

# Lunar Lander

Pliego de condiciones hecho por Sergio Rigo García, DAW1

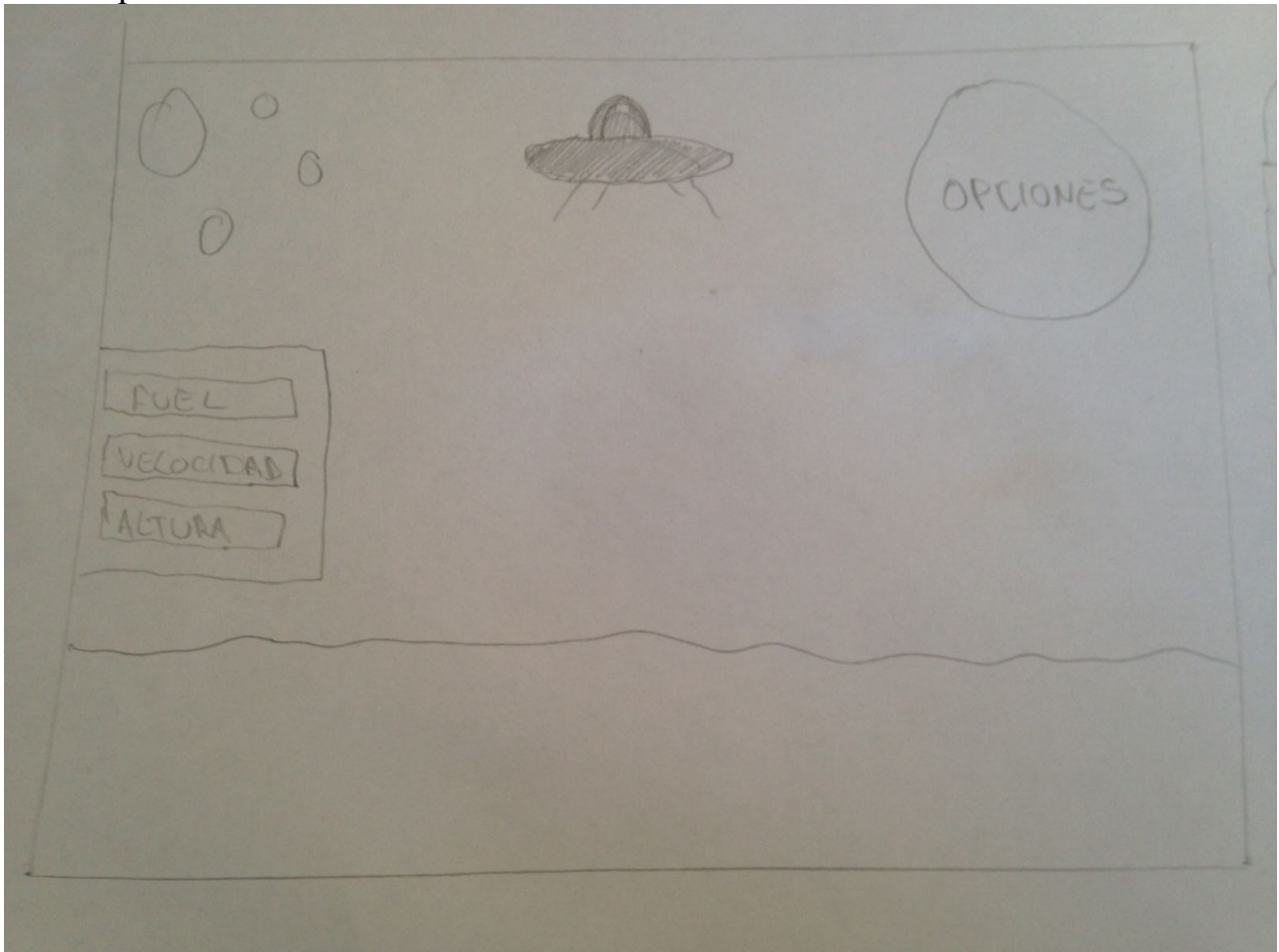
## Reunión con el cliente.

