

Proyecto

Lunar Lander!

Practica nº 2 análisis i planificación
Jordi Vidal Palou

Índice

Entrevista con el cliente:	3
Propuesta del desarrollador:	5
Especificaciones del panel de control de la nave:	6
Especificaciones de las opciones del juego:	7
Imágenes usadas:	8

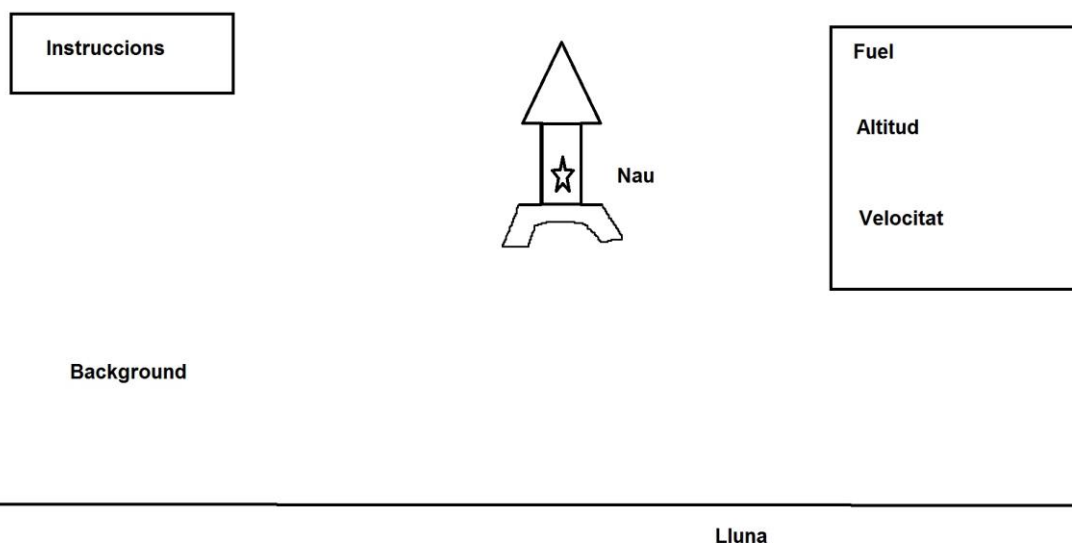
Entrevista con el cliente:

El cliente nos ha presentado un proyecto para que nosotros desarrollemos, nos ha enseñado unos storyboards con una idea para que nosotros podamos programar.

La idea principal consiste en una nave espacial que se deja caer sobre la luna, tenemos que impedir que se estrelle accionando un botón para controlar el descenso.

Nos deja libertad para que el trabajo (diseños, posiciones,...) salga lo mejor posible.

Hay dos versiones, una para ordenador (horizontal) y otra para dispositivos móviles (vertical)



