

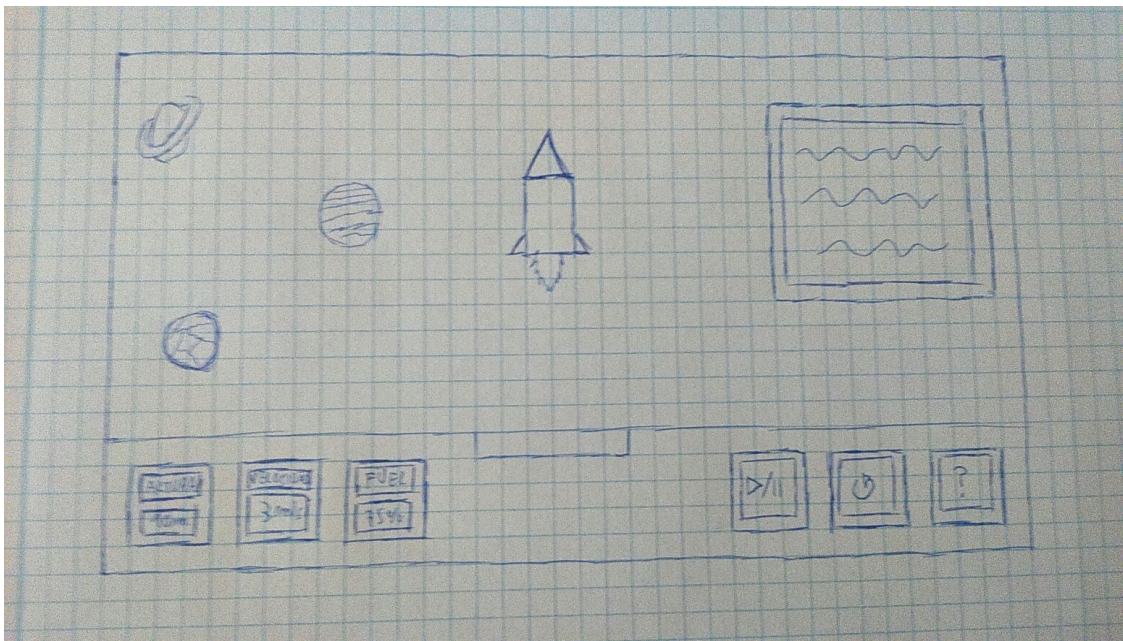
LUNAR LANDER

Carlos Palencia Llauro

Un cliente nos ha entregado un guión gráfico para indicarnos el trabajo que vamos a realizar y nos da la siguiente explicación:

Consistirá en un juego de naves donde la nave espacial tiene que aterrizar en un planeta descendiendo desde arriba y tendremos que tener en cuenta la velocidad y el combustible para poder aterrizar sin estrellarse. De manera que tendremos que hacer una panel de control para poder controlar: La altura, la velocidad y el combustible; otro panel para poder parar el juego, reiniciarlo o ver las instrucciones; y por último una base donde aterrizará la nave.

Pantalla Horizontal



En mi caso he diseñado de la siguiente manera:

El cohete se sitúa en medio de la pantalla y aterrizará en la plataforma que se podrá diferenciar en la superficie.

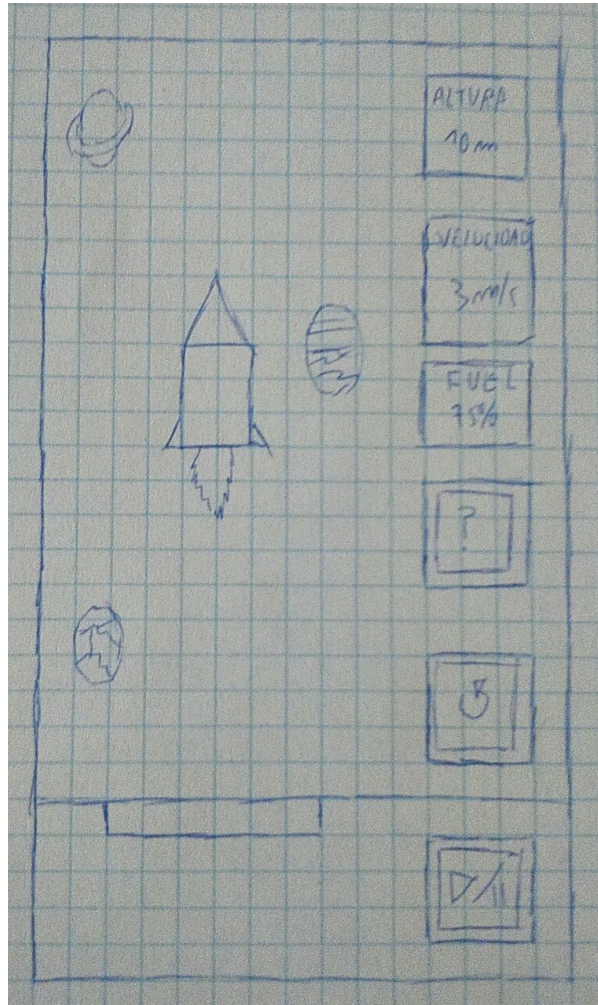
Los medidores de la velocidad, el combustible y la altura se situarán en la esquina inferior izquierda. Se usará una plantilla diseñada anteriormente para colocarlas. Dentro de la plantilla se pondrá el título y debajo un número que será cada valor correspondiente.

