

# LUNAR LANDER

Entrevista con el cliente: El cliente nos ha pedido una aplicación donde tenemos que conseguir que una nave aterrice en la luna pulsando un botón/tecla, nos ha dado libertad en cuanto al diseño se refiere, sin embargo nos ha pedido que haya un velocímetro, un altímetro, un indicador de combustible, una nave y una luna. También nos ha pedido que el proyecto debe ser multipantalla, es decir, que debemos hacer una versión para ordenador y otra para móvil.

Tras un primer diseño el cliente nos dijo que le gustaban nuestras propuestas y que siguiéramos adelante con el proyecto.

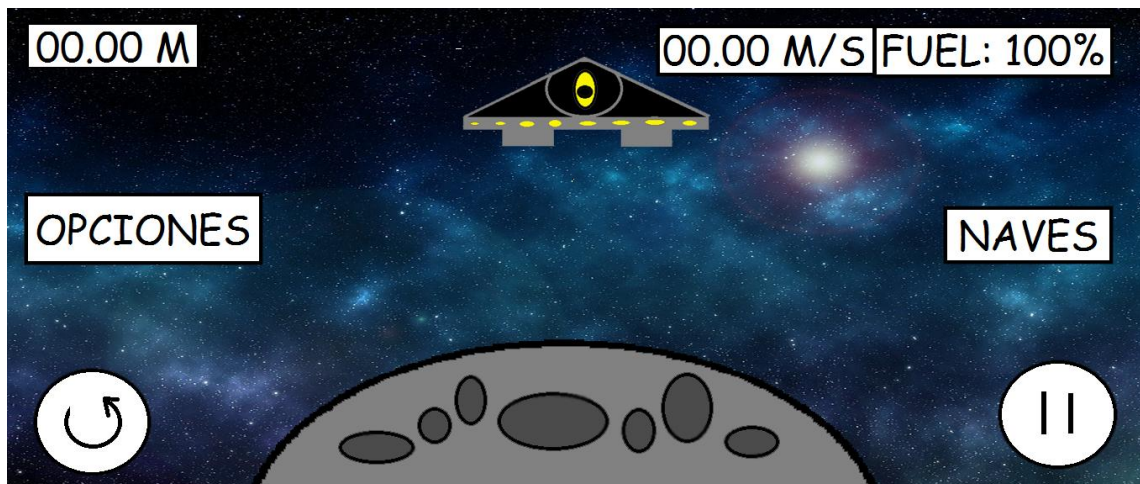
Propuestas: El objetivo del juego es aterrizar la nave en la luna a una velocidad inferior a 6 m/s (La velocidad para superar el juego variará según la dificultad 5m/s en media y en difícil además de la velocidad el combustible se consumirá más rápido), cuando la nave aterrice exitosamente aparecerá una bandera puesta en la luna y un mensaje felicitando al jugador y animándole a subir la dificultad (un el último mensaje pondrá enhorabuena eres el mejor astronauta de toda la galaxia, por ejemplo), Posibilidad de customización de naves (explicada en otros puntos), al abrir el juego queremos que el juego este pausado y que enseñe un pequeño mensaje

introductorio, pulsar la tecla B para comenzar, el juego se pausará si el usuario cambia de pestaña o si pulsa cualquier botón (exceptuando el de reiniciar, este lo que hace es devolver la nave a su posición inicial y poner los contadores a 0 o 100 depende del indicador. En la parte de aplicación móvil en vez de una tecla será un botón situado a la parte inferior derecha de la pantalla.

