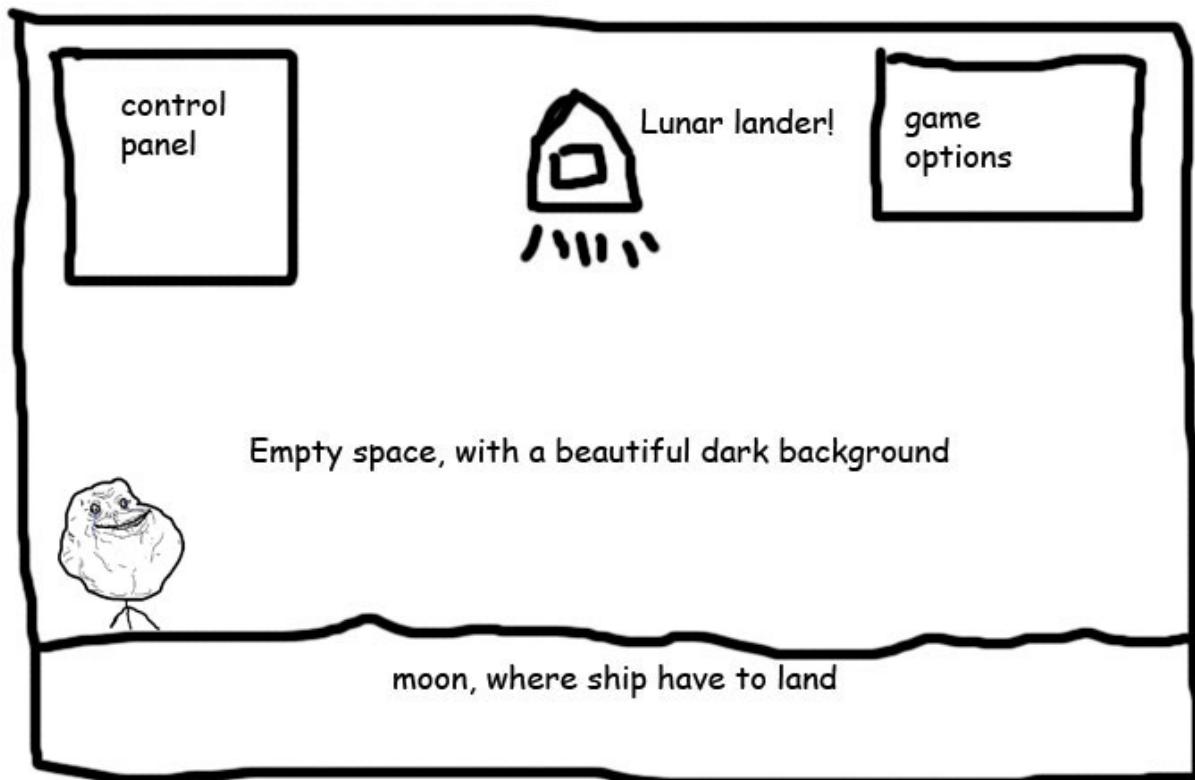


# LUNAR LANDER

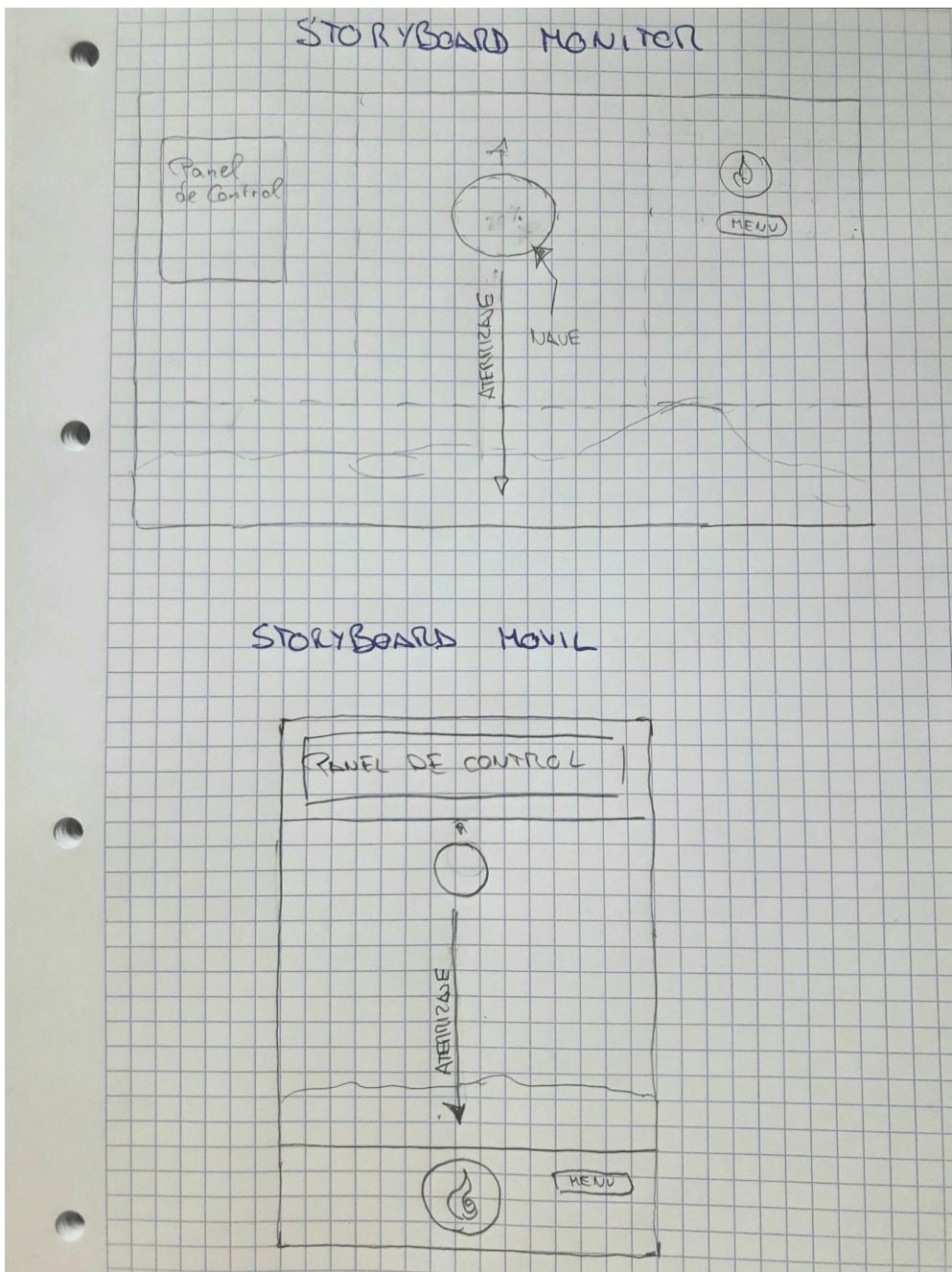
Nos informa el cliente que quiere una web y nos aporta el siguiente boceto:

- Cliente añade que en el panel de control debe constar: fuel altitud y velocidad.
- Especifica también que en el menú del juego debe constar: pausa, reiniciar y ver instrucciones.

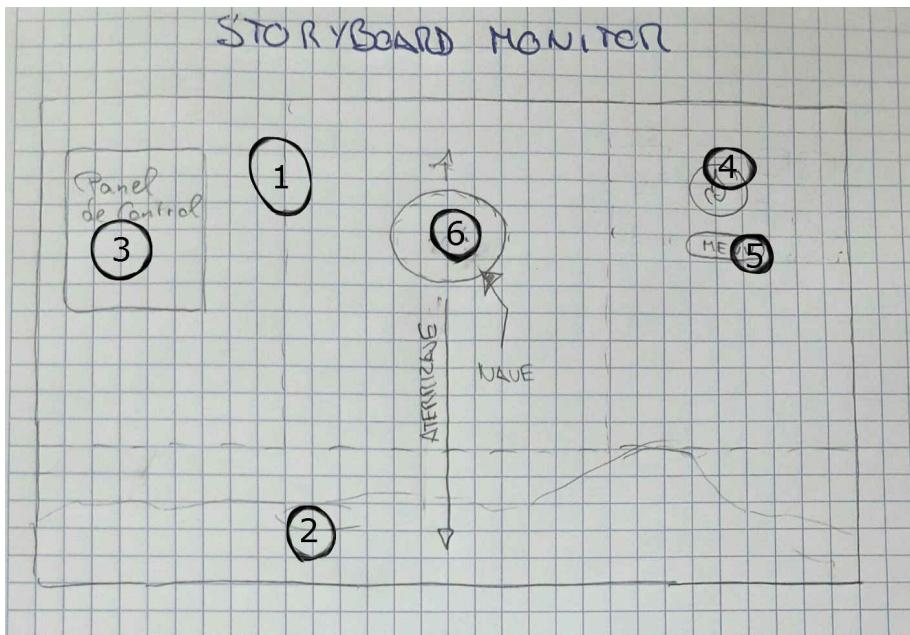


Realizo una primera interpretación del boceto dando 2 estructuras:

- La primera en versión PC ( horizontal ), colocando el panel de control en la parte superior izquierda, deberá diseñarse de manera clara y simple. En la parte superior derecha se encontrará el botón que acciona la funcionalidad de la nave espacial, el cual al ser pulsado activará los motores de la nave y ésta se elevará.
- La segunda en versión Móvil ( vertical ), es una versión típica de este tipo de dispositivos, poniendo el panel de control en la parte superior sobre un fondo negro y en la parte inferior el botón que accionará la nave para subir; además del menú con lo anteriormente citado.



