

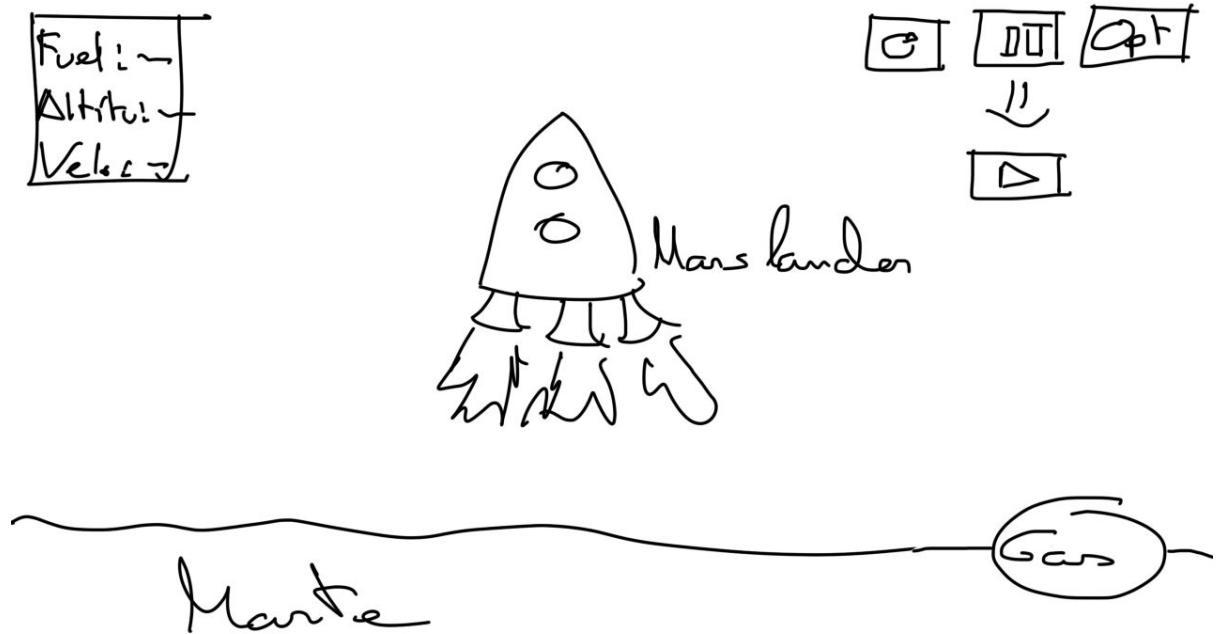
STORYBOARD MOON LANDER

Joan Socias, Jose David Pérez y Julián Maestre

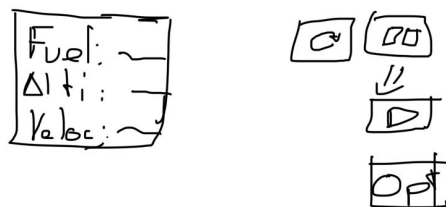
Julián Maestre: Ha realizado el trabajo de creación y tratamiento de las imágenes que se utilizarán en el juego.

Jose David: Proporciones de imágenes y posicionamiento de las mismas respecto al storyboard.

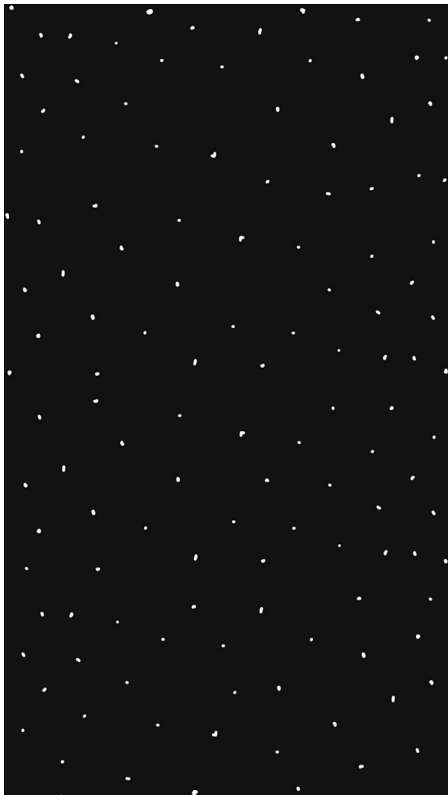
Joan Socias: Diseño del panel de datos de la nave y del storyboard tanto para escritorio como para móvil y tablet.



Este sería el storyboard en horizontal del juego. La idea básica del juego, en el que se puede intuir claramente que función realiza cada botón y como estará distribuido todo en la pantalla.



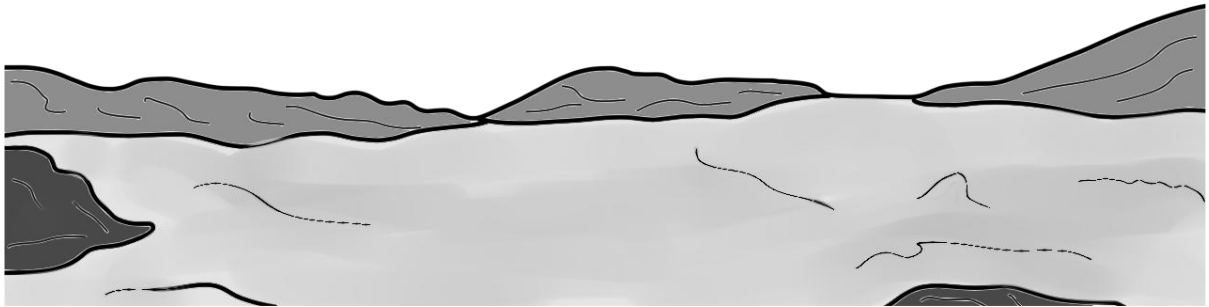
Este es el storyboard de la versión para móvil y tablet; donde también podemos ver como estará todo distribuido en pantalla y que función realiza cada botón.



