

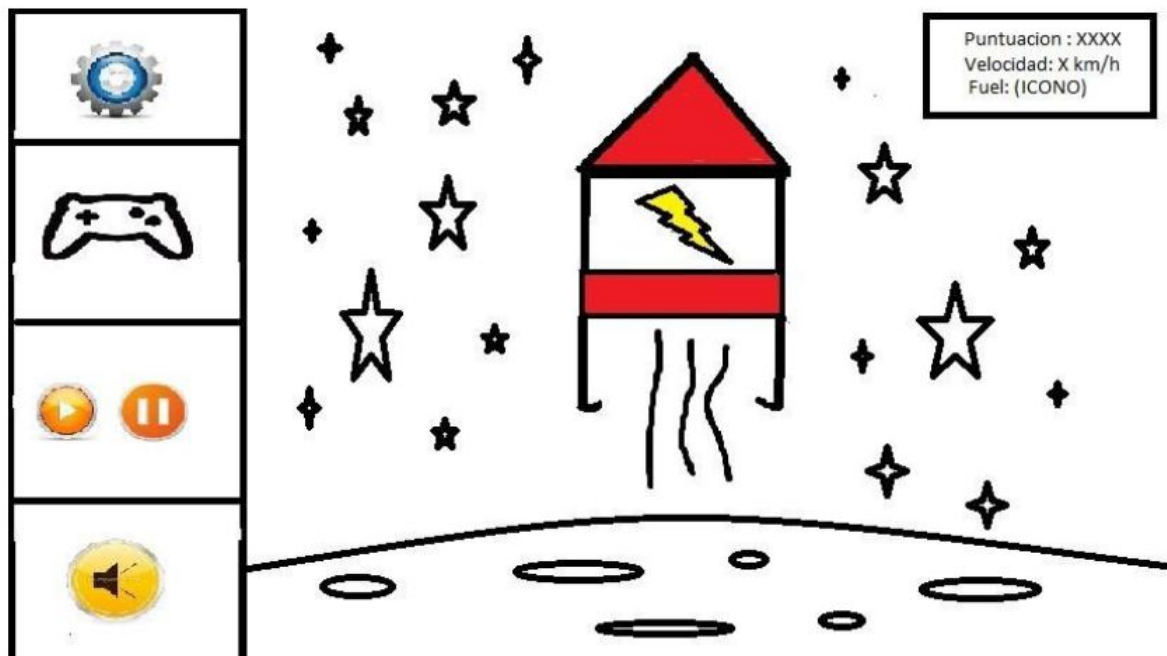
DISEÑOS

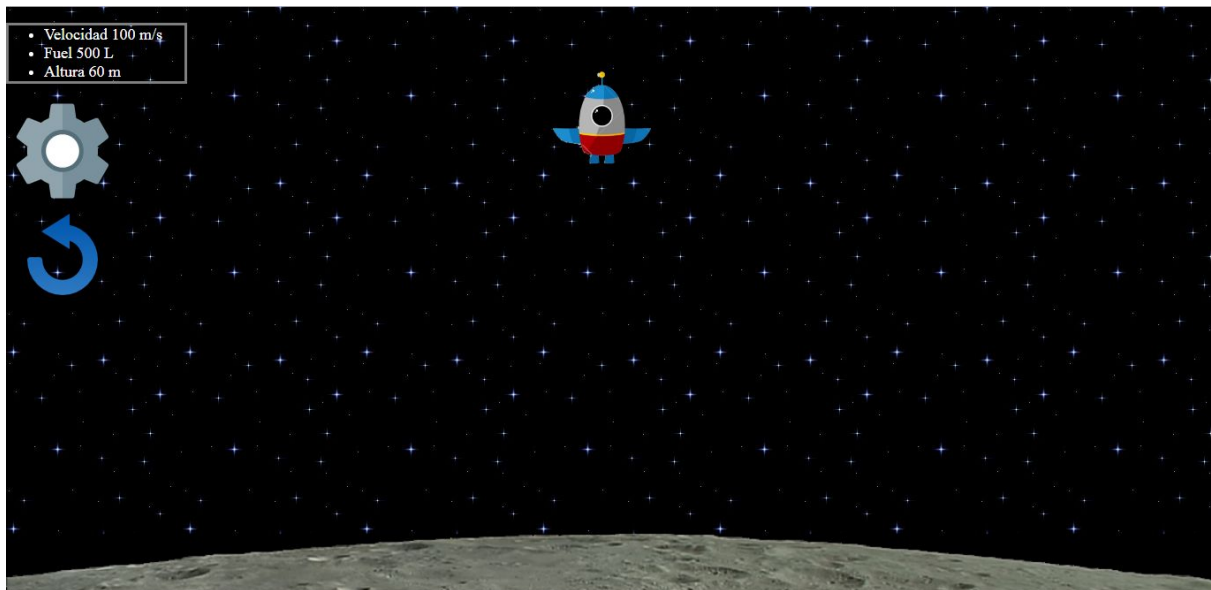
HORIZONTAL: A la izquierda un div de un tamaño más o menos de 20% de ancho con 3 apartados para colocar los marcadores y los botones del juego. el resto de pantalla lo ocuparía el div contenedor de las imágenes del juego (nave, superficie, fondo).

VERTICAL: El diseño será exactamente el mismo, cambiando los tamaños y la pantalla del menú.

Observaciones: Al dar en el botón de opciones, se desplegará un div a pantalla completa con en menú de las opciones del juego.

BOCETO HORIZONTAL





BOCETO VERTICAL





2.1) IMÁGENES ESCRITORIO
FONDO JUEGO:



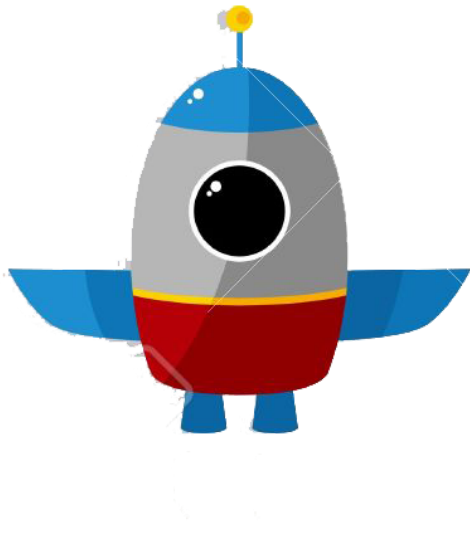
SUELO LUNAR:

El suelo está recortado con photoshop y tiene transparencia para poder ver el fondo de estrellas.



NAVE:

La nave tiene transparencia para evitar que se vean las capas y está recortado con photoshop para tener una imagen renderizada y que ocupe poco espacio.



EXPLOSIÓN NAVE:

La explosión es un gif animado para dar movimiento a la nave a la hora de estrellarse.



BOTONES DEL JUEGO:



2.2) IMÁGENES MÓVIL

Las imágenes para dispositivos móviles serán exactamente los mismos, sólo que de tamaño menor. Así que al detectar la aplicación que es un dispositivo móvil cargará las imágenes de menor tamaño automáticamente.

3) Para la estructura HTML el apartado del menú será un div contenedor general.

Y luego el sector de la nave será otro DIV que contendrá una imagen de la luna con el fondo de imagen de las estrellas. También contendrá el div de la información de la nave (puntuación, combustible, velocidad).

En dispositivos móviles utilizaremos media queries para mover los divs y que se adapten a la pantalla, pero los divs contenedores serán exactamente los mismos.