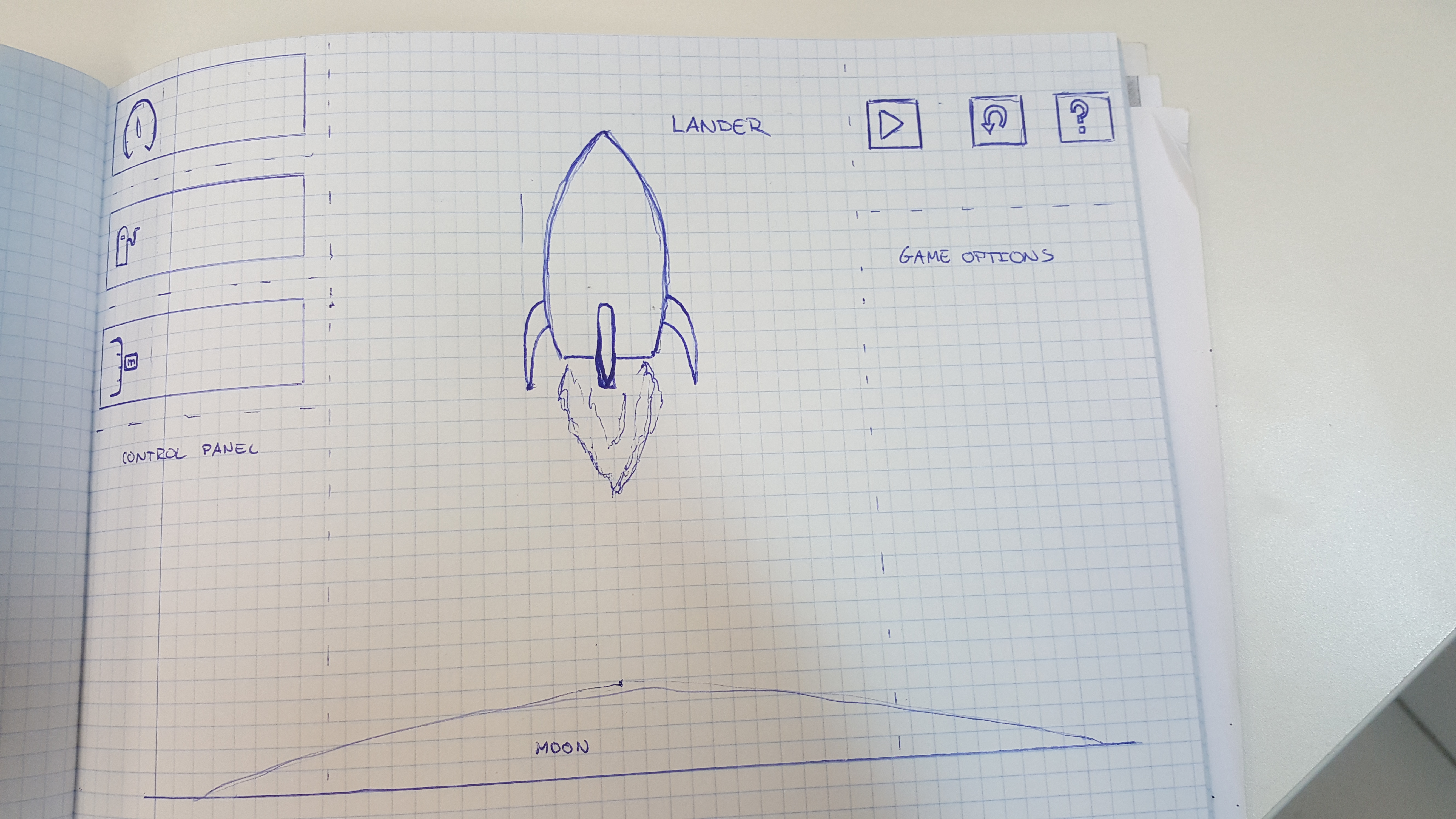
**Lunar Lander**

**Entrevista con el cliente:**Requisitos básicos del cliente:  
  
·Experiencia de usuario sencilla  
·Programado en Html/Css/Js  
·Responsive

Versión escritorio:



