

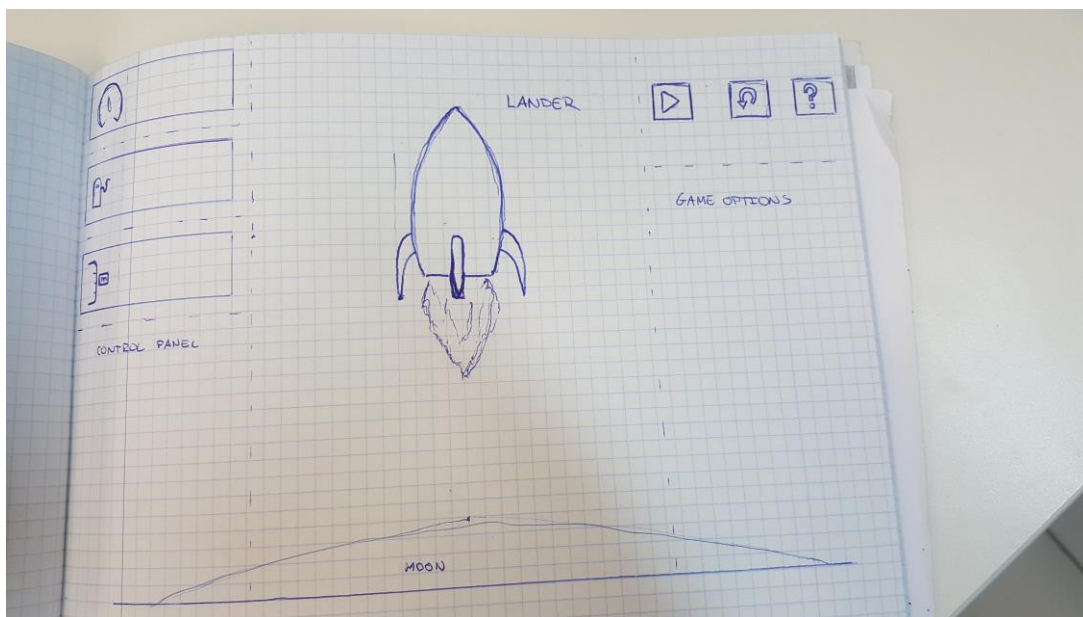
# Lunar Lander

## Entrevista con el cliente:

Requisitos básicos del cliente:

- Experiencia de usuario sencilla
- Programado en Html/Css/Js
- Responsive

Versión escritorio:



## ·Control panel:

Debe haber tres barras horizontales en las cuales haya dentro una imagen para saber si se trata de la barra de velocidad, combustible o altitud.

La funcionalidad de las barras consiste en que se van llenando o vaciando según su velocidad, consumo de combustible y altitud de la nave respecto a la superficie lunar.

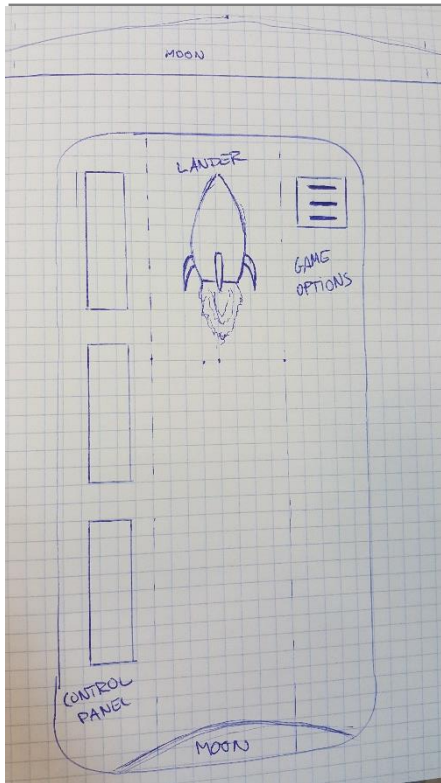
## ·Game options:

Deben haber tres botones: Play/pause, reiniciar e instrucciones.

·**Lunar lander:** Debe ser un cohete espacial y cada vez que pulsemos el botón de aceleración debe salir fuego.

Para el fuego utilizaremos un ".gif".

### Versión Smartphone:



#### •Control panel:

En el caso de Smartphone las tres barras deben ser verticales situadas una debajo de otra y deben mantener la imagen que indica si se trata de velocidad, combustible o altitud.