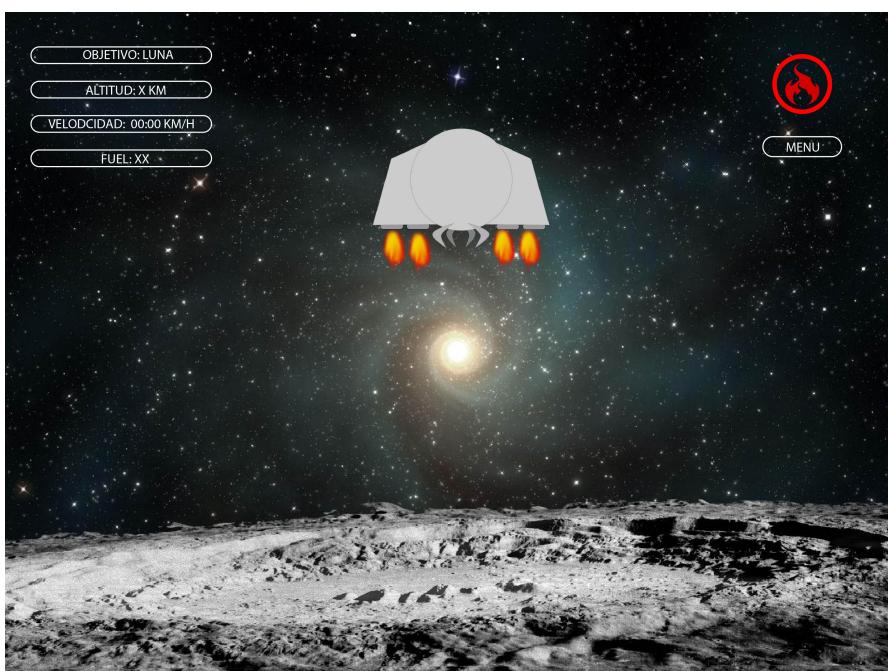
## Versión Monitor



Contenido:

- 1 Fondo de Pantalla
- 2 Zona superficie lunar
- 3 Panel de control
- 4 Botón para función subir
- 5 Botón menú
- 6 Nave

Creamos un diseño con Illustrator para previsualizar el proyecto.



## **1. Fondo de pantalla**

Utilizamos el siguiente fondo ( tamaño 1080x1920 )  
nombre de archivo: fondodepantalla.jpg



## **2. Zona superficie Lunar**

Esta capa va encima del fondo de pantalla ( tamaño 1080x1920 ).  
nombre de archivo: superficie.png



### **3. Panel de control**

El cliente especifica 3 conceptos: Altitud, Velocidad y Fuel.

Realizamos esta estructura con código html.

Tamaño: 25% altura de la pantalla.



### **4. Botón función subir.**

Su funcionalidad consiste en que mientras se pulse este botón, la nave ascenderá por la pantalla y al dejar de pulsar, la nave tendrá una función para descender automáticamente.

Archivo: botón.png

Tamaño :10% altura de la pantalla.



## 5. Botón menú.

Incluiremos un botón también creado con código html. El botón cambia de color al pasar el raton por encima y al clicar pausa el juego, desplegando un menú con la opción de continuar,reiniciar el juego, ver las intrucciones y visitar la página del creador.

El menú será configurado en html.

Efecto hover al pasar el ratón por encima de cada una de las secciones incluida "MENU", cambiando el fondo a blanco y el color de la letra a negro.

El tamaño del div contenedor de este menú es del 45% de la altura de la pantalla.

Al pulsar el botón de menú automáticamente se pausa el juego.