El cliente quiere un juego simple donde una nave debe aterrizar en la superficie lunar. Nos ha pedido que tenga las siguientes características:

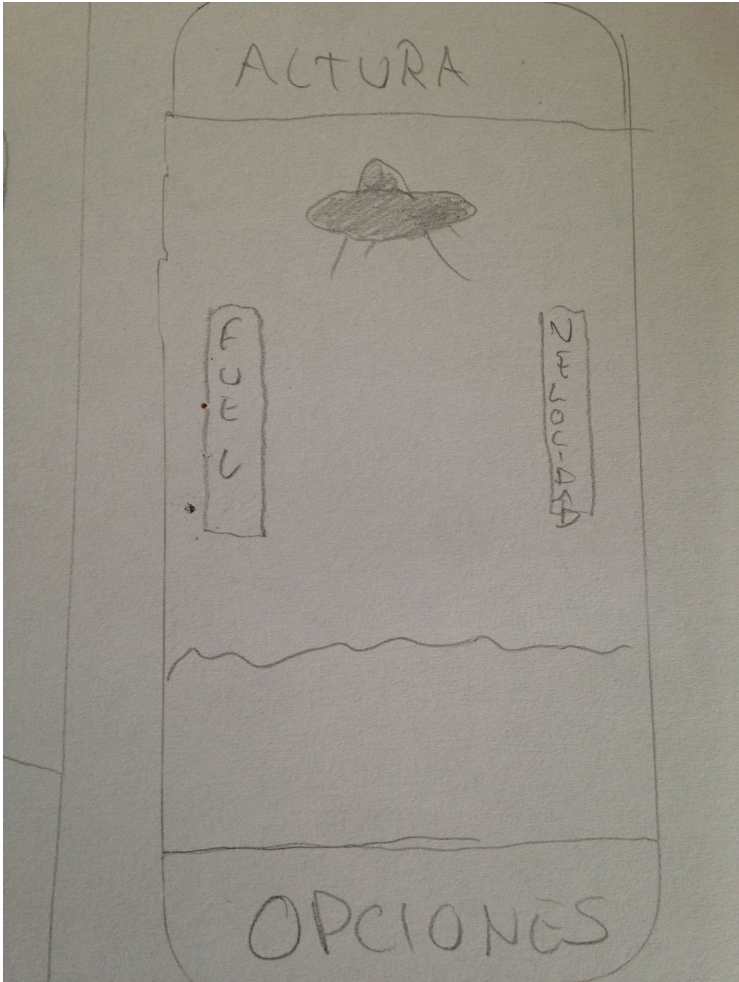
- Un panel de control donde veamos la gasolina que queda, la altura a la que está la nave y la velocidad de la misma.
- Un menú de opciones que contenga pausa, reiniciar e instrucciones.
- El juego tiene que ser jugable con un dispositivo de pantalla horizontal, como un ordenador, y un dispositivo móvil de pantalla vertical.