Esta imagen será usada para el fondo en dispositivos móviles y tablets. La versión original está en una resolución de 720x1280px.

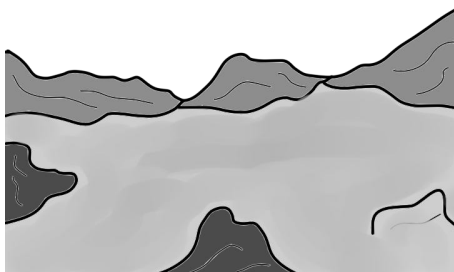


Esta imagen será usada como fondo para la versión de escritorio. La resolución original es de 1280x720px (HD).



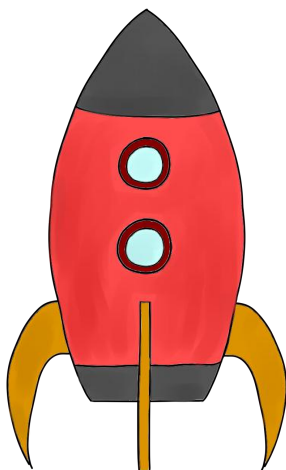
Esta imagen será usada para la versión de escritorio como superficie de la luna donde la nave tendrá que aterrizar. La zona de aterrizaje será en mitad de la superficie, lo que equivale al 50% de la imagen.

La resolución de la imagen original es de 1280x720px.

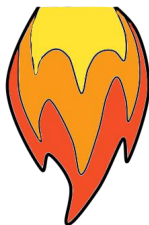


Esta imagen será usada para los dispositivos móviles como superficie de la luna donde la nave tendrá que aterrizar. La zona de aterrizaje será en mitad de la superficie, es decir al 50% de la imagen.

La resolución de la imagen original es de 720x1280px.



Este será el cohete utilizado para el juego, el cual tendrá que moverse de arriba a abajo y aterrizar en la luna. Estará centrada en la pantalla. Ocupará aproximadamente un 10% (ancho de la pantalla) y un 13% (altura de la pantalla). La resolución original de la imagen es de 1400x990px.



El fuego se activará cuando se le de gas al cohete para aminorar la velocidad y así aterrizar suavemente en la superficie lunar. Estará centrada en la pantalla y se situará justo debajo de la nave mientras descienda. Ocupará aproximadamente un 10% (ancho de la pantalla) y un 7% (altura de la pantalla). La resolución original de la imagen es de 500x500px.

En total la nave ocupará un 10% (ancho de la pantalla) y un 20% (altura de la pantalla) mientras el fuego esté activo.

| |
|-------|
| ALT: |
| FUEL: |
| VEL: |

Esta sería la tabla donde aparecen los datos de la nave, como la velocidad, la altitud y el combustible. Este elemento estaría colocado en la parte superior izquierda de la pantalla.

Ocupará un 25% x 15%, manteniendo un margen del 5% de arriba y de la izquierda.



Este sería el botón de play, el cual, al pulsarlo el juego se pondría en marcha para poder jugar. Este botón se intercambiará con el botón de pausa, según hayamos pulsado uno u otro. La resolución original de la imagen es de 500x500px.



Este sería el botón de pausa, el cual, al pulsarlo el juego se detendría tal y como lo hubiésemos dejado en ese momento. Este botón se intercambiará con el botón de play, según hayamos pulsado uno u otro. La resolución original de la imagen es de 500x500px.

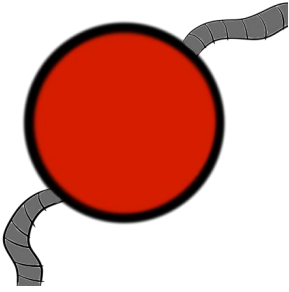
Se situarán en la esquina superior derecha a la izquierda del botón de opciones para la versión de ordenador, en la versión de móvil se situará en la esquina superior derecha directamente con el margen. Mantendrá un margen del 5%.



Este botón mostrará la información del juego. Al pulsarlo llevará a una nueva página que mostrará las instrucciones en varios idiomas (castellano, catalán e inglés, otros idiomas también son admitidos). La resolución original de la imagen es de 500x500px.

Se situará en la esquina superior derecha con un margen del 5% y tendrá un tamaño del 15% (ancho y alto) para la versión de ordenador, en la versión móvil se situará debajo del botón de pause/play manteniendo un margen del 5%.

En la pantalla de instrucciones habrá la opción de cambiar el idioma y un botón que nos devolverá a la página del juego.



Este es el botón para dar propulsión al cohete a la hora de frenarlo para aterrizar en la base de la luna. Su funcionalidad se aplicará al pulsar el botón con el ratón o en su defecto con el dedo, si se tratase de un dispositivo móvil o tablet.

La resolución original de la imagen es de 500x500px.

Se situará en la parte inferior derecha, tanto en la versión de ordenador como la de móvil. Sin embargo los márgenes del ordenador serán de 10% desde la derecha y un 5% desde abajo, para el móvil los márgenes serán del 5% tanto derecha como la izquierda.