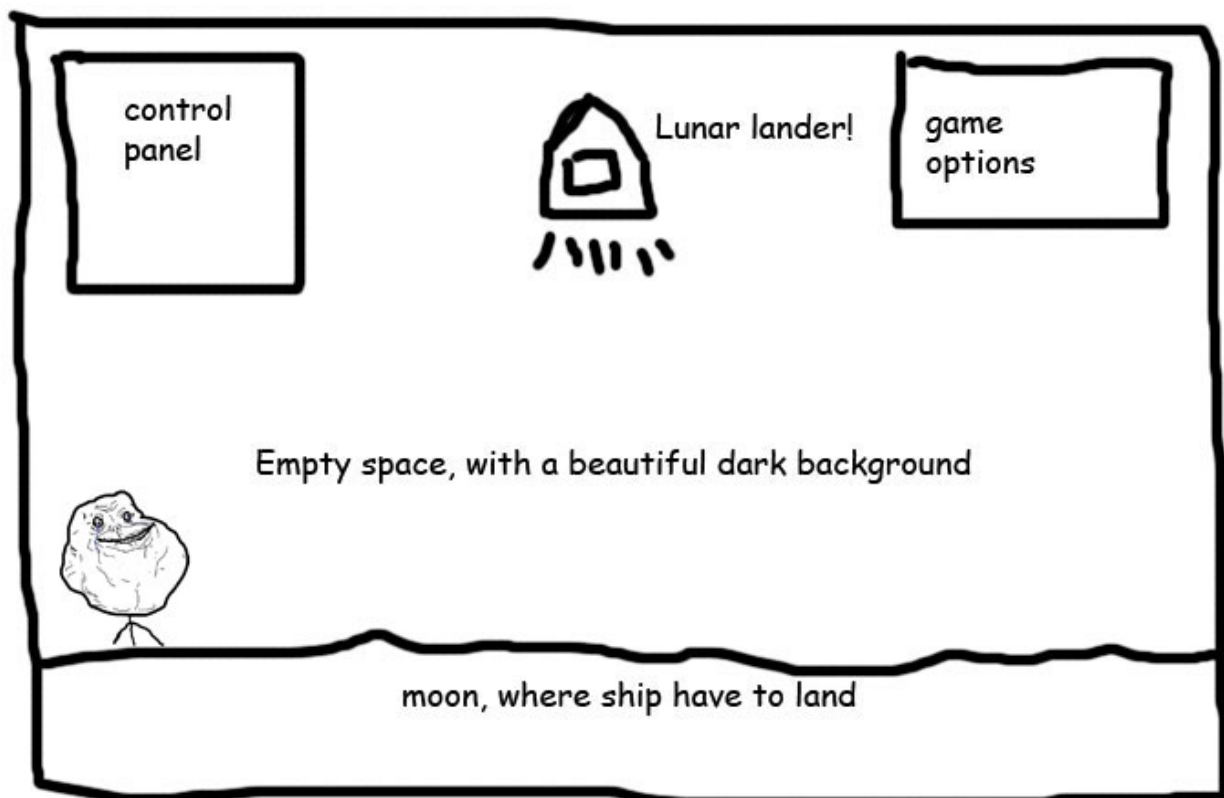


Proyecto LUNAR LANDER

DESCRIPCIÓN PROYECTO

Un cliente nos ha entregado el siguiente Storyboard indicándonos él lo que quiere que hagamos. Quiere un juego de naves, donde una nave espacial aterriza en la luna; solicitando a su vez que su visualización sea multidispositivo para todo tipo de pantallas, como una versión optimizada para smarphphone.

