

ÍNDICE

1. Introducción.....[Página 2](#)
2. Tipos de naves.....[Página 2 y 3](#)
3. Tipos de fondos.....[Página 4](#)
4. Ajuste en pantallas.....[Página 4 y 5](#)
5. Distribución en pantallas.....[Página 5](#)
6. Botones.....[Página 5](#)

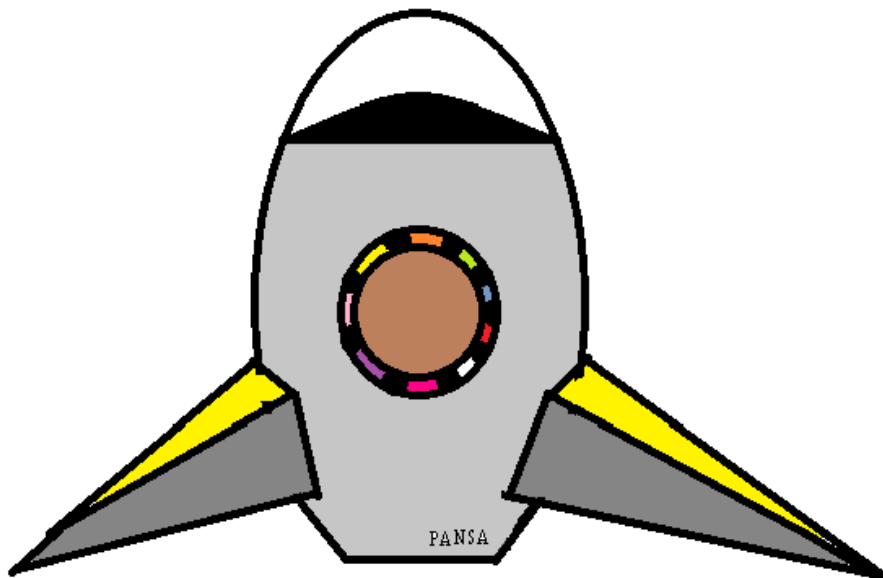
1. Introducción.

Se va a poner en proceso la creación del juego “Lunar Lander”, a continuación se expondrán las especificaciones requeridas para ello. Según lo acordado el juego se tratará de aterrizar una nave espacial, deberá funcionar tanto en móviles como en el ordenador.

El menú tendrá una resolución de 220x220px y el mismo tamaño del informe de fuel, velocidad y altitud.

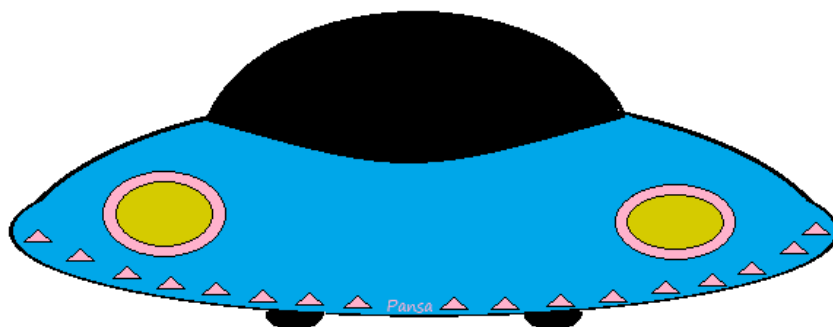
2. Naves.

La nave que usaremos en el juego en el móvil será la siguiente:



Al ser más estrecha se distribuye mejor en la pantalla, ganando así espacio en la pantalla para las opciones y los botones.

La nave que usaremos en el juego en el ordenador o tablet será esta otra:

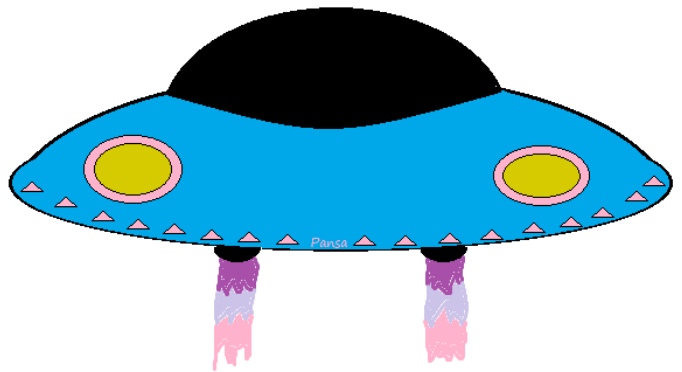
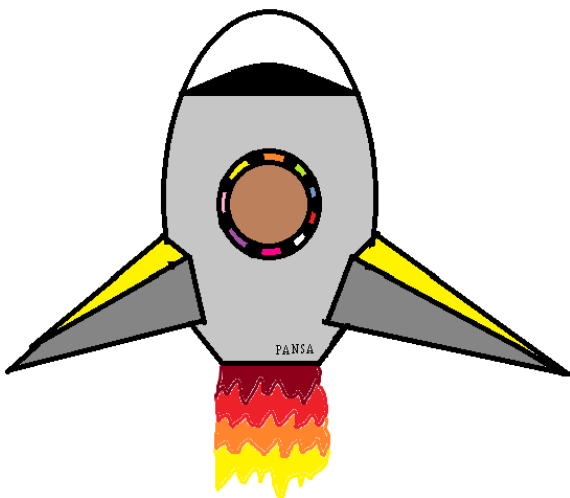


