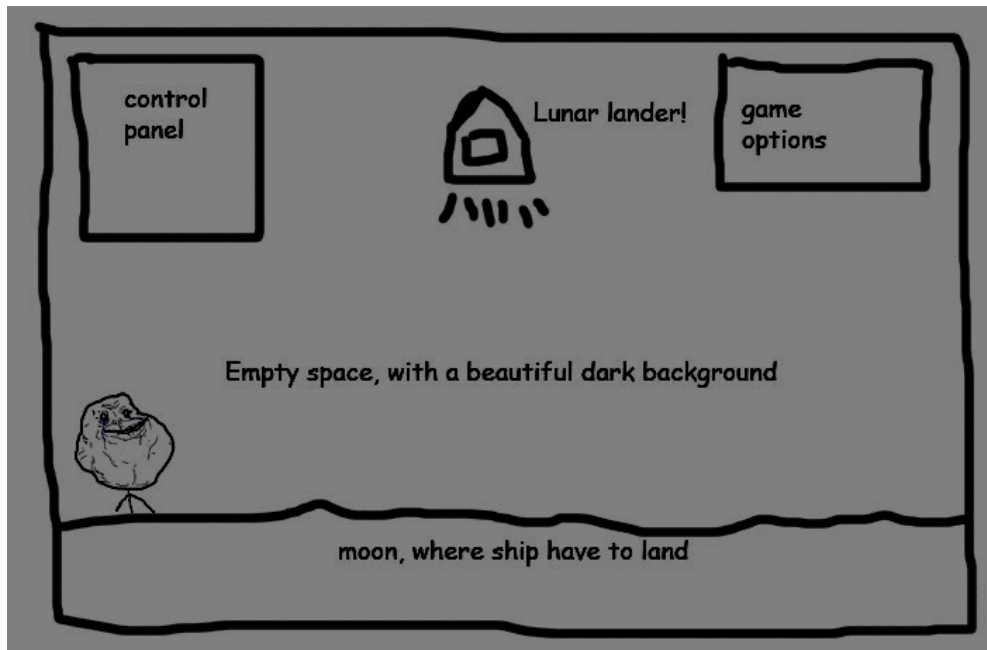


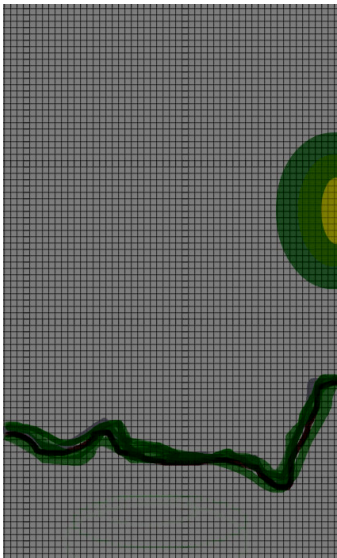
PLIEGO DE CONDICIONES

Boceto entregado por el cliente.

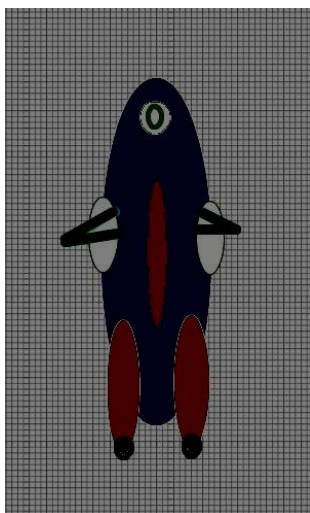


Con las premisas que nos dio el cliente hemos realizado este pliego de condiciones a fin de hacer una maqueta para que el cliente de visto bueno al proyecto.

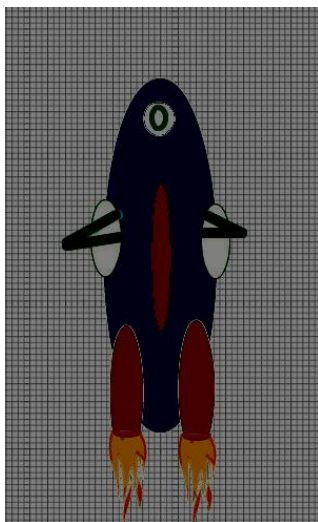
El objetivo de la nave es aterrizar de manera suave sobre la base.



