

L² - LunarLanding

Diseño desarrollado por
Jonathan García, Carlos Palmer, Carlos Dorst, Cristian Montealegre

Descripción del proyecto

Crearemos en conjunto un pequeño videojuego web, basándonos en nuestros conocimientos de diseño web con HTML, hojas de estilo CSS y programación JavaScript.

El juego consistirá en hacer aterrizar una nave espacial sobre la luna, cuya velocidad tiene que ir decreciendo lentamente para poder pisar la superficie lunar sin estrellarse, para ello, el usuario deberá accionar el acelerador de la misma por tal de disminuir la velocidad de descenso y poder aterrizar en perfecto estado.



En este diseño vertical se centrará en la optimización para dispositivos móviles.

La nave se situará un poco desplazada a la derecha de la pantalla y empezará a bajar desde fuera de la pantalla (tendrá un efecto de entrada).

En la parte superior izquierda se situará un gif de la tierra girando para darle un toque estético.

El panel de control se situará a la izquierda de la pantalla e incluirá las indicaciones de la velocidad (en km/h), una indicación de la distancia restante a la superficie (en metros), una barra indicadora del combustible restante, la cual tendrá una barra superpuesta que se irá moviendo de izquierda a derecha dependiendo del tiempo que pulsemos el botón de turbo y un botón que al pulsarlo se iniciarán los motores y la nave acelerará.

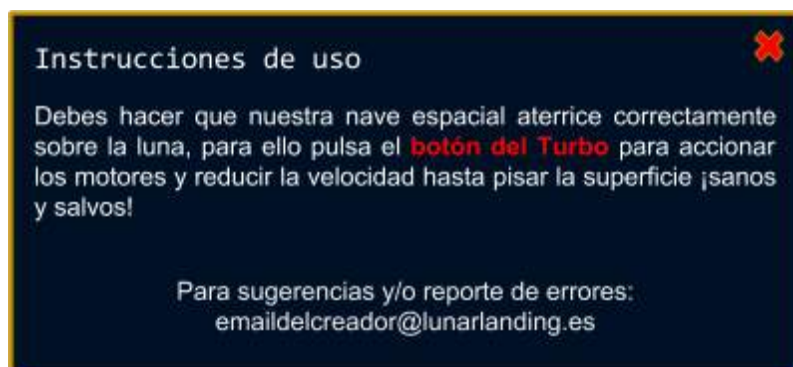
En la parte inferior se situará un pequeño menú de opciones donde podrás pausar el juego, reanudarlo (o si está iniciado, reiniciarlo).

Esta distribución de los paneles se debe a que si quieres hacer el cambio a horizontal la distribución no cambiará demasiado.



El diseño horizontal se orientará a dispositivos tablets y ordenadores. Como ya comentamos en el diseño vertical, la disposición no cambiará mucho del diseño vertical, de esta forma sólo hará falta reposicionar la nave y la imagen GIF de la tierra. Todo, como es evidente, funcionará con las mismas mecánicas, no es necesario cambiar ninguna.

En ambos casos, cuando se pulse sobre “Ayuda” se mostrará en medio de la pantalla un cuadro de diálogo con las instrucciones del juego, un e-mail de contacto y una pequeña cruz para cerrar el mismo. Mientras este esté abierto, el juego como es evidente, se pausará y una vez cerrado el cuadro, se reanudará.



Recursos visuales

Para una correcta visualización del videojuego, se precisarán una serie de recursos visuales tales como los siguientes:

Nave espacial



Resolución 432x811(PC) resolución 332x711 (móvil) // Ambas resoluciones deberían ser válidas para los dos diseños

Se usará el formato PNG para evitar que la nave tenga fondo.

(Creditos: Freepik.com, imagen sin derecho de autor, por Wikilimages)

Superficie Lunar



Diseño Vertical - 1280x337 (móviles)

Diseño horizontal - Todo el ancho de la pantalla en la que se ejecute (PC)

1280x337 (Tablets, puede funcionar la anterior resolución)

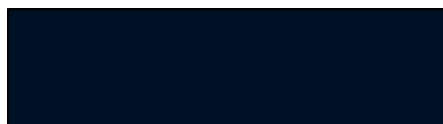
Se utilizará el formato JPG dado que es una imagen fija.

(Creditos: Freepik.com, imagen sin derechos de autor, por “pixabay”).

Fondo

Se utilizará un color sólido para el fondo, por tal de optimizar recursos.

El color elegido en hexadecimal es el **#001125**



Tierra girando



En todos los casos, la tierra podría tener una resolución de 400x400 dado que este recurso tampoco es muy esencial para el desarrollo del videojuego ni sus mecánicas, por lo que daría igual si se apreciase poco o no.

Al tener movimiento, se usará el formato GIF.