

Lunar Lander

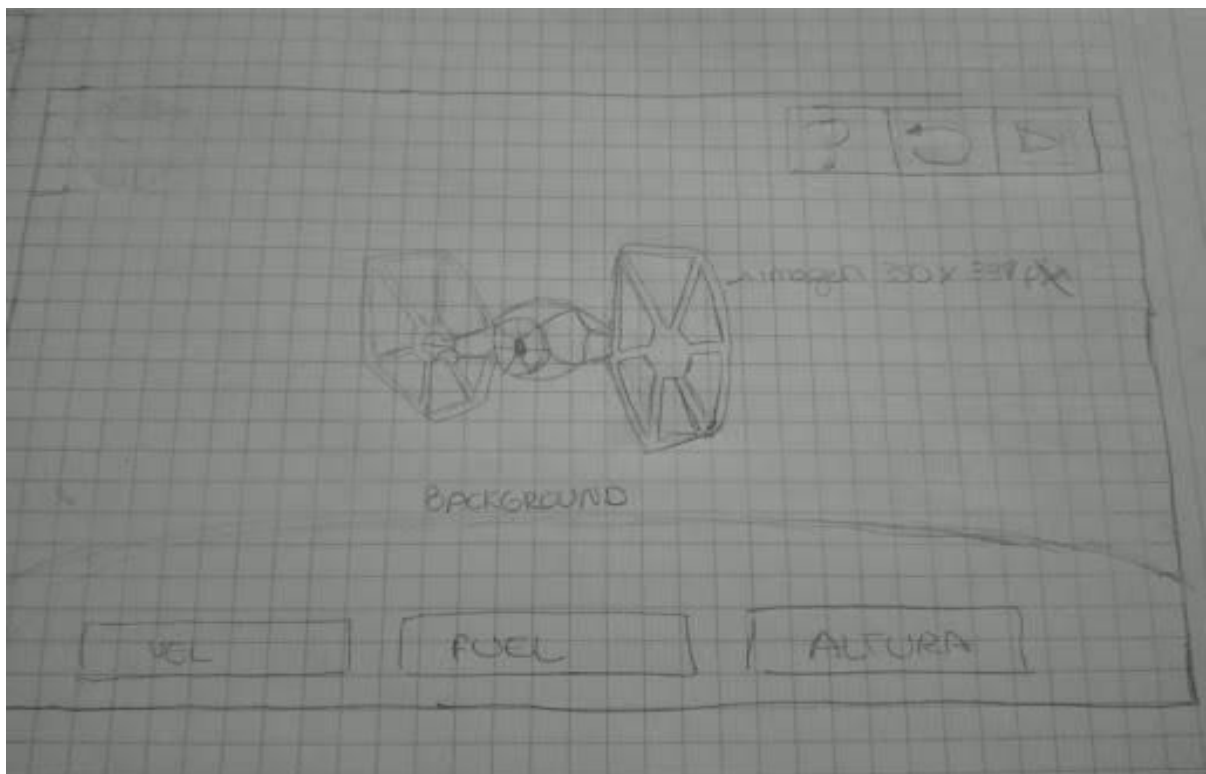
En esta pequeña guía explicaremos el diseño que hemos creado para poder crear el pequeño juego que nos ha pedido el cliente lo que hemos tenido que hacer es crear la base de nuestro trabajo a partir de unos bocetos realizados en el momento de la contratación. En el que sobre el papel hemos detallado todos los deseos del cliente.