Img. Ejemplo horizontal

Img. Ejemplo Vertical



Nau

Instruccions

Fuel

Altitud

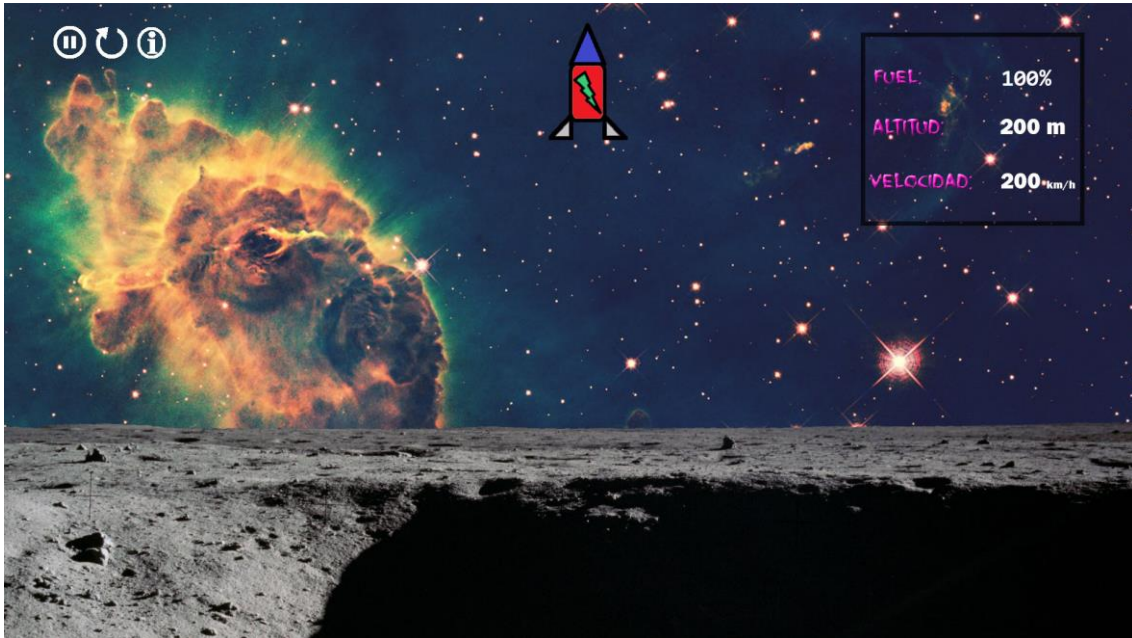
Velocitat

background

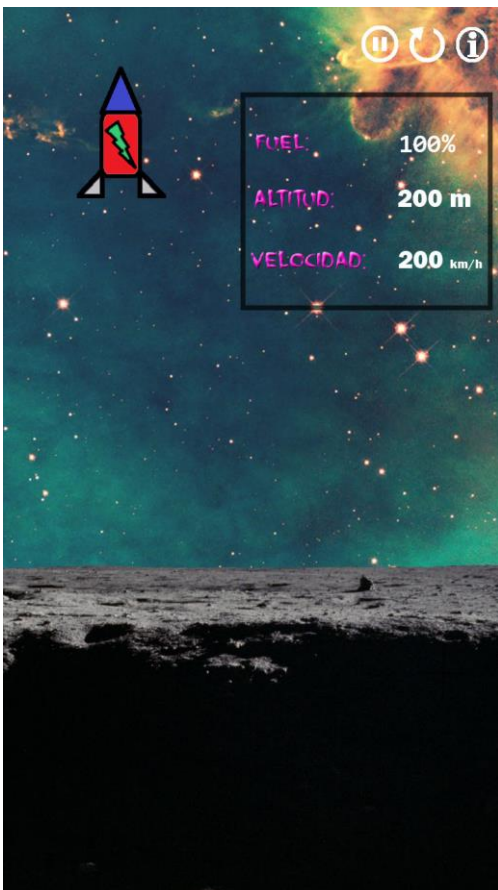
Lluna

Propuesta del desarrollador:

Con ayuda del cliente hemos realizado unos bocetos de cómo será el proyecto en las diferentes plataformas



Ej. Horizontal



Ej. Vertical

Especificaciones del panel de control de la nave:

La nave realiza un movimiento descendente. Este movimiento se controla accionando una “propulsión” que evita que caiga a una velocidad excesiva.

Nuestro diseño ha sido sencillo, con letras y números pero no se descarta usar algún tipo de barra que se vaya llenando (o vaciando)

Entonces tenemos 3 controles:

Fuel (cantidad de combustible), lo expresamos en porcentaje (100%) que irá disminuyendo dependiendo cuanto tiempo tengas activada la propulsión

FUEL: 100%

81x30p

Velocidad: Irá cambiando dependiendo de la propulsión, podremos ver como va frenando o acelerándose. Si fuera aceleración cambiaríamos m/s² o velocidad en m/s

VELOCIDAD: 200 km/h

125x30p

Altura: Nos indicará cuanto de cerca estamos de la luna

ALTITUD: 200 m

120x30p

Especificaciones de las opciones del juego:

El juego, aunque es muy sencillo, tiene un panel de instrucciones (que hemos olvidado añadir) pero que consistirá en una ventana nueva dándonos opción de leer las instrucciones y otra opción de reanudar para volver “atrás” y continuar con el juego.

La nave, al caer, hace que el juego se quede en “pausa” clickeando en reiniciar empezará el juego de nuevo.

La opción de pausa cambiará a play cuando el juego esté pausado. (No lo hemos puesto aquí)



Pausa



Reiniciar



Información

60x60p

Otra cosa que hay que cambiar es la distancia inicial que hay entre los botones ya que no deberían estar tan juntos para evitar tocar más de un botón a la vez

Al tocar la pantalla en cualquier zona la nave debería propulsarse

Imágenes usadas:

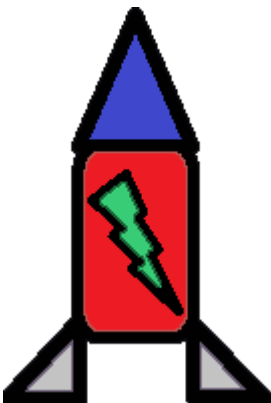
Se nos pedía que las imágenes fueran propias. Yo he diseñado la nave, los fondos se han cogido de una librería libre/gratuita de la NASA



Background 1920x1080p Versión escritorio horizontal



Luna 1920x364p Versión escritorio horizontal



Nave 135x200p Ambas versiones

Para el tamaño default del móvil hemos buscado información para saber cuales son las dimensiones de pantalla media, hemos elegido el tamaño más pequeño, aunque ya veremos como haremos para diferentes tamaños haciendo un juego “responsive” adaptable a todos los aparatos.



x 2560
1440



x 2560
1440



x 1334
750



Background vertical 750x840p



Background Luna Vertical 750x497p