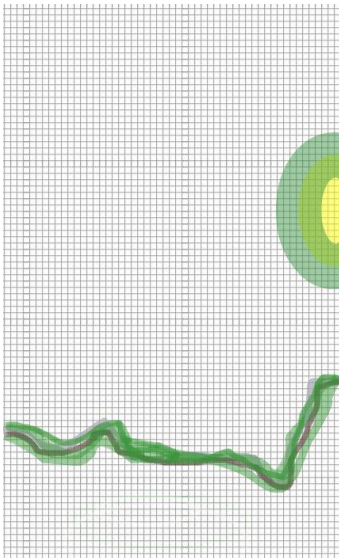


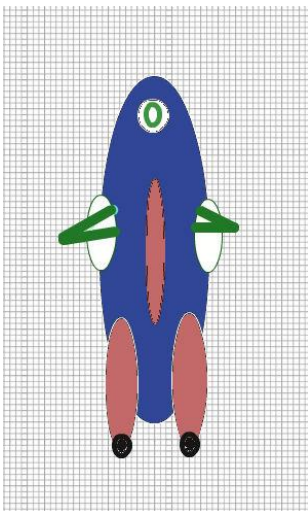
LUNAR LANDER

ANALISIS

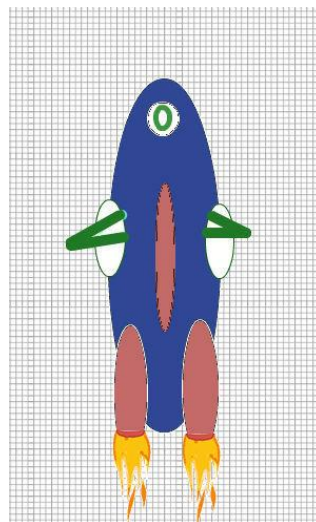
El objetivo de la nave es aterrizar de manera suave sobre la base.



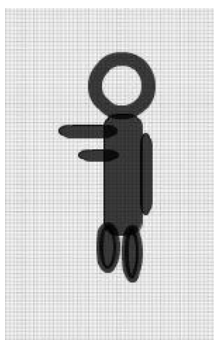
Fondo en formato .JPG
Horizontal 1154x700, 180kb
Horizontal 1154x700, 180kb
Vertical 495x300, 46kb



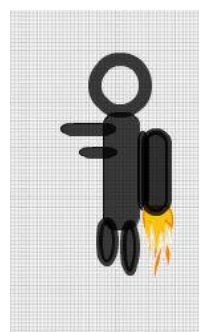
Nave OFF en formato .JPG
Horizontal 250x117, 12kb
Vertical 100x47, 4kb



Nave ON en formato .JPG
Horizontal 250x119, 11kb
Vertical 100x46, 3kb



HombreOff en formato .JPG
Horizontal 247x150, 12kb
Horizontal



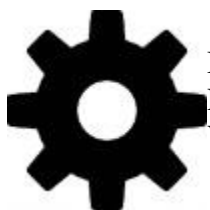
HombreOn en formato .JPG
247x150, 12kb



Botón Push en formato .JPG
Horizontal 190*90, 4kb
Vertical 38x50, 4kb



Botón Instrucciones en formato .JPGHorizontal 100x100, 4kb
Horizontal 100x100, 4kb
Vertical 50x50, 4kb



Botón Opciones en formato .JPGHorizontal 100x100, 8kb
Horizontal 100x100, 8kb
Vertical 50x50, 4kb



Botón Pausa en formato .JPGHorizontal 100x100, 4kb
Horizontal 100x100, 4kb
Vertical 50x50, 4kb

