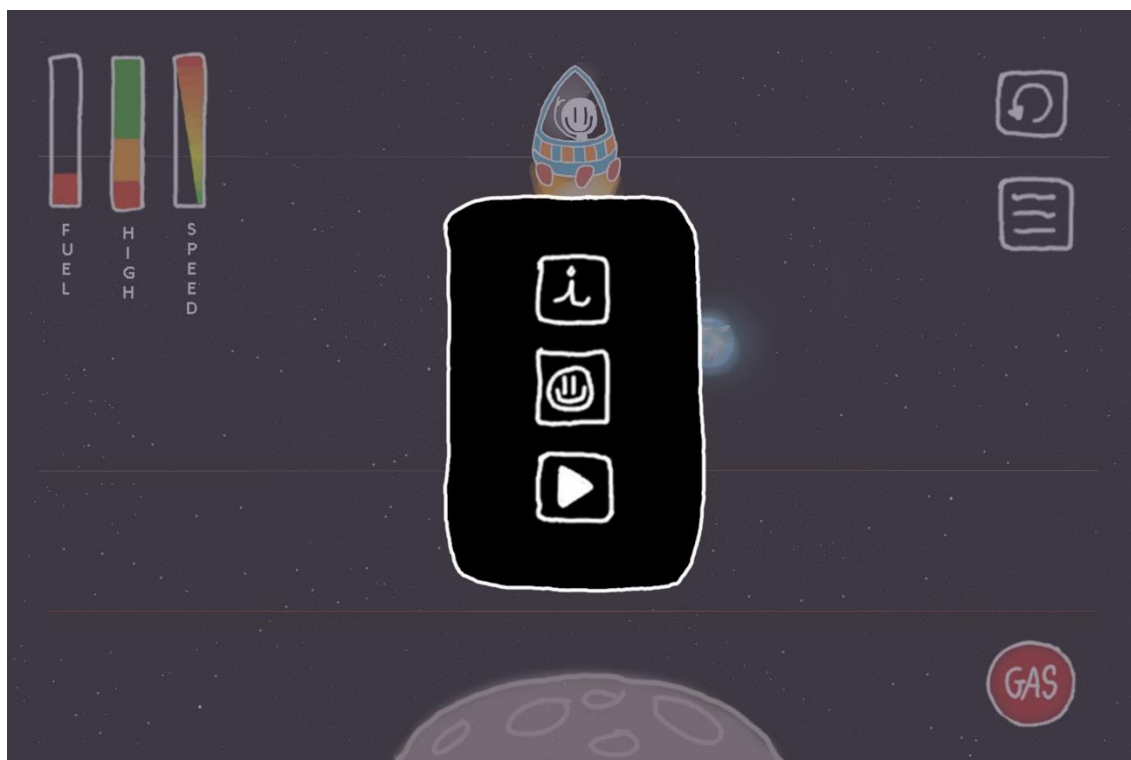
- Nau: 230x367
- fuel\_MOVIL.png: 150x387
- high\_MOVIL.png: 150x386
- speed\_MOVIL.png: 148x382
- boton\_GAS.png: 260x244



## VISTA PRÈVIA - VERSIÓ ESCRIPTORI



Amb el panel d'opcions desplegat





## VISTA PRÈVIA - VERSIÓ MÒBIL