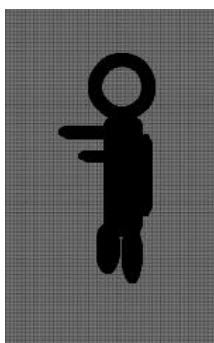
Fondo en formato .JPG
Horizontal 1154x700, 180kb
Vertical 495x300, 46kb



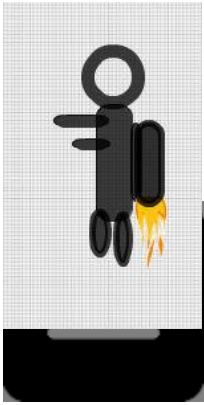
Nave OFF en formato .JPG
Horizontal 250x117, 12kb
Vertical 100x47, 4kb



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



HombreOff en formato .JPG
Horizontal 247x150, 12kb



HombreOn en formato .JPG
Horizontal 247x150, 12kb

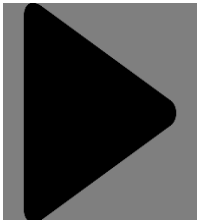
Botón Instrucciones en formato .JPG
Horizontal 100x100, 4kb
Vertical 50x50, 4kb



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



Botón Pausa en formato .JPG
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. Al encender los motores de la nave, también se encenderían los del hombre y eleveándose y separándose de la base.