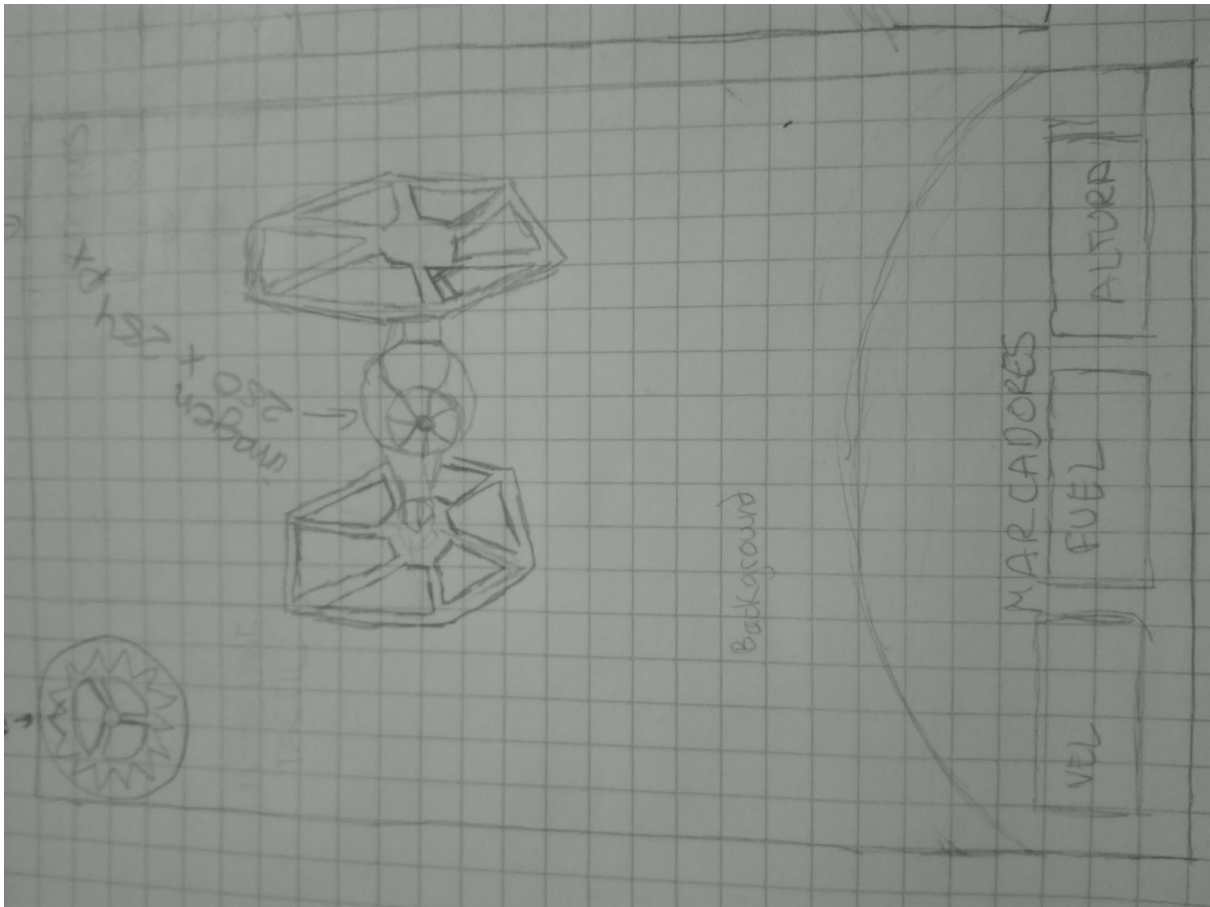
En estas imágenes podremos ver el diseño que hemos planteado para este proyecto, creando una versión para escritorio y un teléfono móvil.

El cliente desea disponer de:

- Una nave espacial, que tenga la opción de poder recrear el fue con el que se mantiene en suspensión.
- Unos marcadores en los que tienen que encontrarse los siguientes datos: Fuel, Velocidad(Vel), Altura.
- Un menú con unas opciones como restart, pausa/play, instrucciones,etc.
- Todo ello ambientado en un tema del espacio. Y que la nave aterrice sobre el planeta que hemos colocado en el fondo.

