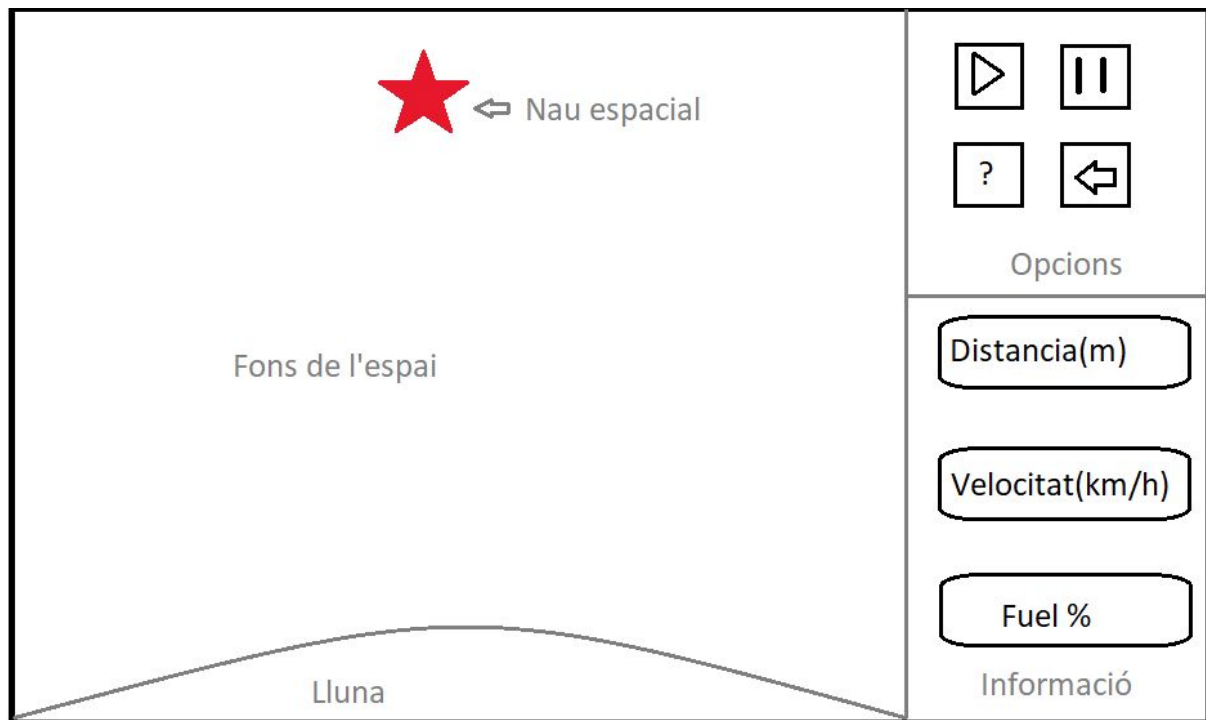


-Plec condicions Lunar Lander

Un client ens ha demanat que facem un joc en el qual una nau espacial aterri a la lluna, en el qual s'han de complir certes condicions per poder fer la nau allunitzar exitosament. A més ens ha demanat que el joc sigui multidispositiu, es a dir "responsive".

De manera que hem dissenyat 2 sryboards diferents, un en horitzontal i l'altre en vertical