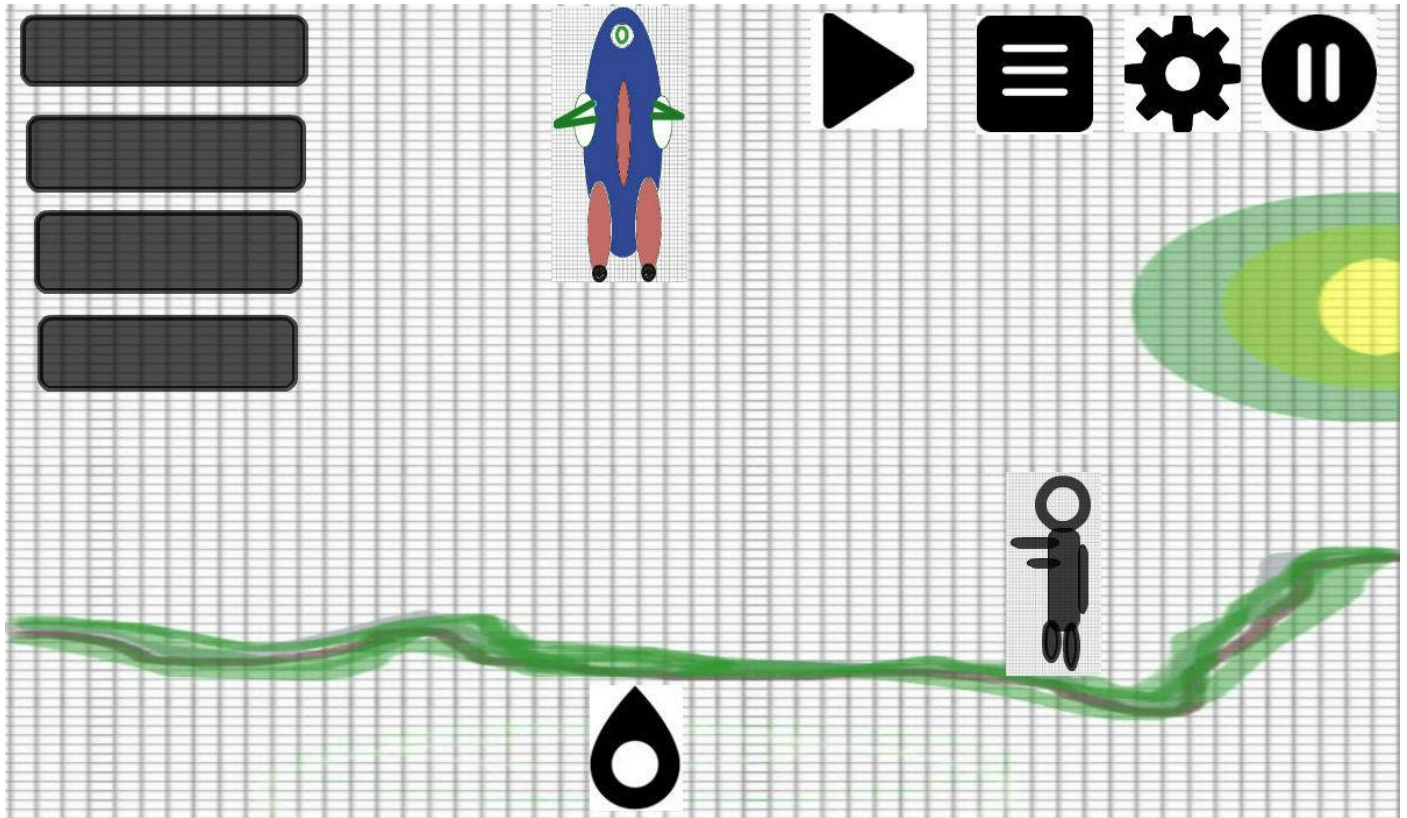


Botón Start en formato .JPG
Horizontal 100x100, 4kb
Vertical 50x50, 4kb

Este sería la maqueta final del juego en una pantalla horizontal, ya sea un pc o una tablet o cualquier otro tipo de soporte.

