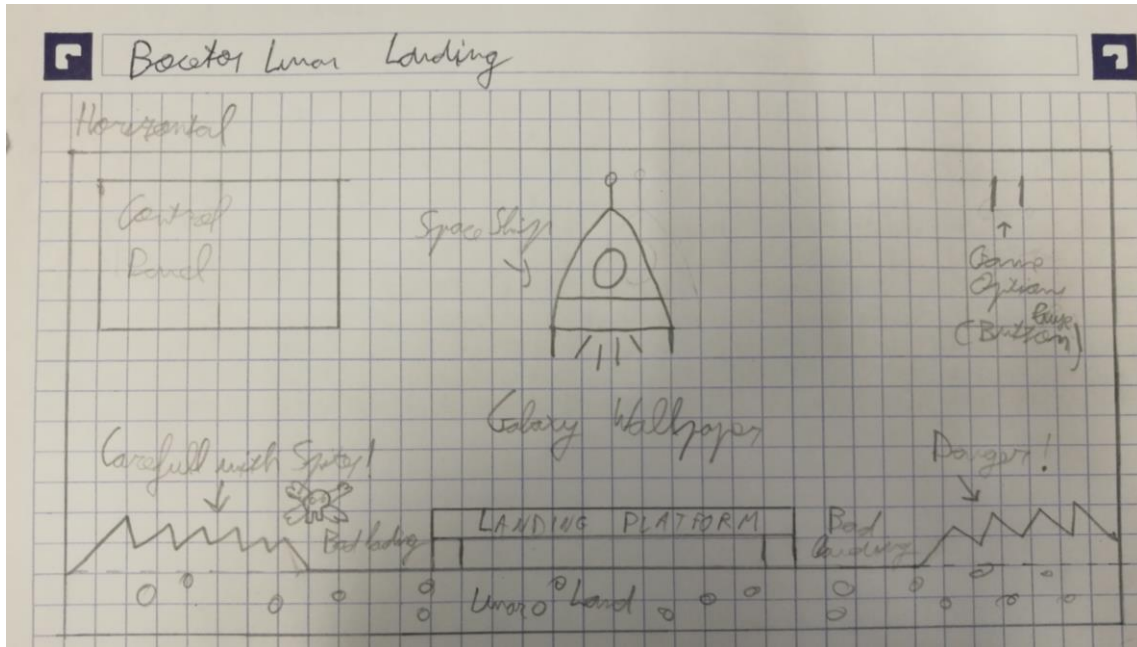


Lunar Landing Videogame

Vamos a explicar el funcionamiento de nuestro proyecto en posición horizontal y vertical, sin añadir jerga técnica

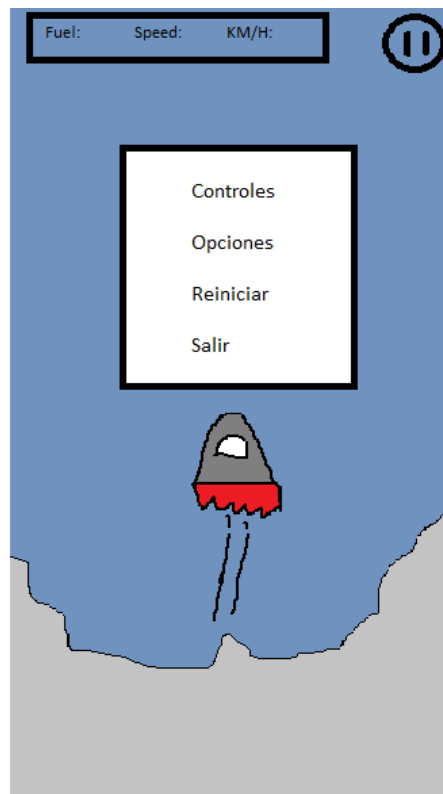
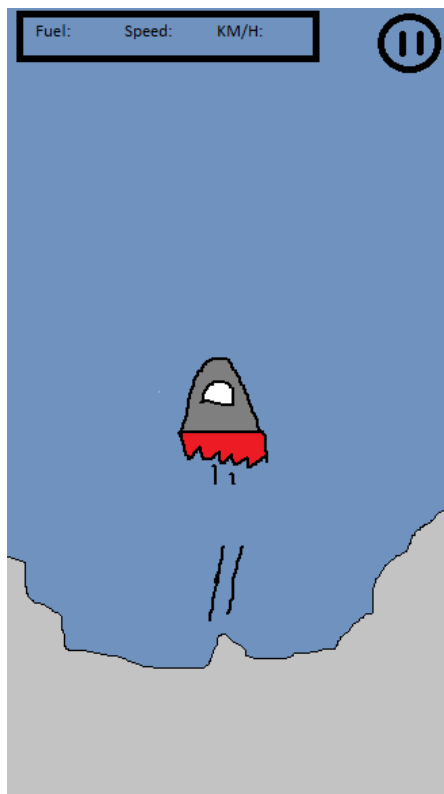
Horizontal