A causa de que la pantalla de un ordenador o de una tablet tenemos un espacio más amplio para redistribuir nuestra aplicación, podemos usar una nave más ancha como segunda opción. La extensión de las naves son .png y el tamaño será de 300x300px. Ocupará 3,41kb la nave alargada y la nave ovalada ocupará 2,38kb. Al explotar saldrá este fuego: (resolución 250x250px y ocupa 19,6kb)



2.1 Naves fuel.

Se creará un gif con cada nave donde se verá que salen sus llamas para aterrizar:



3. Fondos.

La aplicación dispondrá también de dos fondos:



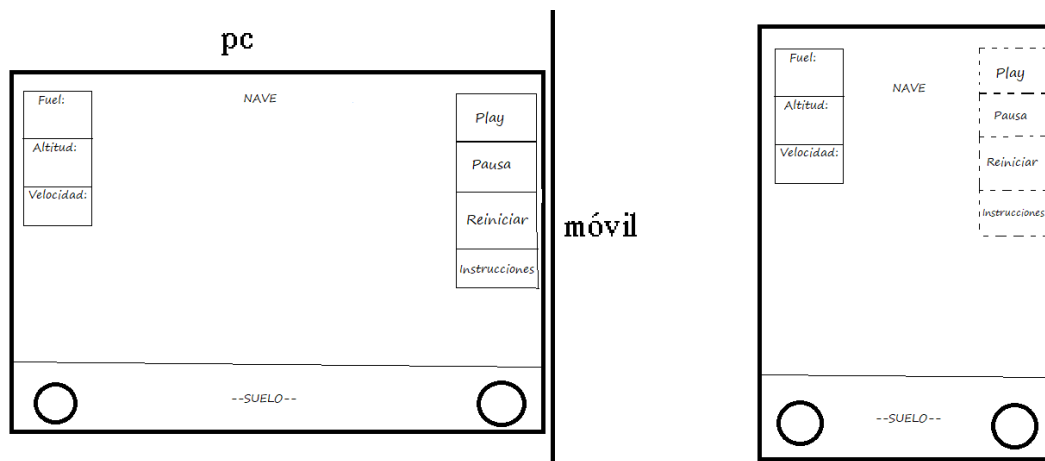
El primer fondo está pensado para la pantalla del móvil y el segundo fondo para la pantalla de ordenador o tablet, no obstante, pueden ser elegidos tanto en una pantalla como en otra, ya que al cambiar la pantalla la distribución del juego cambia automáticamente y tantos los fondos como las opciones y botones se ajustan.

El tamaño de los fondos será de 1920x1080, a pesar de que serán ajustables a las pantallas y serán .png.

4. Ajuste en pantallas.

En la pantalla del ordenador Lunar Lander se verá de la siguiente manera:

El fuel, la altitud y la velocidad de la nave aparecerán en la izquierda de la pantalla y en la derecha estará el menú del juego (play, pausa, reiniciar y las instrucciones), la nave empezará a bajar



desde arriba de la pantalla en el centro y podremos aterrizar utilizando los botones situados uno a cada lado de abajo de la pantalla.

En el caso de la pantalla de los móviles el fuel, la altitud y la velocidad aparecerán situados en el mismo sitio que en el ordenador, sin embargo, el menú del juego permanecerá oculto mientras el jugador no lo des oculte, que aparecerá en medio de la pantalla pausando el juego. La nave estará en el centro, arriba de la pantalla y descenderá hasta la base, que será abajo de la pantalla, los botones de control de la nave estarán situados igual que en la pantalla del ordenador.

5. Distribución de pantallas.

A causa de que no todas las pantallas tienen las mismas pulgadas, es necesario que Lunar Lander se adapte a ello.

En el caso de jugar en el móvil el juego se distribuirá de la siguiente manera:

El menú se ocultará como se ha dicho en el apartado anterior y el resto de la plantilla permanece de la misma manera, con la diferencia de que se volverá más pequeña.

En la pantalla del ordenador el menú aparecerá a la derecha y el fuel, altitud y velocidad en la parte superior izquierda.

6. Botones.

El juego dispondrá de dos botones en la parte inferior de las pantallas, uno será para mantener la nave y el otro para frenarla.

En la parte inferior derecha será el botón para mantenerla y en la parte inferior izquierda será el botón para frenarla.