**·Control panel:**

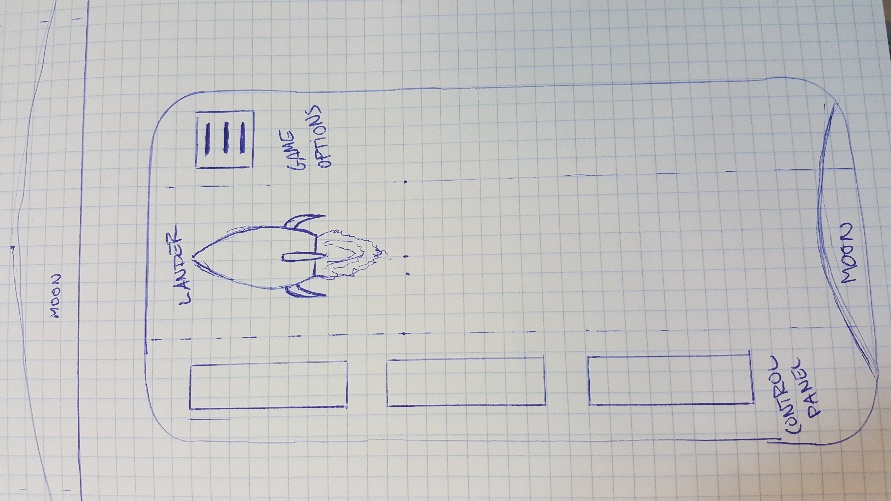
Debe haber tres barras horizontales en las cuales haya dentro una imagen para saber si se trata de la barra de velocidad, combustible o altitud.

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:**

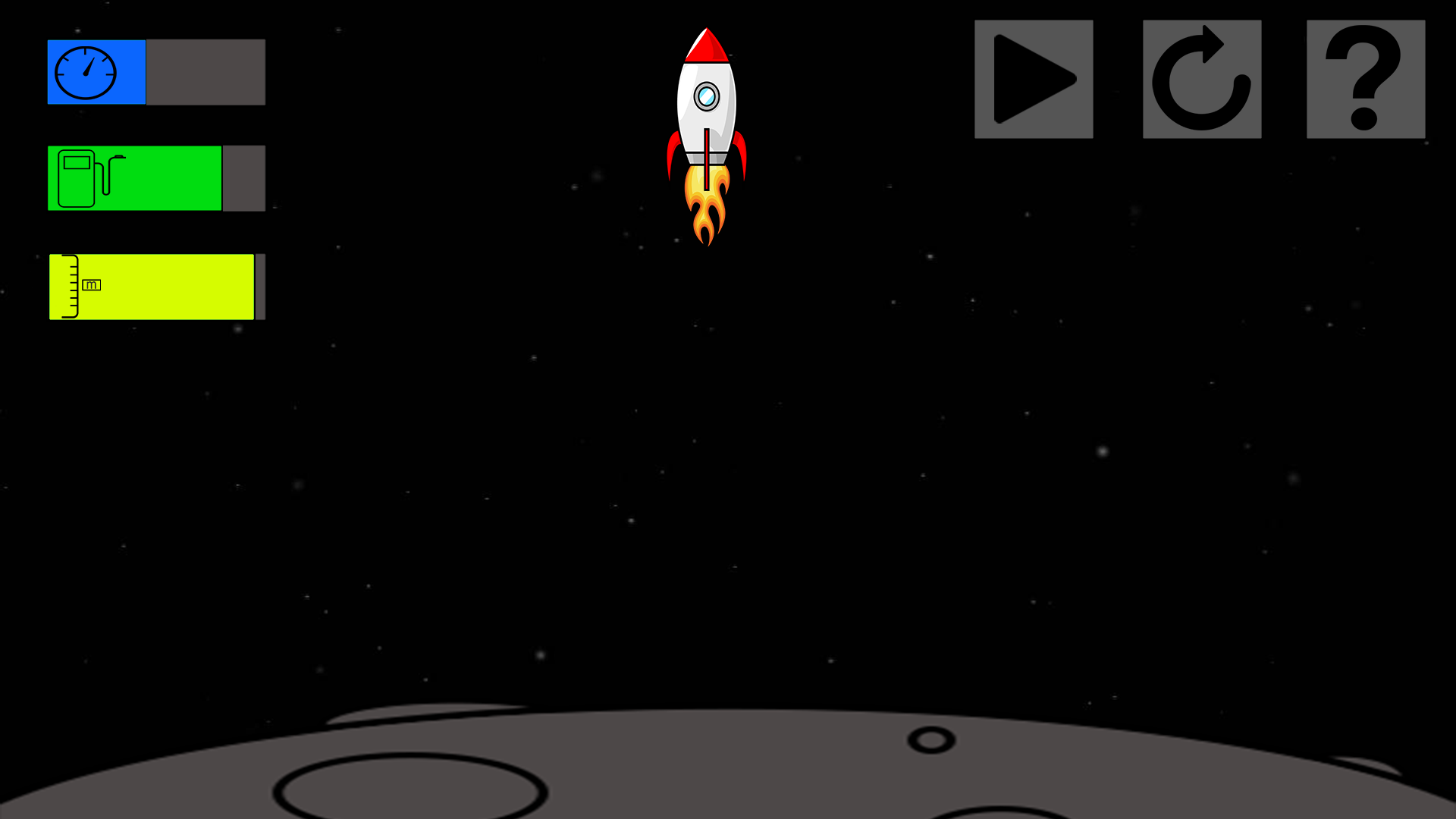
Debe ser un solo botón, debido a la falta de espacio, que una vez pulsado despliegue las tres opciones que salen por defecto en la versión escritorio.