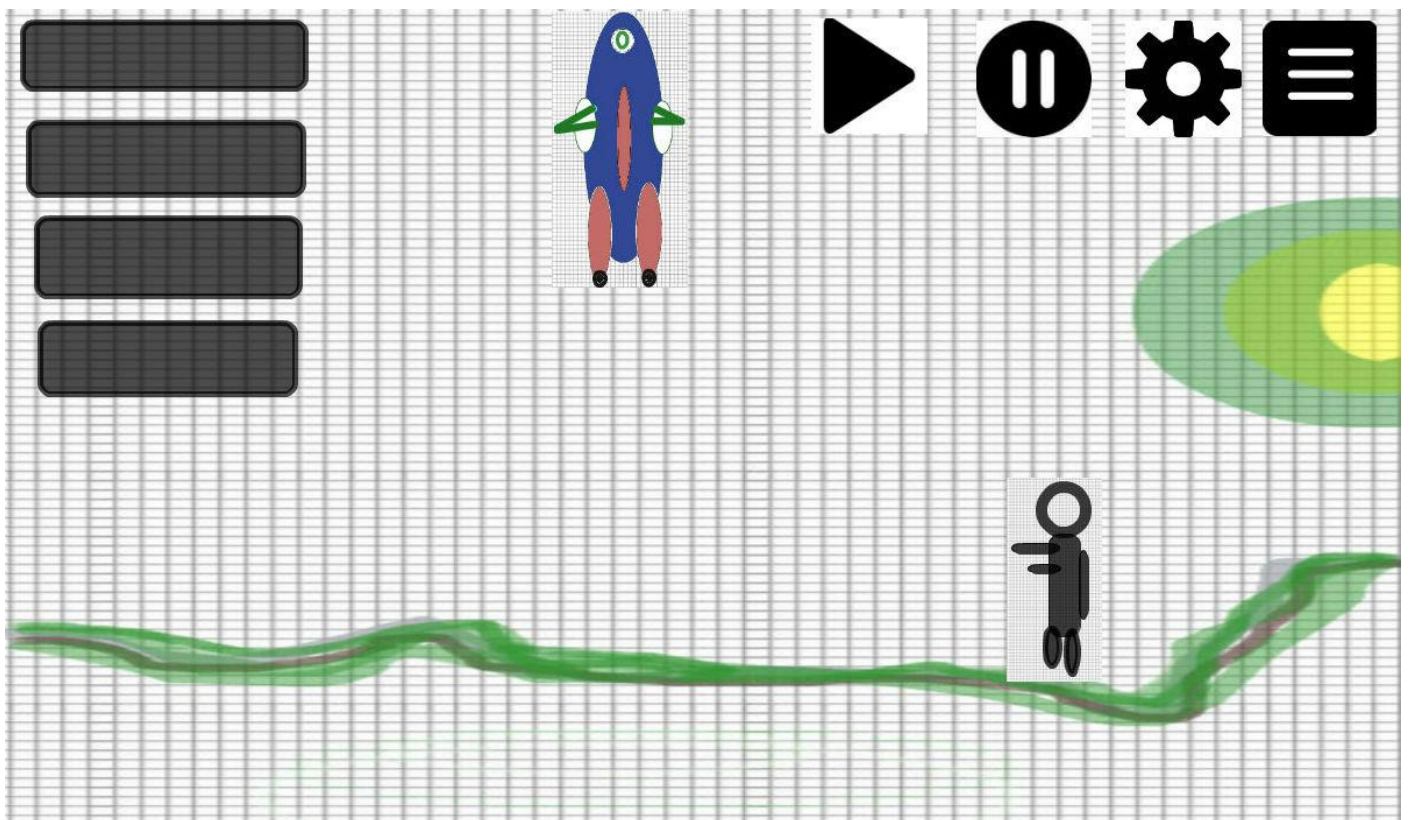
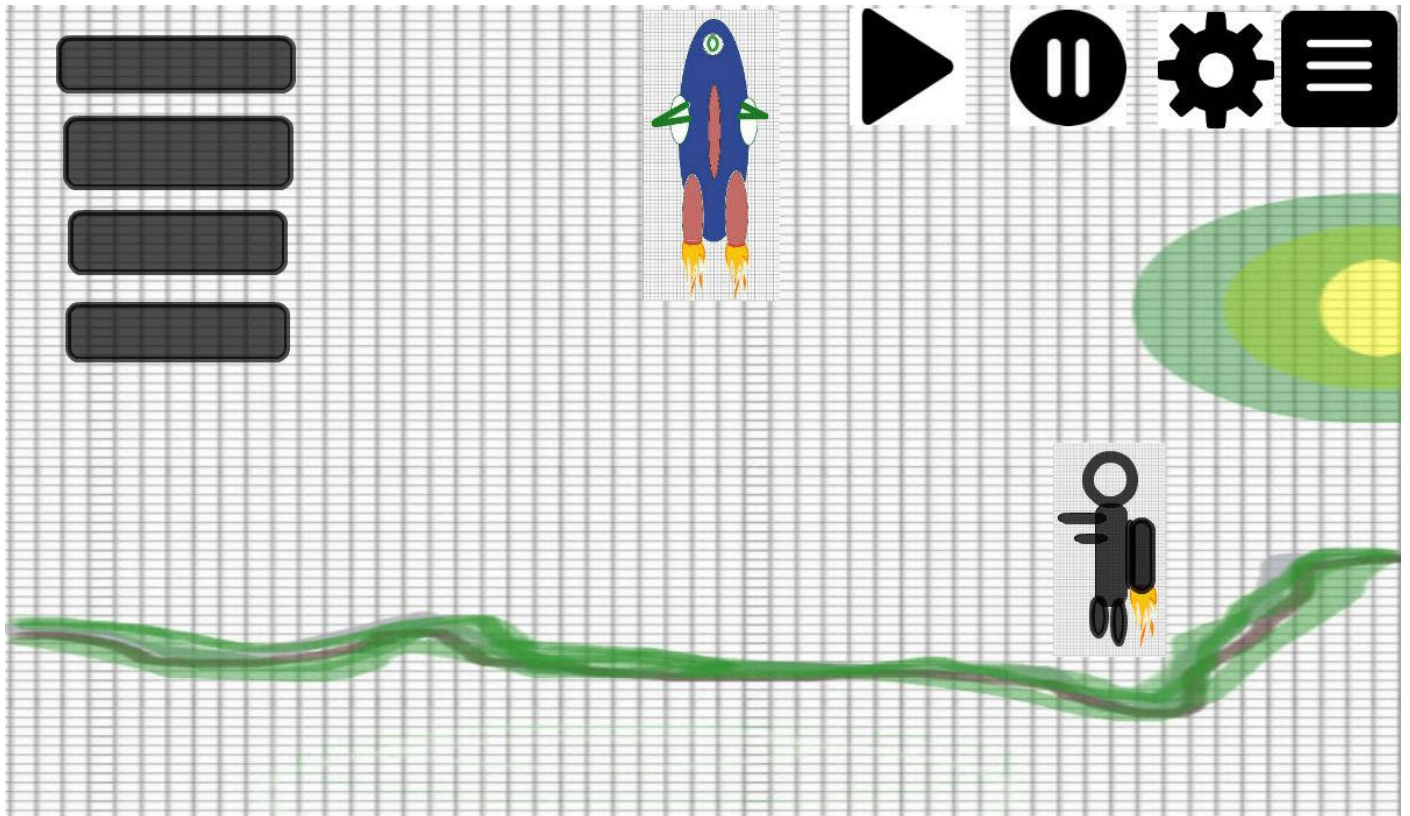
Los iconos de la izquierda son:

Velocidad, expresada en m/s. Cuanta más velocidad, la barra se llenaría.