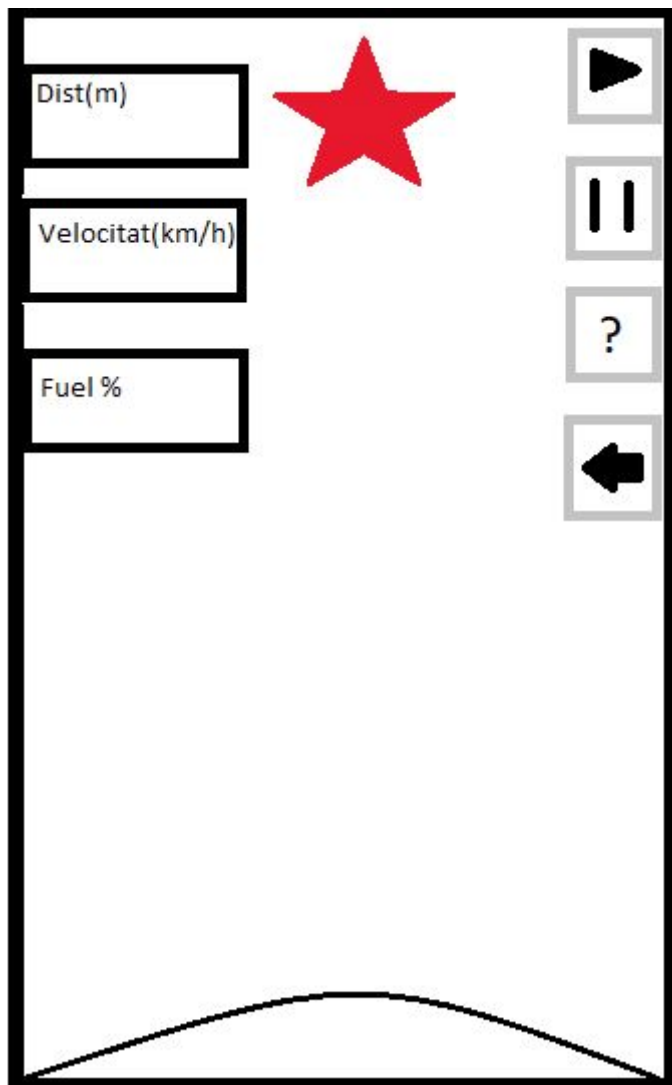
-Storyboard horitzontal



En aquest storyboard podem observar al costat dret dues coses, el menú d'opcions i els parametres d'informació del joc i a l'altre costat el joc. En el menú d'opcions podem trobar quatre botons: el de play;per començar el joc, el de pausa; per poder pausar el joc, el botó d'informació; que conté informació sobre com jugar i el botó de reiniciar el joc.

Situat sota el menú d'opcions es troben els paràmetres del joc, que ens proporcionen informació com la distancia de la nau a la lluna en metres, la velocitat de la nau en Km/h i el fuel restant de la nau en %.

Les proporcions son de 70-30, deixant la major part de la pantalla per al joc i donant un tamany adequat per les opcions i els paràmetres, per tal de fer-los ben visibles sense problemes.

-Storyboard vertical

En aquest storyboard podem observar una distribució diferent dels objectes de la pantalla, encara que tots mantenen la mateixa funció que al storyboard anterior.

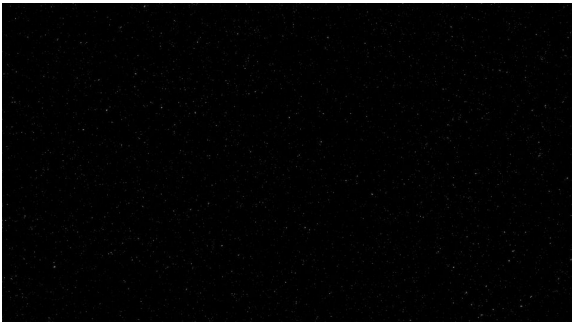

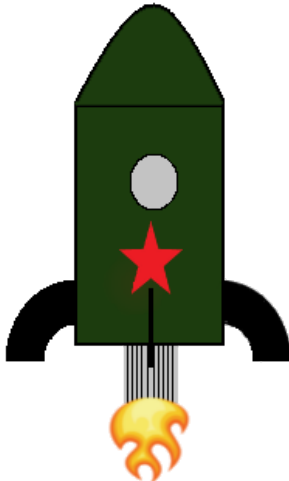
La posició dels botons d'opcions ha canviat, i ara es troben un damunt l'altre per ocupar el menys espai possible en la pantalla, ja que l'espai és més reduït en una pantalla vertical.

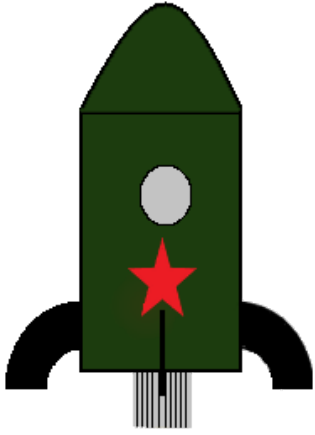

Amb els paràmetres ha passat el mateix que amb les opcions, a més de que han estat desplaçats a l'altre costat de la pantalla per fer-los visibles sense complicacions, ja que si s'ha utilitzat el joc des d'un smartphone s'ha de tenir en compte que per jugar es necessita pitjar la pantalla en alguna part, i posicionant els botons i els paràmetres a la part superior de la pantalla ens assegurem de que no es tapa cap paràmetre en pitjar la pantalla ja que s'ha deixat la part inferior lliure per això.

Les proporcions d'aquest storyboard són un 15-70-15, de manera que la proporció de la pantalla dirigida al joc és la mateixa que en l'anterior storyboard (70), i s'ha distribuït en parts iguals el costat dret de l'anterior storyboard de manera que les opcions de situaran al costat dret, ocupant un 15% i els paràmetres del joc es situaran a l'esquerra i ocupen també un 15% de la pantalla. La suma d'aquestes dues distribucions ocupa el mateix percentatge de pantalla que el storyboard original. ($15+15=30$)

-Imatges utilitzades en el joc

Totes les imatges son arxius sense fons, menys la imatge que farà de fons.

	Fons 254KB 960x540
	Lluna 87KB 960x540
	Nau 10KB 296x322

	<p>Nau 10KB 296x322</p>
	<p>Explosió 52KB 200x200</p>