

Lunar Lander

Pliego de condiciones hecho por Sergio Rigo García, DAW1

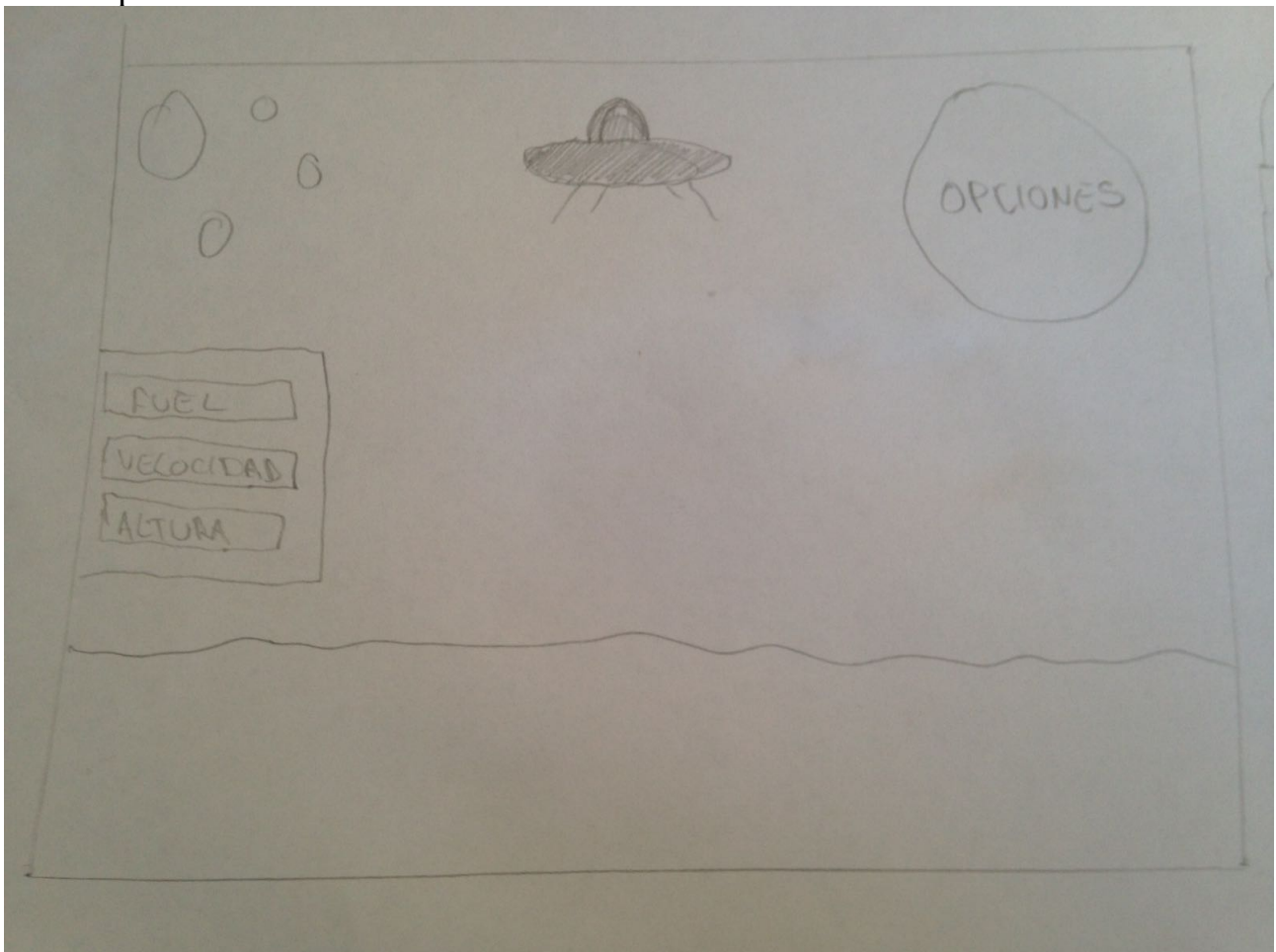
Reunión con el cliente.