En la esquina superior derecha se situará un botón de dos barras (típico botón de pausa). Al hacer clic en el botón se desplegará un menú con las opciones del juego y éste se pausará. En la esquina superior izquierda habrá un recuadro que será el panel de control del juego, con información como el combustible restante. En el centro, en la parte superior estará la nave y en la parte inferior el suelo, cubriendo toda la parte inferior, y con una pequeña plataforma encima, donde aterrizará la nave. A los lados de dicha plataforma habrá unos pinchos en los que explotará la nave si aterriza ahí. El fondo será una imagen pequeña de estrellas repetitiva.

Observaciones: Quizá quede todo muy aplanado y resulte molesto de ver.

Vertical



Cuando se presione PAUSA.

El botón de pausa seguirá situado en la parte superior derecha. En la parte superior central seguirá también situada la nave. La disposición del suelo lunar, la plataforma de aterrizaje y los pinchos quedará igual, pero de tamaño reducido para ajustarse al dispositivo. El fondo será el mismo y con el mismo diseño. Lo único que cambia es que el panel de control que estará en el centro y se colocará como un fondo encima del fondo estelar.

Observaciones: El propósito de la idea de poner el panel de control de fondo sobre el fondo estelar es para adaptarse al tamaño reducido por la disposición en vertical de la pantalla del dispositivo. Sin embargo, se observa que puede ser tedioso a la vista el hecho de que la nave se sitúe encima del panel de control ya que puede tapar la visión de los parámetros.

Botones

- Game Options: Reanudar, Instrucciones, Opciones.
- Control Panel: Fuel, Landing Time, Speed

Game Options

Se trata de un botón asociado a un desplegable principal que representa el menú y pulsando fuera del div, este desaparece y despeja la pantalla. Lo situaremos arriba a la derecha.

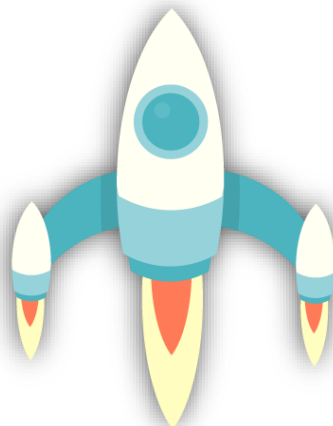
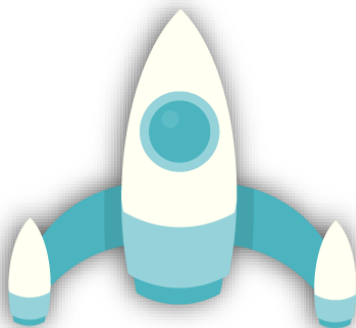
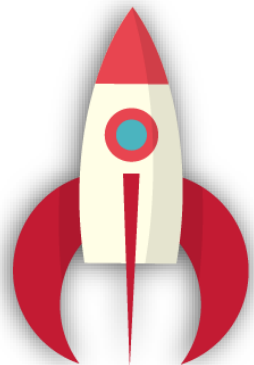
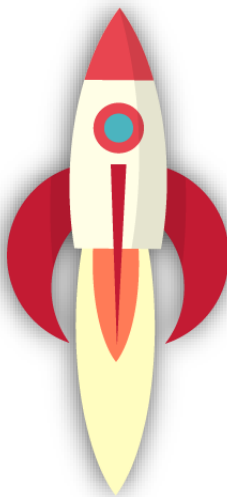
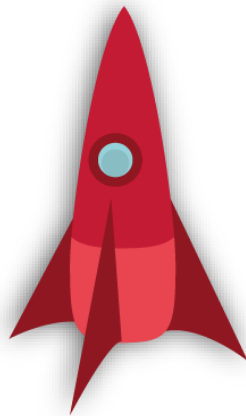
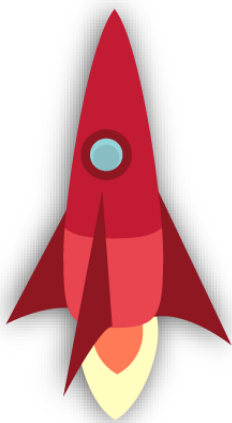
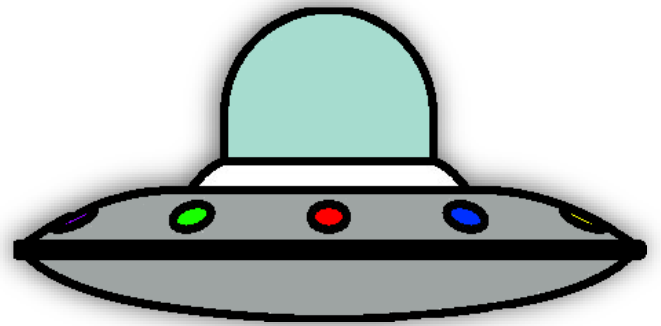
El menú desplegado muestra una serie de contenedores, que son:

1. *Poner o quitar sonido* (opción)
2. *Nivel de dificultad*: Que pueda escoger los niveles con los cuales el jugador esté más preparado.
3. *Reiniciar*: Si desea reiniciar la partida.
4. *Instrucciones*: Indica los controles, el objetivo del juego, las opciones de configuración, también los autores del juego y un e-mail de contacto o página web.

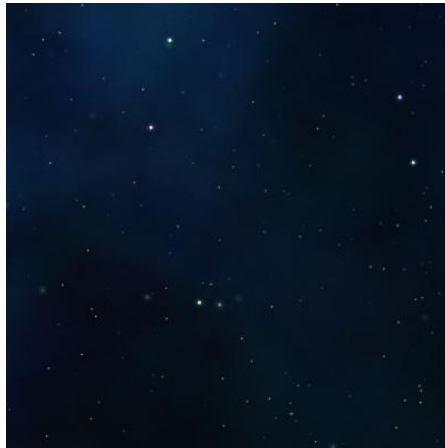
Control Panel

Son los botones de consulta del estado de la nave como fuel (gasolina), speed (velocidad) y el tiempo desde la marcha (Landing Time).

Bocetos naves



Patrón repetitivo de fondo



Resolución 860x860
Tamaño: 40 Kb

Parte Inferior



Imagen de Explosión



Parte Técnica - Modelo Horizontal

La nave se quedará fija con un div en la parte superior central con un tamaño de un 15% del tamaño de la pantalla respecto a la altura. El botón de pausa estará fijado en la parte superior derecha. El menú desplegable será un div que ocupará el 35% del tamaño de la pantalla, pausando el juego. El suelo lunar estará fijado con un div en el bottom, ocupando un 15% del tamaño vertical y el 100% del horizontal. En el control panel se verá una barra de combustible formada por una barra dentro de otra utilizando un div. La velocidad y el tiempo de juego serán unos contadores por separado.

Parte técnica - Modelo Vertical

La nave se quedará fija con un div en la parte superior central con un tamaño de un 7% del tamaño de la pantalla respecto a la altura. El botón de pausa se situará en la parte superior derecha. El menú será transparente y sólo se verá cuando se pulse encima de él para elegir la opción y ocupará 25% de la pantalla. El suelo lunar estará fijado con un div en el bottom, ocupando 5% vertical y el 100% del horizontal. En el control panel se verá una barra de combustible formada por una barra de otra utilizando un div. La velocidad y el tiempo del juego serán unos contadores por separado.

Colaboraciones de los miembros del grupo

- Daniel Rodríguez Cardell: Sus bocetos de diseño horizontal y vertical son los que se iban a utilizar para nuestro proyecto, a pesar de que al final sustituiríamos uno de ellos. Además ha hecho la parte técnica del modelo horizontal y las explicaciones del modelo horizontal y vertical.
- Daniel Aranda Hervia: Ha aportado las imágenes del suelo lunar y el fondo repetitivo. Además ha pasado a ordenador el nuevo boceto vertical propuesto por Juan Sixto. También ha diseñado con Photoshop un boceto de nave con varias capas formando un gif y ha propuesto poner un Samsung Note 7 como nave.
- Francisco Miguel Estelrich Cánaves: Ha aportado la mayoría de los bocetos de las naves y ha hecho la parte técnica del modelo vertical.
- Juan Sixto Vera Fernando: Ha aportado una gran idea sobre el modelo vertical de la nave, el cual sustituiría el boceto vertical propuesto originalmente por Daniel Rodríguez. También ha ayudado con la organización de los divs.