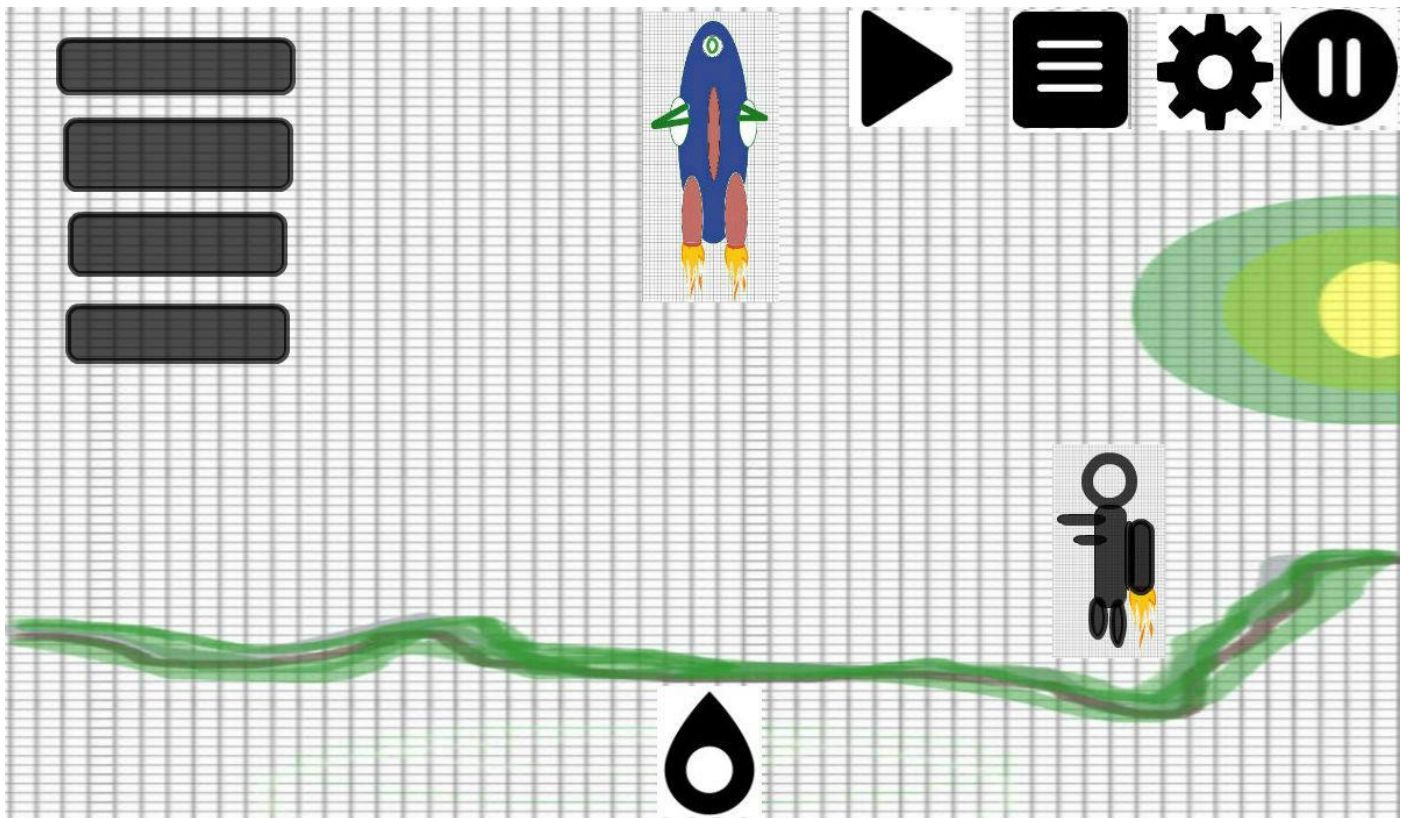
Los iconos de la izquierda son:

- Velocidad, expresada en m/s. Cuanta más velocidad, la barra se llenaría.
- Combustible, expresado en %. Con el gasto de combustible se va vaciando la barra.
- Distancia hasta la base, expresado en metros. Con la disminución de la distancia la barra se llenaría.
- Fuerza G soportada por la nave, expresada en m/s^2 . Funciona de manera basculante, a mayor fuerza G se llenaría la barra.

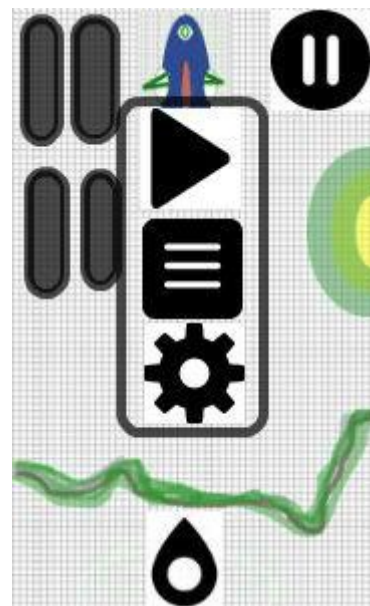
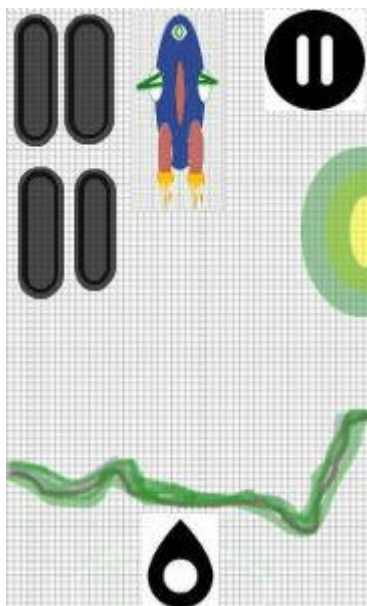


EL menú es desplegable. En funcionamiento solo queda un botón el de pausa.

Al encender los motores de la nave, también se encenderían los del hombre y elevarse y separarse de la base.



Esta sería el resultado para pantalla vertical, de movil o soportes parecidos, tanto con la nave en ON y OFF y tanto sin el menú como con el menú desplegado.



Este proyecto puede sufrir pequeñas modificaciones respecto al tamaño de las imágenes.