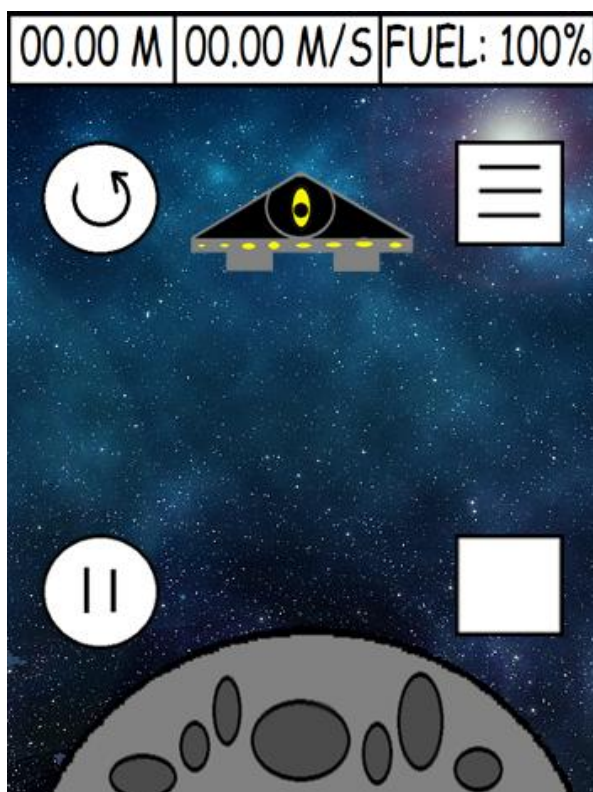
Especificaciones del panel de control de la nave: Hemos decidido que tendremos varias naves modelos (mirar naves en la última página), tendremos un panel con la altura en la parte superior izquierda y a medida que la pantalla vaya cambiando esta se irá desplazando hacia el centro, también tendremos un panel con el velocímetro que tendrá un marco y el valor aumentará progresivamente a no ser que el usuario presione la tecla correspondiente para frenar la nave, el velocímetro se encuentra en la parte superior derecha y a su lado derecho se encuentra el indicador de combustible, al igual que el altímetro se desplazará al centro a medida que la pantalla se haga más pequeña hasta que toque con el altímetro. El indicador de combustible se encuentra entre el velocímetro y el límite derecho, y al igual que los otros dos componentes este se irá acercando hasta que queden los tres indicadores pegados los unos con los otros (sin traspasar los límites de la pantalla, ni sobreponerse un indicador sobre otro).

Especificaciones de las opciones de juego: Estas se encontrarán a los costados de la parte inferior de la pantalla y cuando la pantalla empequeñezca, se colocará un menú debajo del indicador de combustible (con un espacio de un dedo), fuera de este menú se encontrarán el botón de pausa y el botón de reiniciar estos se encontrarán debajo del altímetro, el botón de pausa está más cerca del altímetro (a la misma distancia del menú) el botón de reinicio estará debajo del botón de pausa a la misma distancia que el botón de pausa sobre el altímetro. En el dispositivo móvil se encontrará un botón táctil el cual hará la función de la tecla seleccionada en el PC, es decir, ralentizar la nave para asegurar su aterrizaje. Volviendo a la parte de PC habrá un botón de opciones en la parte inferior izquierda debajo del botón de reiniciar el cual estará en la esquina inferior izquierda, a la misma distancia pero en el lado derecho se encuentra el menú de customización de naves y el botón de pausa (pausa en la esquina y el menú se encuentra encima de él a la misma distancia del botón de opciones respecto al botón de reiniciar. Cuando pulsamos el botón de opciones este se abrirá en pantalla completa y se verá un botón de ayuda, los objetivos del juego y un botón para cambiar la dificultad. Y en el móvil el menú cuando se abra podemos ver el botón de opciones y el botón de customización.

Fotos y especificaciones: Todas las imágenes son PNG

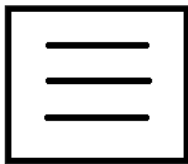


Esta es la pantalla principal del PC, podemos apreciar cómo están distribuidos los diferentes botones, indicadores.



Aquí encontramos como está distribuida los diferentes objetos en la pantalla del móvil.

FUEL: 100% 00.00 M 00.00 M/S



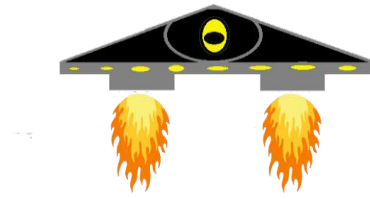
NAVES

OPCIONES

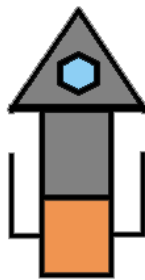
Estos son los iconos de los botones que más adelante haremos que sean funcionales y los indicadores del ordenador.



Nave 1 cuando no pulsamos el botón para frenarla.



Nave 1 cuando pulsamos el botón.



Nave 2 sin pulsar el botón.



Nave 2 pulsando el botón.

|         |           |            |
|---------|-----------|------------|
| 00.00 M | 00.00 M/S | FUEL: 100% |
|---------|-----------|------------|

Indicadores del móvil.



Fondo seleccionado.