Los botones de Play/Pausa, Reiniciar y Ayuda se situarán en la esquina inferior derecha y también se usará otra plantilla. En el caso del botón de Play será el mismo que el de Pausa ya que se sustituirán entre ellos. El botón de Ayuda llevará a una nueva ventana donde estarán explicadas las instrucciones.

Los planetas sólo serán elementos decorativos que se usarán para complementar el fondo.

El cohete subirá cuando se presione el botón de Espacio.

Pantalla vertical



En el caso de la pantalla vertical lo he diseñado de manera que, ya que el juego consiste en un nave que sube o baja y no se desplaza horizontalmente, el espacio se usará de la siguiente forma:

- Los botones ocuparán el tercio de la pantalla derecho:

Los tres botones de Play/Pausa, Reiniciar y Ayuda ocuparán de la mitad hacia abajo y los medidores ocuparán de mitad hacia arriba.

- Los otros dos tercios de pantalla se usarán para que la nave pueda subir y bajar encima de la plataforma de aterrizaje.

En este caso también se repite el caso de que cuando das en el botón de Ayuda, te llevará a una nueva ventana donde estarán explicadas las instrucciones.

El cohete subirá o bajará según si se presiona en la pantalla o no.

Imágenes:

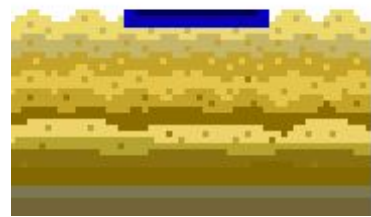
Todas las imágenes son de formato PNG y creadas a mano excepto el fondo que es una imagen JPG cogida del buscador.

Fondo:



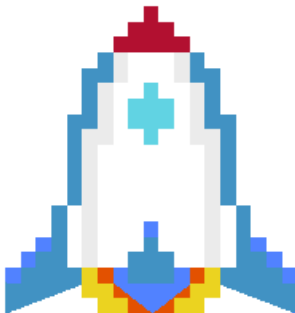
100%

Superficie:



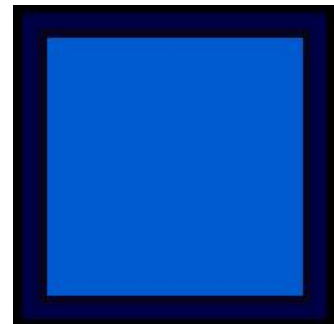
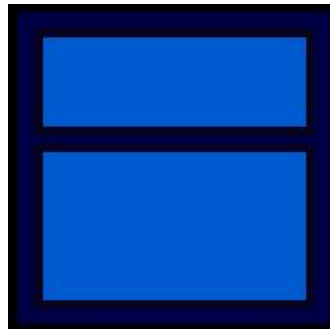
25%

Nave:



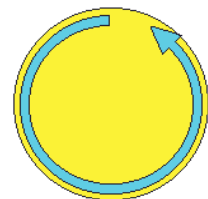
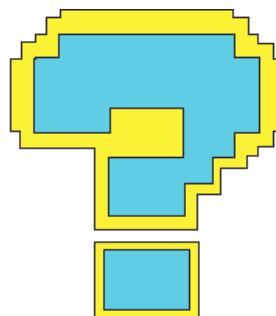
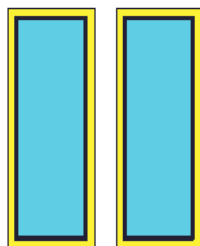
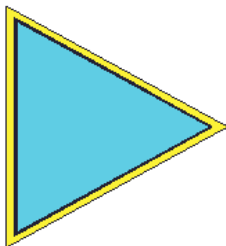
20%

Interfaz:



10%

Iconos:



10%

Decoración:



5%