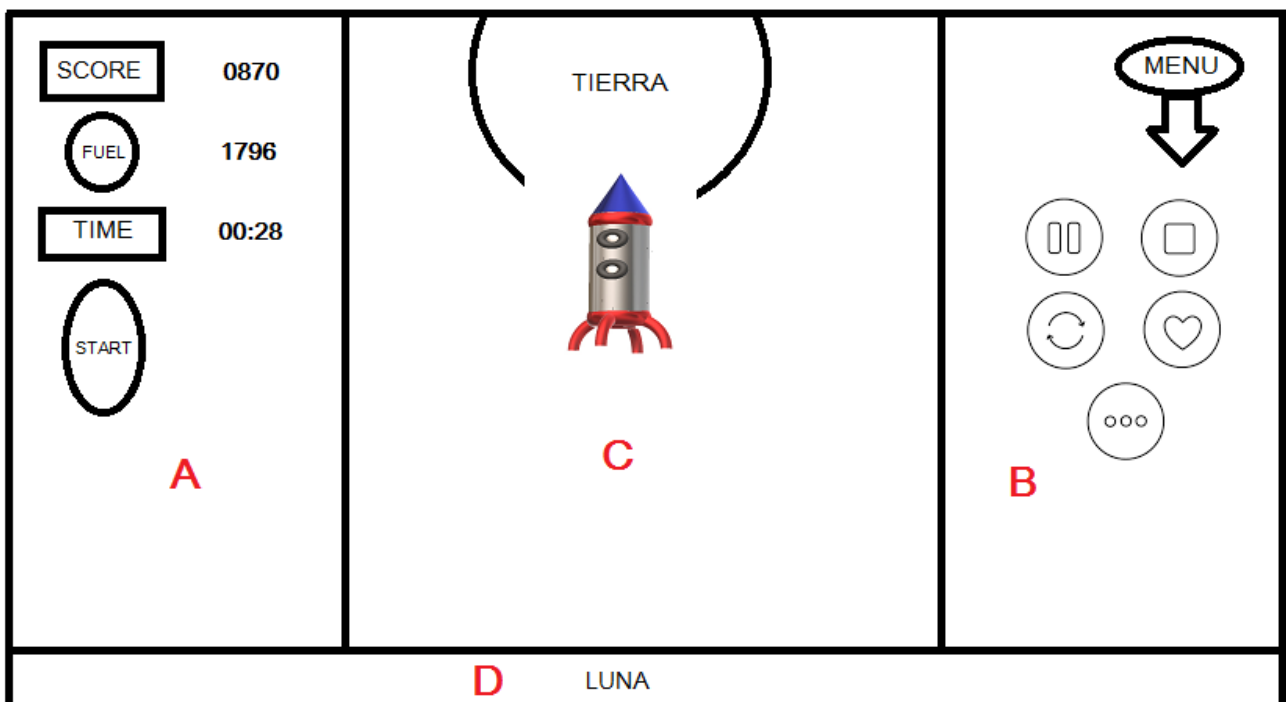


LENGUAJE DE MARCAS
ACTIVIDAD PRÁCTICA 2
Lunar Lander, análisis y planificación

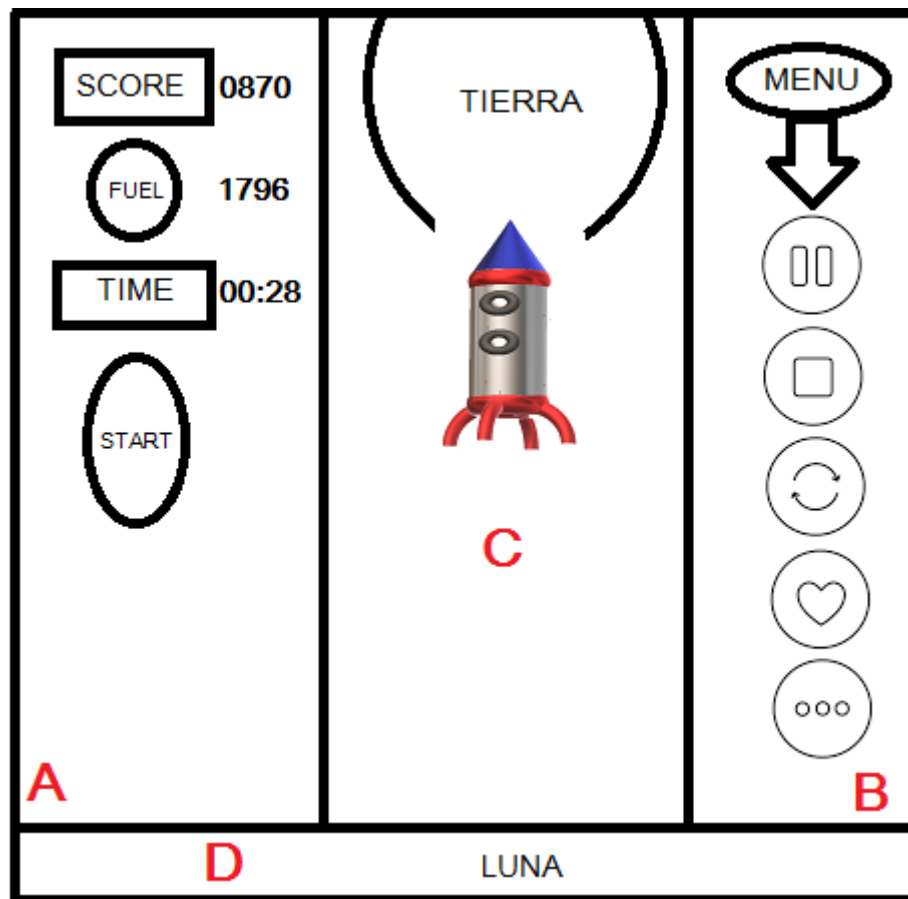
Patrikh Pérez Estrada ASIX 1. 2017-2018

- Tenemos dos storyboards parecidos, uno para pantalla horizontal y otro para pantalla vertical, como el cliente nos demanda, los cuales hemos mejorado, distribuyéndolo por capas (A,B,C, y D) tomando como base el storyboard dado por el cliente.

PANTALLA HORIZONTAL



PANTALLA VERTICAL



- Las especificaciones tanto del panel de control de la nave como de la nave en si y las imágenes que usaremos son las siguientes:

Para los controles utilizaremos estos botones, tanto para la imagen horizontal como para la imagen vertical, únicamente cambiaremos el color y el diseño, de uno de ellos, dependiendo de si la pantalla es horizontal o vertical.



124 x 74 px

LENGUAJE DE MARCAS
ACTIVIDAD PRÁCTICA 2
Lunar Lander, análisis y planificación

Patrikh Pérez Estrada ASIX 1. 2017-2018



134 x 131 px



(Botón STAR **verde** para pantalla vertical)
(Botón STAR **amarillo** para pantalla horizontal)



Botón MENÚ desplegable.
124 x 42 px



- Como nave utilizaremos este cohete, que será el que aterrizará en la superficie lunar.



220 X 200 px

La siguiente imagen será la que utilizaremos cuando el cohete aterrice fallidamente en la Luna y cause explosión. De aterrizar exitosamente seguiremos utilizando el cohete original.



220 X 200 px

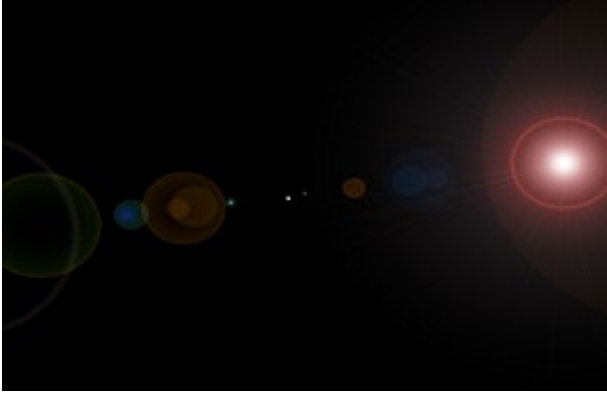