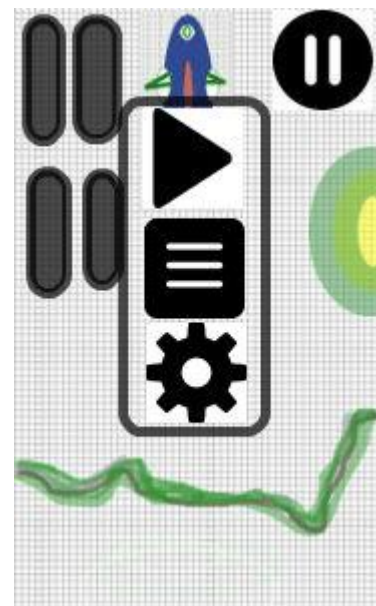
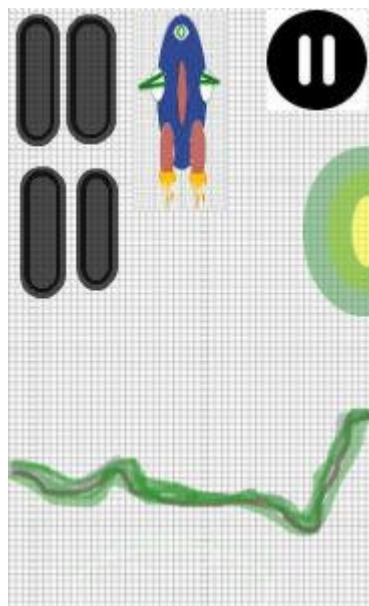
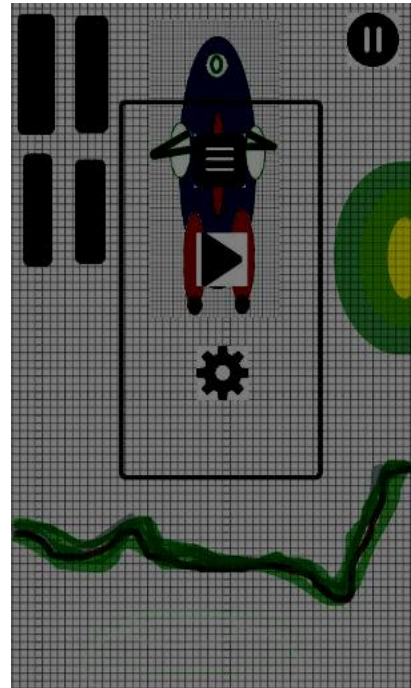
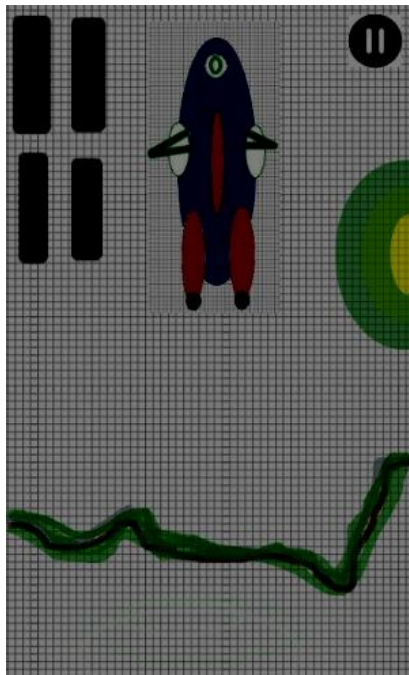
Combustible, expresado en %. Con el gasto de combustible se va vaciando la barra.

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.



Esta seria 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.

Aquí se encuentran todas las imágenes: <https://github.com/RaulNinoSalas/LunarLander>

Raúl Niño Salas
DAW 1