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

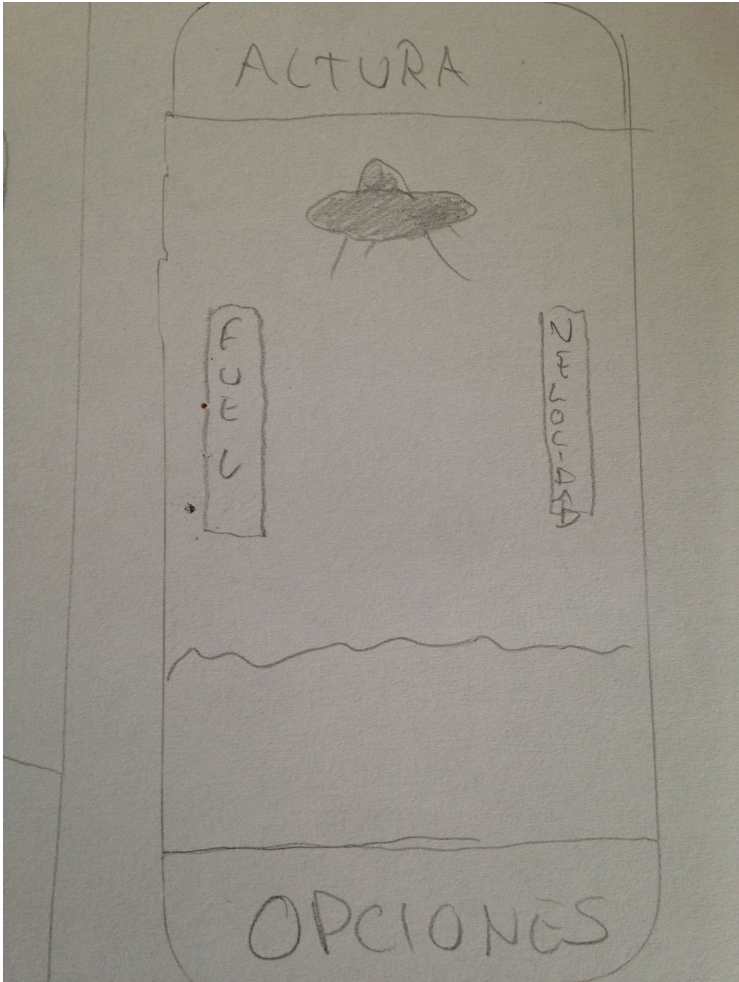
- Un panel de control donde veamos la gasolina que queda, la altura a la que está la nave y la velocidad de la misma.
- Un menú de opciones que contenga pausa, reiniciar e instrucciones.
- El juego tiene que ser jugable con un dispositivo de pantalla horizontal, como un ordenador, y un dispositivo móvil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

Primeros bocetos.