- En la distribución de las pantallas utilizaremos los siguientes elementos que a continuación detallaremos, aparte de los botones indicados anteriormente que se hallarán ubicados al lado izquierdo de la pantalla (**score, fuel, time, start**) y al lado derecho el botón (**menú**) con funciones desplegadas (**pausa, stop, reiniciar, ayuda, instrucciones**).

El cohete despegara desde la imagen central de la tierra, colocada en un fondo de pantalla negra al cual le hemos aplicado un efecto de iluminación de un destello, y al efectuar el aterrizaje lo hará sobre la Luna en la que el cohete explotará y de no hacerlo satisfactoriamente aparecerá un mensaje con la frase **GAME OVER**. De lo contrario, si el usuario lograra hacerlo de manera satisfactoria recibirá un mensaje de **ENHORABUENA**.

LENGUAJE DE MARCAS
ACTIVIDAD PRÁCTICA 2
Lunar Lander, análisis y planificación

Patrikh Pérez Estrada ASIX 1. 2017-2018

- Estas son las imágenes que utilizaremos:



FONDO con destello creado por
photoshop.
1024 x 768 px



SUPERFICIE LUNAR recortada
de una imagen.
796 x 539 px



GLOBO TERRÁQUEO recortado
de una imagen.
218 x 210 px



.gif para el efecto del reactor
78 x 99 px



Pantalla GAME OVER
130 x 63 px



Pantalla ENHORABUENA!!!
130 x 63 px

LENGUAJE DE MARCAS
ACTIVIDAD PRÁCTICA 2
Lunar Lander, análisis y planificación

Patrikh Pérez Estrada ASIX 1. 2017-2018

- A continuación adjunto unas capturas de mi desarrollo, a partir de la idea inicial y la demanda del cliente una vez fusionados todos los elementos anteriormente descritos:

PANTALLA HORIZONTAL



PANTALLA VERTICAL