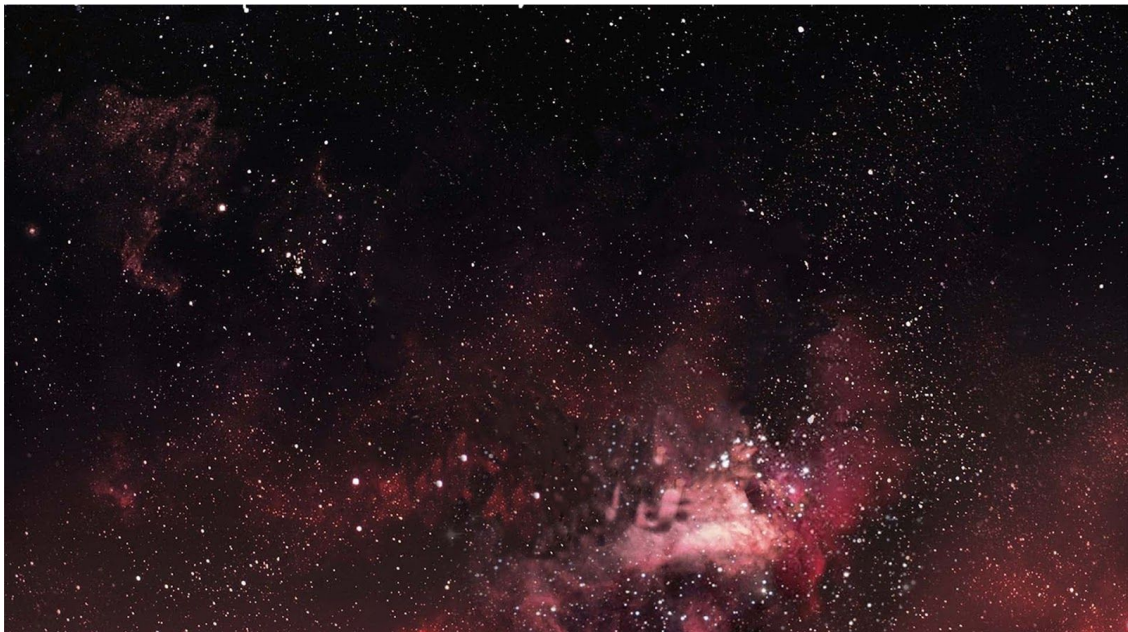
En esta imagen podemos ver los bocetos de las versiones de escritorio y para móvil.





Versión Escritorio:

En esta ocasión lo que hemos realizado es utilizar un fondo extraído de internet en el que hemos borrado algunos detalles que contenía, dejando que quedará de la siguiente forma.



Para poder crear la base de la Luna en la que nuestro planeta se estacionaria o caería según como resulte al final, lo que hicimos fue crear a partir de la siguiente imagen la Luna en la que tan solo queda visible una pequeña parte



Hemos de añadir que para hacer uso de esta luna lo que hemos llevado a cabo es un recorte sobre esta imagen y para obtener la siguiente parte, es decir el polo contrario, hemos realizado sobre la imagen un invertido vertical. Realizando de esta forma que la Luna quedará de una forma uniforme y visiblemente correcta.

- **Marcadores:**

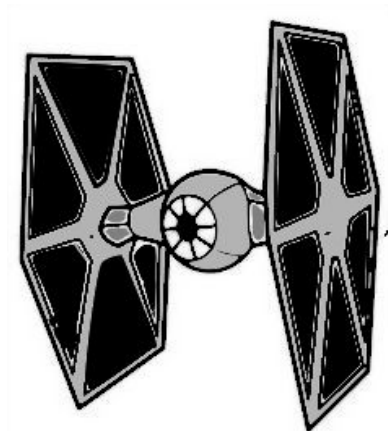
A la hora de crear los marcadores que indican en nuestro caso: la velocidad, el fuel y la altura a la que se encuentra. Todo ello lo hemos llevado a cabo realizando una imagen con ambos marcadores. Que tendría la siguiente forma:



- **Nave espacial:**






Una vez hecho este paso hemos de centrarnos en nuestra nave espacial, que tan solo ha de ocupar un 20% del espacio de la imagen dejando un pequeño espacio en la imagen para poder introducir el espacio del fuego para la nave. La nave a sido creada manualmente por medio de un programa.

Tanto para la versión de escritorio y móvil he decidido cambiar el tamaño de la imagen para que a la hora de crear la imagen no tuviera ningún cambio y quedará pixelada, para ello adjuntamos ambas imágenes.