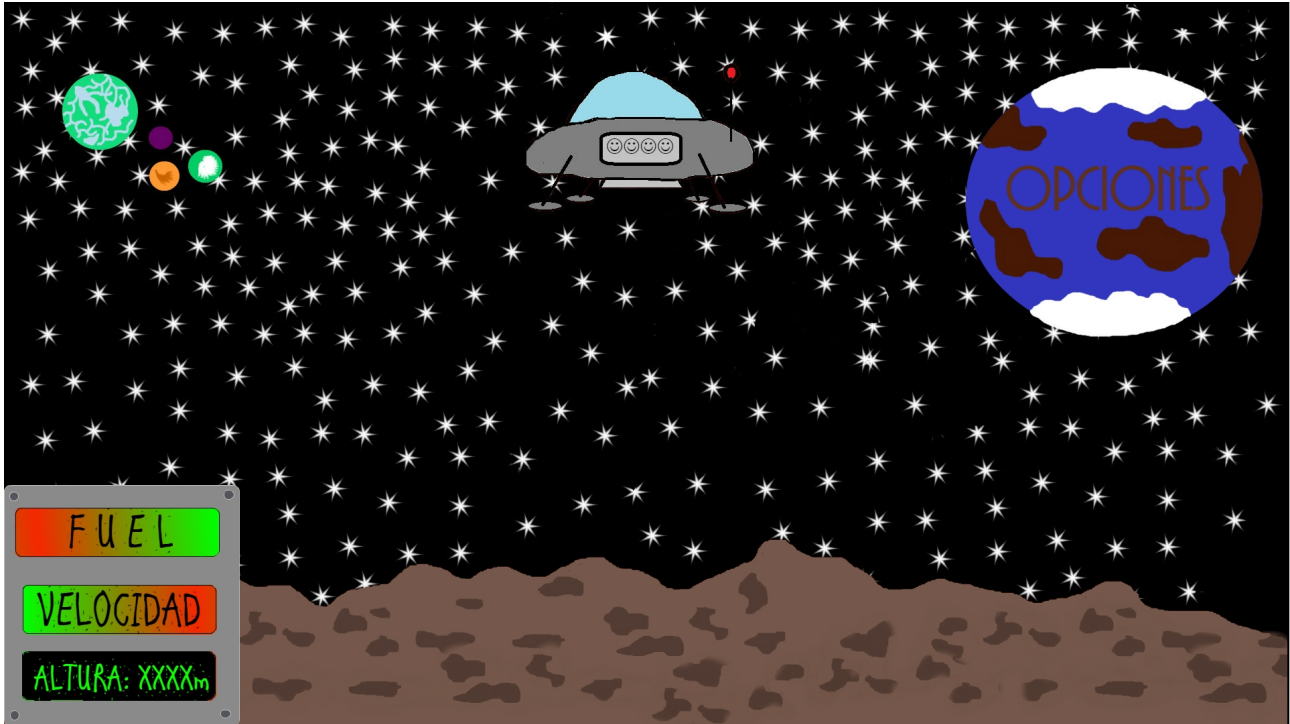
Boceto pantalla horizontal



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.