## Primeros bocetos.

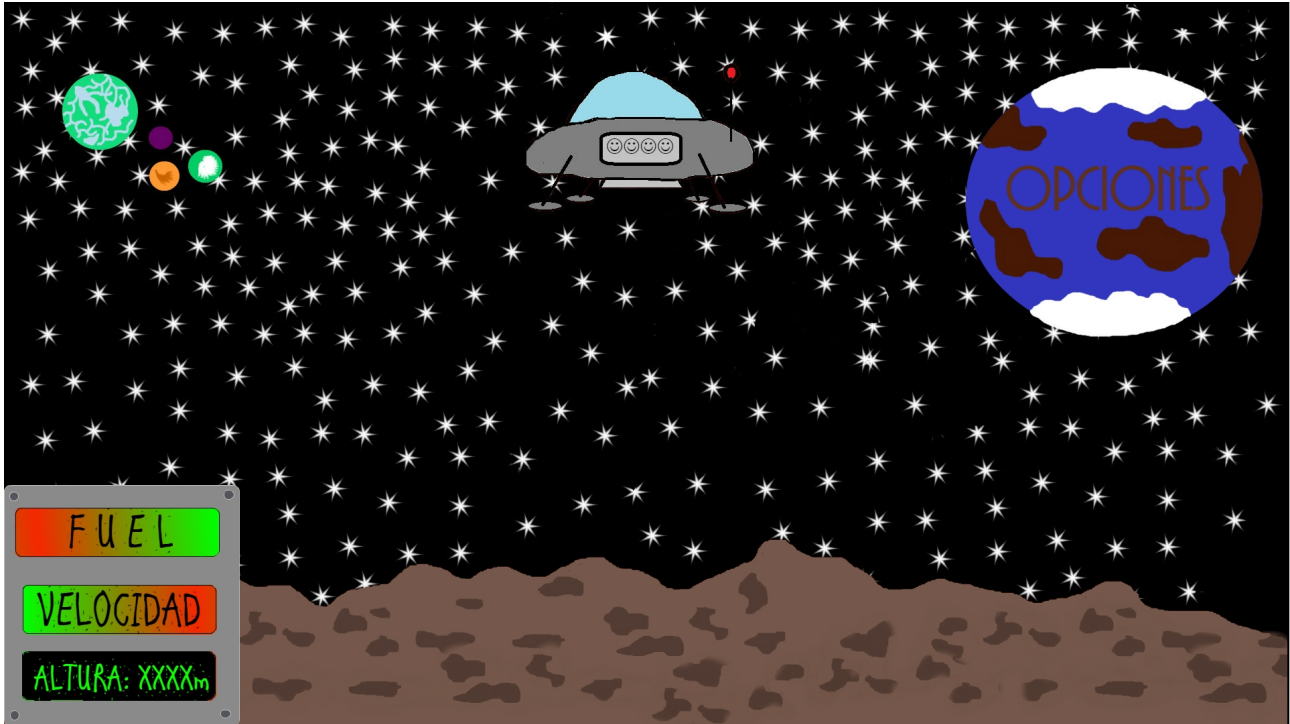
Boceto pantalla horizontal



Boceto pantalla vertical



## Pantalla horizontal



Como vemos en la imagen superior, que es como debería quedar el juego visto desde un ordenador, tenemos el fondo estrellado, la superficie lunar donde la nave aterrizará y unos cuantos planetas para que no quede tan soso el fondo. A la izquierda tenemos las indicaciones del juego: dos barras que se llenan según el fuel que quede y la velocidad que lleve la nave y una última que nos indica los metros que hay hasta el suelo con un número entero. A la derecha tenemos el botón de opciones, puesto sobre un planeta que es parte de la decoración y que al abrirse nos mostrará el menú de opciones. Se jugará usando la barra espaciadora para que la nave ascienda.

## Imágenes que se usarán en el juego.

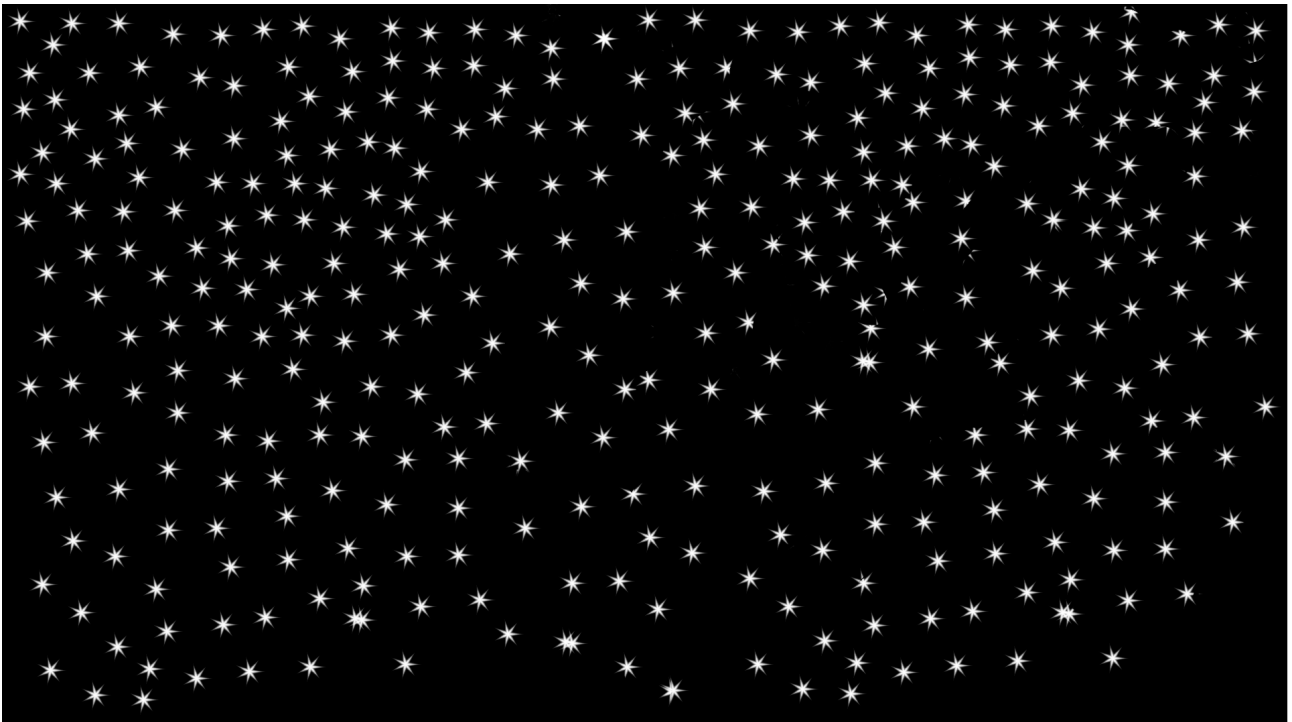
### Menu



24kb, 640x480,  
fondo  
transparente.