#### •Game options:

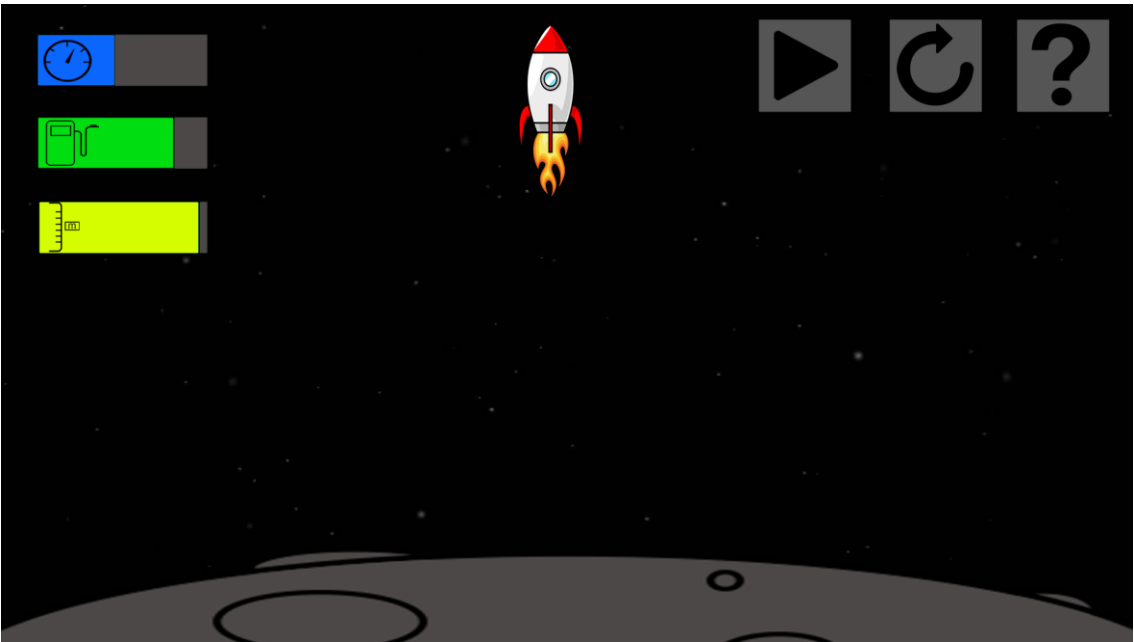
Debe ser un solo botón, debido a la falta de espacio, que una vez pulsado despliegue las tres opciones que salen por defecto en la versión escritorio.

#### •Lunar lander:

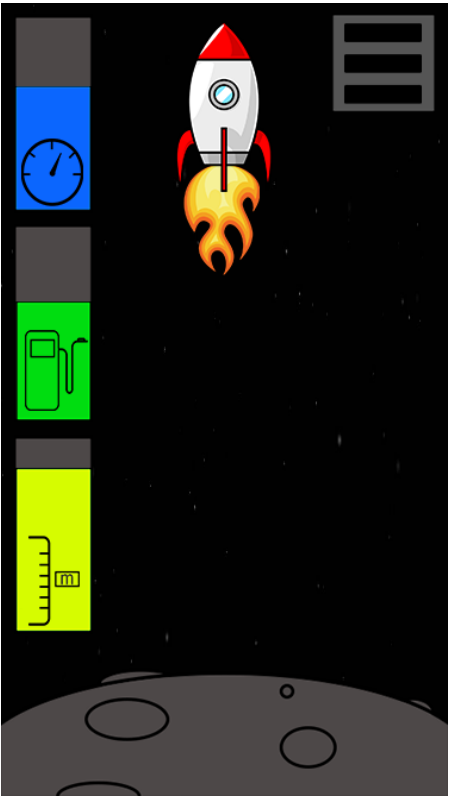
Debe ser igual solo que se reduce su tamaño al ser una pantalla más pequeña (responsive).

Versión diseñador:

Versión escritorio:



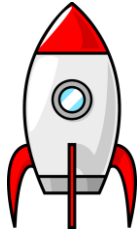
Versión Smartphone:



### Imágenes:

Se utilizará una herramienta online para comprimir las imágenes y así ahorrar espacio para que la página web cargue más rápido.

·Nave: De 14KB a 7KB



·Fuego: (.kgif)



·Luna: De 3.7 a 1.6KB



·Fondo estrellas: De 16.3KB a 1.2KB



·Iconos: Se han comprimido todos y se ha ahorrado más del 50% de espacio