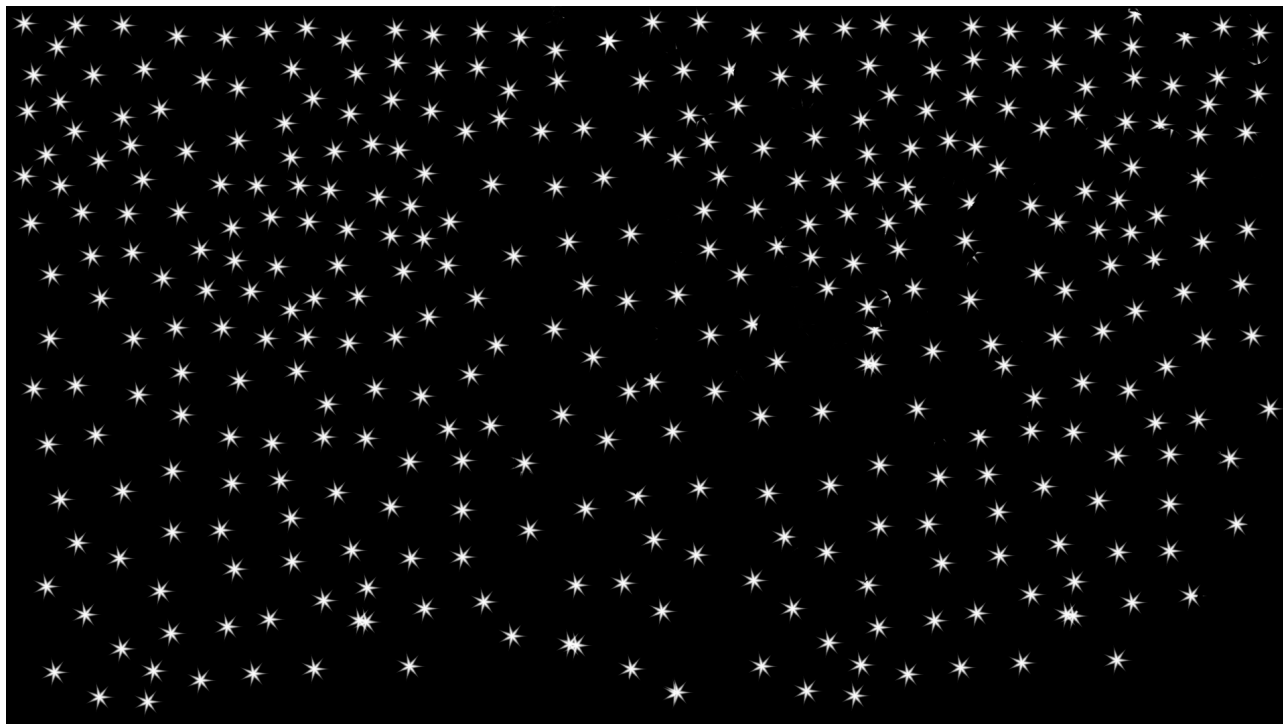
Menu



24kb, 640x480,
fondo
transparente.
Con las
opciones de
reanudar la
partida, reiniciar
el juego o ver
las instrucciones
del mismo.

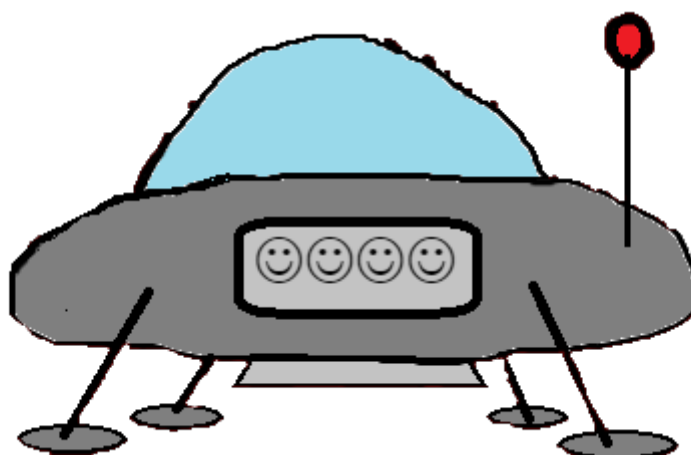
Fondo.