## 6. Nave

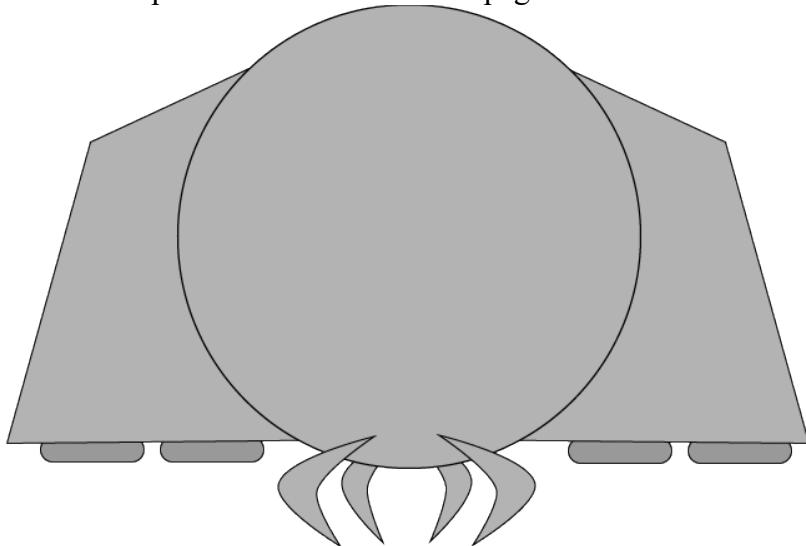
Tamaño de la nave: 20% de la altura de la pantalla.

Esta estrechamente relacionada con el botón subir, cuanto éste se encuentre pulsado la nave ascenderá.

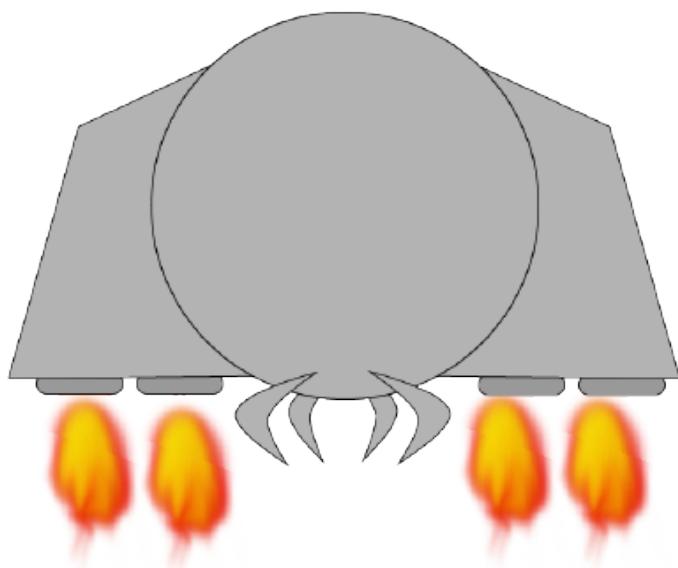
Si por lo contrario no está pulsado, automáticamente descenderá hasta la superficie lunar.

Tendrá 2 versiones:

- La primera con los motores apagados



- La segunda con los motores encendidos, aparecerá al pulsar el botón subir.



Archivos:

- naveOn.png ( con fuego )
- naveOff.png ( sin fuego )

## Versión móvil

Utilizaremos los mismos elementos que en la versión de escritorio por ello comentaremos los cambios aquí.

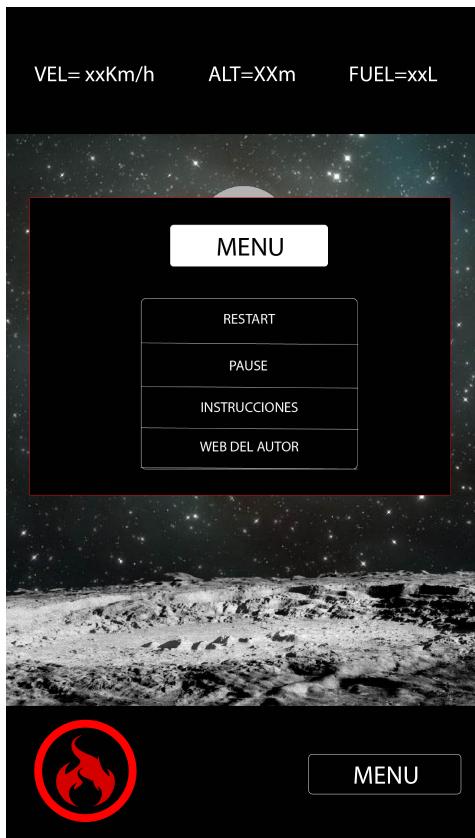
Se sustituye el panel de control por 3 elementos mas simples y claros debido que el dispositivo es mas pequeño, correspondiendo sus abreviaturas con ALT ( altura ) VEL( velocidad) y FUEL manteniéndose igual.

En la parte inferior se encuentra el botón subir y el menú que tendrá lo mismo que en la versión escritorio salvo que se desplegará en el centro de la pantalla con un tamaño del 50% de la altura de la pantalla y centrado.



## EXTRA

- Menú Pop Up en móvil



- Instrucciones

El mismo cuadro que en el Pop Up del Menú y en el centro:

" Instrucciones:  
Pulsa el botón rojo para que la nave ascienda "