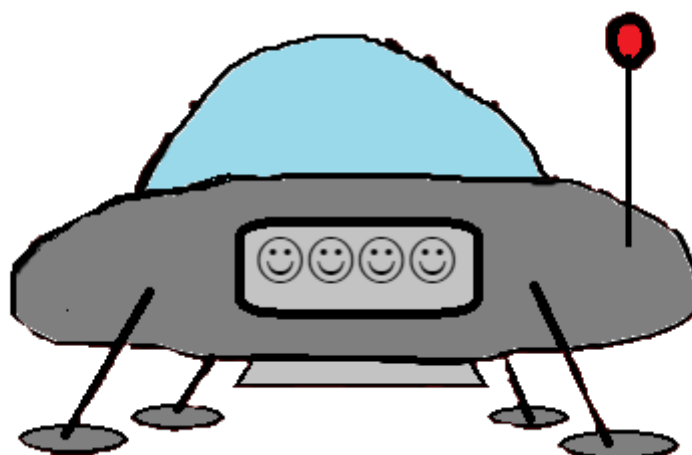
### Fondo.

87'4kb, 1920x1080



### Nave

8kb, 500x250 sobre fondo transparente.



### Botón de opciones

44kb 800x600 en fondo transparente.



### Indicadores de la nave:

36kb 640x480 con fondo transparente



### Suelo de aterrizaje

228kb, 1920x400 con fondo transparente



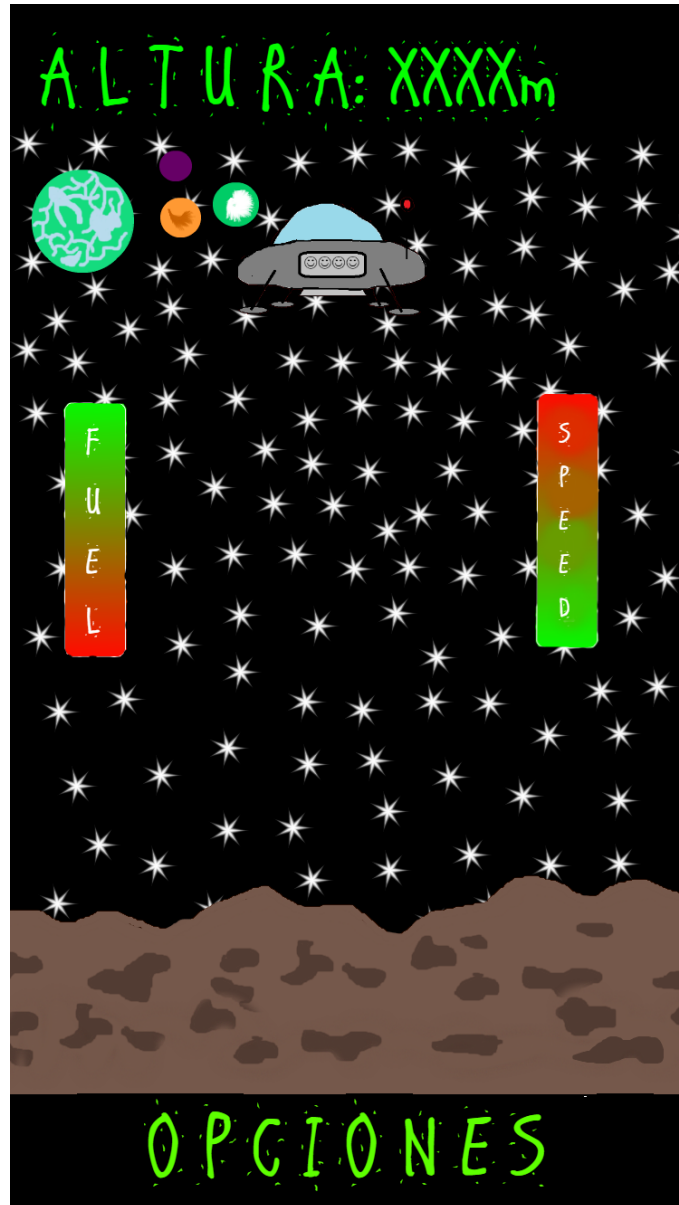
### Elementos de decoración,

**Planeta** 8kb, 240x320 sobre fondo transparente

**Planetas pequeños** 8kb, 240x320 sobre fondo transparente.



## Versión para móvil.

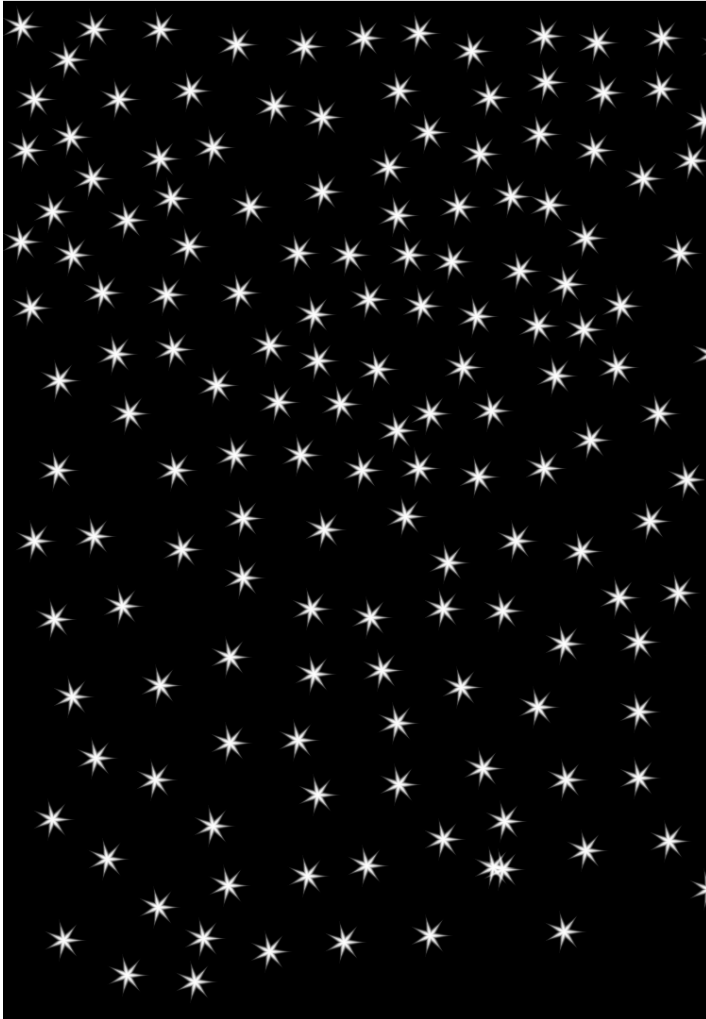


En esta versión hemos simplificado el diseño para que todo quepa en la pantalla sin cortarse. Hemos reducido las imágenes para adaptarlas al tamaño y hacerlas más ligeras. El botón de opciones y la altura pasan a ser dos elementos fijos, uno arriba y uno abajo, de un 10% de la pantalla. Se jugará apretando con el dedo sobre la pantalla (menos en el botón de opciones y el indicador de altura) para que la nave ascienda.



## Imágenes que se usarán en la versión de móvil

### El fondo.



34kb, 750x1334. Optimizado a tamaño móvil para una carga mas eficiente de la página. Hemos dejado espacio arriba y abajo para que sirvan de guia al botón de opciones y la altura.

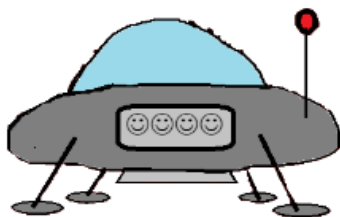
### El suelo



68kb, 750x316 sobre fondo transparente. Igualmente reducido y situado en el fondo, no debajo donde va el botón de opciones.

## Nave

12kb, 500x250 sobre fondo transparente



## Indicadores

20kb, 100x310px sobre fondo transparente.



## Elementos de decoración,

**Planeta 8kb**, 240x320 sobre fondo transparente

**Planetas pequeños 8kb**, 240x320 sobre fondo transparente.



## Menu



24kb, 640x480,  
fondo  
transparente.

Se abrirá al  
tocar el botón  
opciones de la  
parte inferior.

Todas las imágenes han sido hechas por Sergio Rigo García.