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



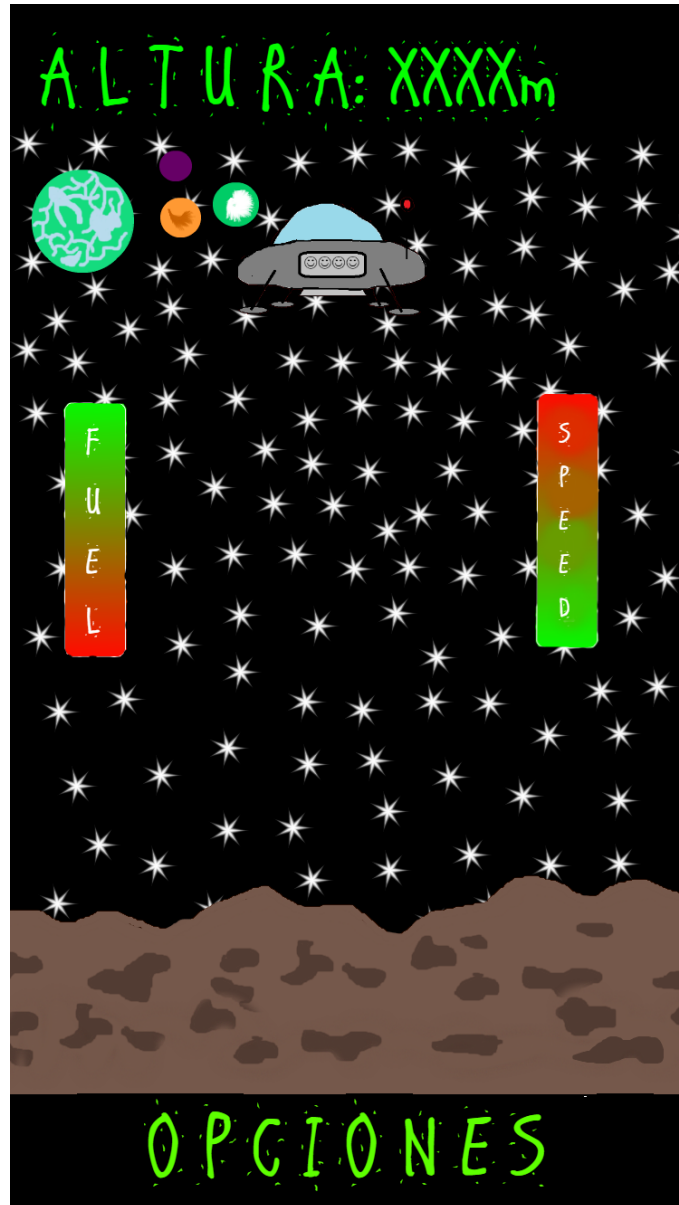
Elementos de decoración,

Planeta 8kb, 240x320 sobre fondo transparente

Planetas pequeños 8kb, 240x320 sobre fondo transparente.



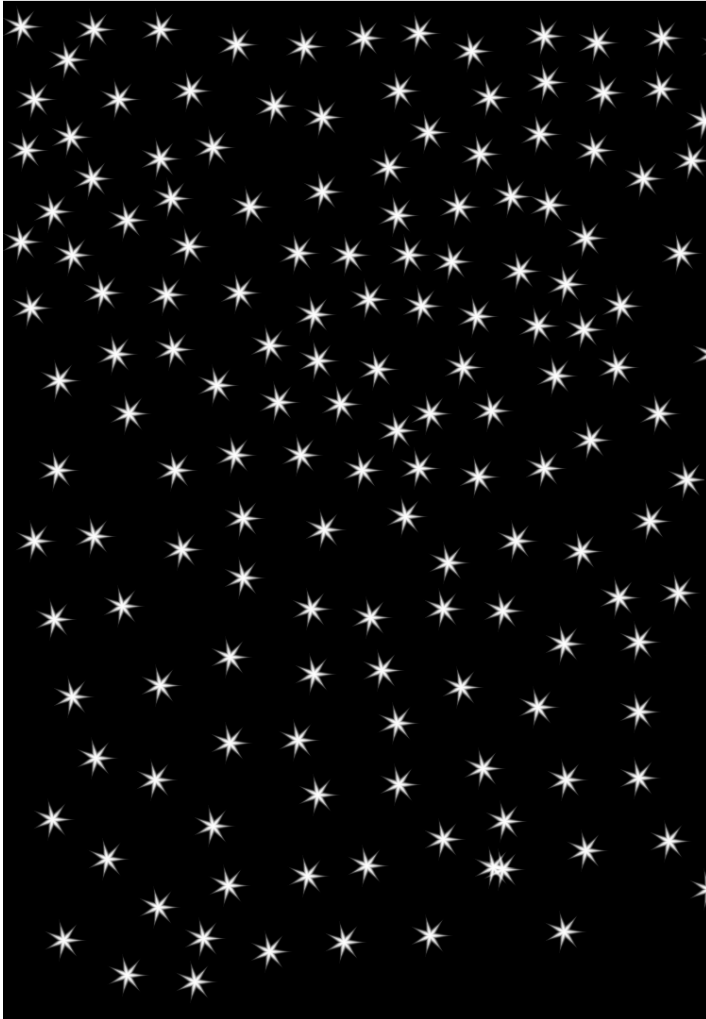
Versión para móvil.



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.

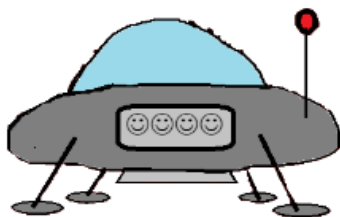
El suelo



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.