**·Lunar lander:**

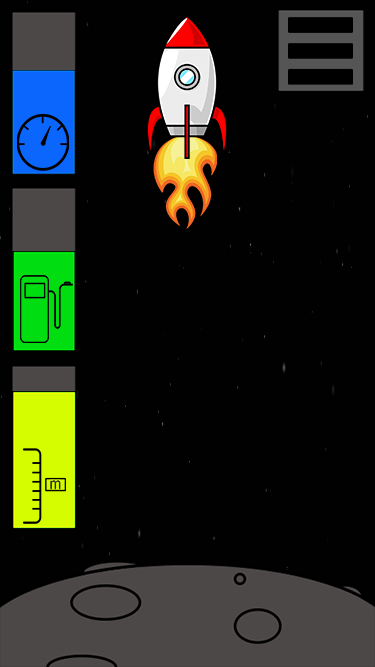
Debe ser igual solo que se reduce su tamaño al ser una pantalla más pequeña (responsive).

**Versión diseñador:**

Versión escritorio:



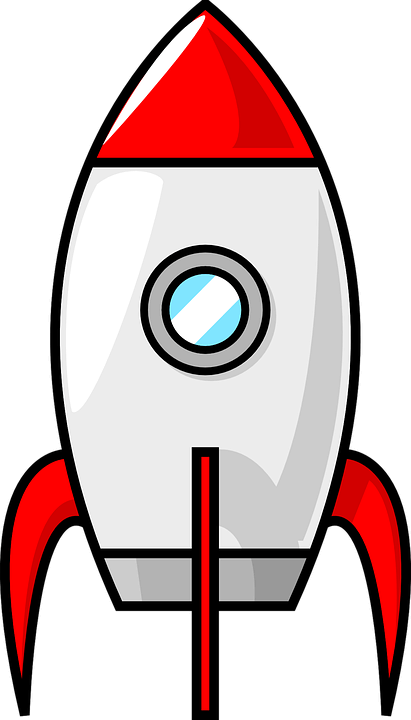
Versión Smartphone:



**Imágenes:**

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

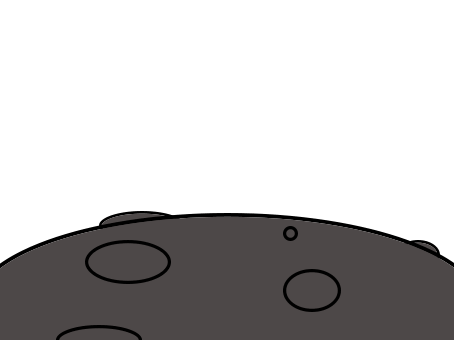
·Nave: De 14KB a 7KB



·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