- **Botones utilizados:**

Los botones con los que contamos para nuestro proyecto serán los siguientes:

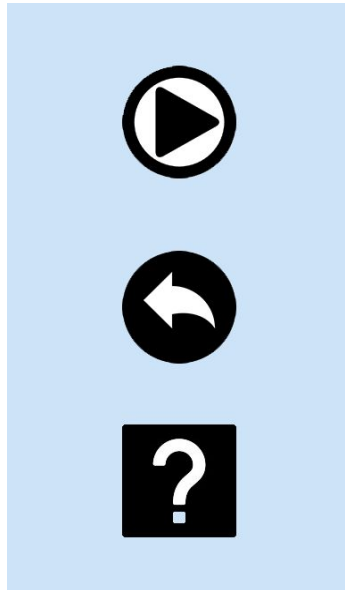
	Versión Escritorio	Versión Móvil
	128x128px	----
	128x128px	-----
	128x128px	-----
	-----	150x150px
	-----	150x150px

El siguiente botón lo utilizare para poder clicar sobre el y de esa mantener la nave en el aire para evitar que caiga o aterrice sobre la luna. Este botón estará visible en la versión del móvil.



- **Menú desplegable:**

Se desplegará a la hora de clicar sobre el botón de configuración de la versión móvil.



Además de haber creado estos objetos también hemos colocado las imágenes siguientes imágenes, que serán utilizadas para la explosión de la nave si cae a una gran altitud y el fuego que tendrá la nave.



Versión Móvil:

Para esta versión incluimos un botón en el que se al clicar sobre el nos aparecerá un menú con las opciones que teníamos en la versión de escritorio. Además hemos incluido un botón llamado *Press* con el que podremos mantener la imagen en alto

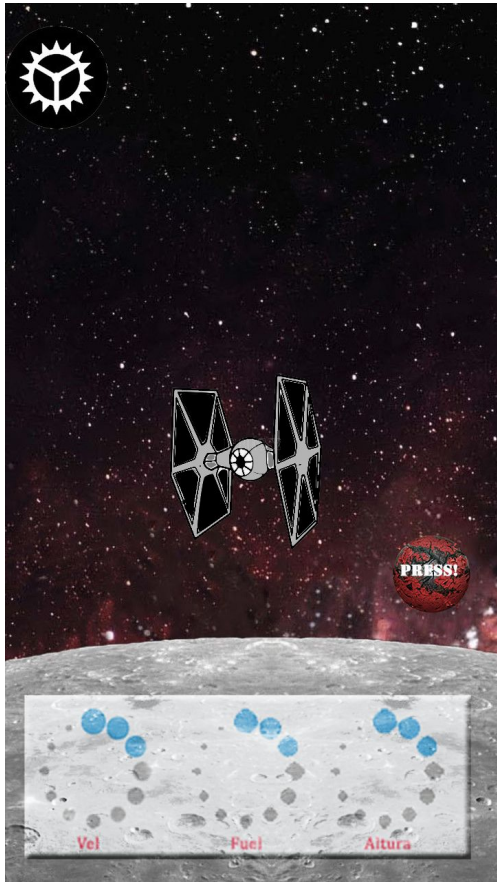


Imagen del móvil

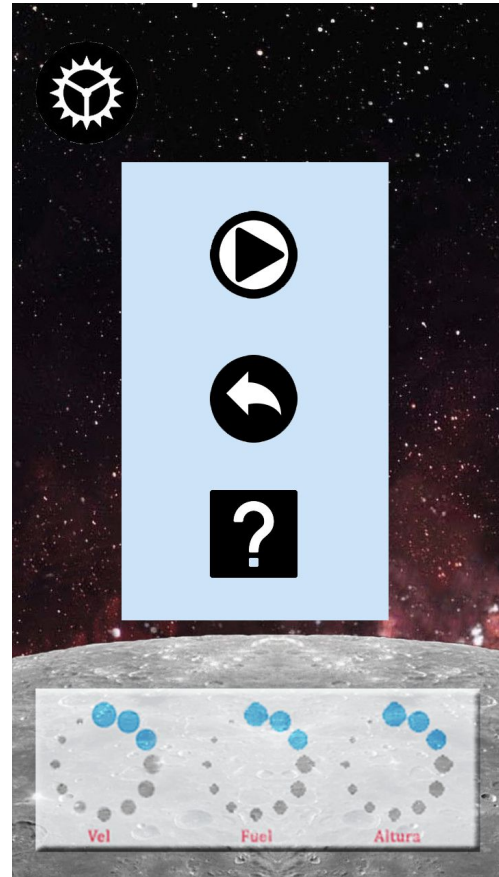


Imagen menú desplegable

Versión escritorio:

