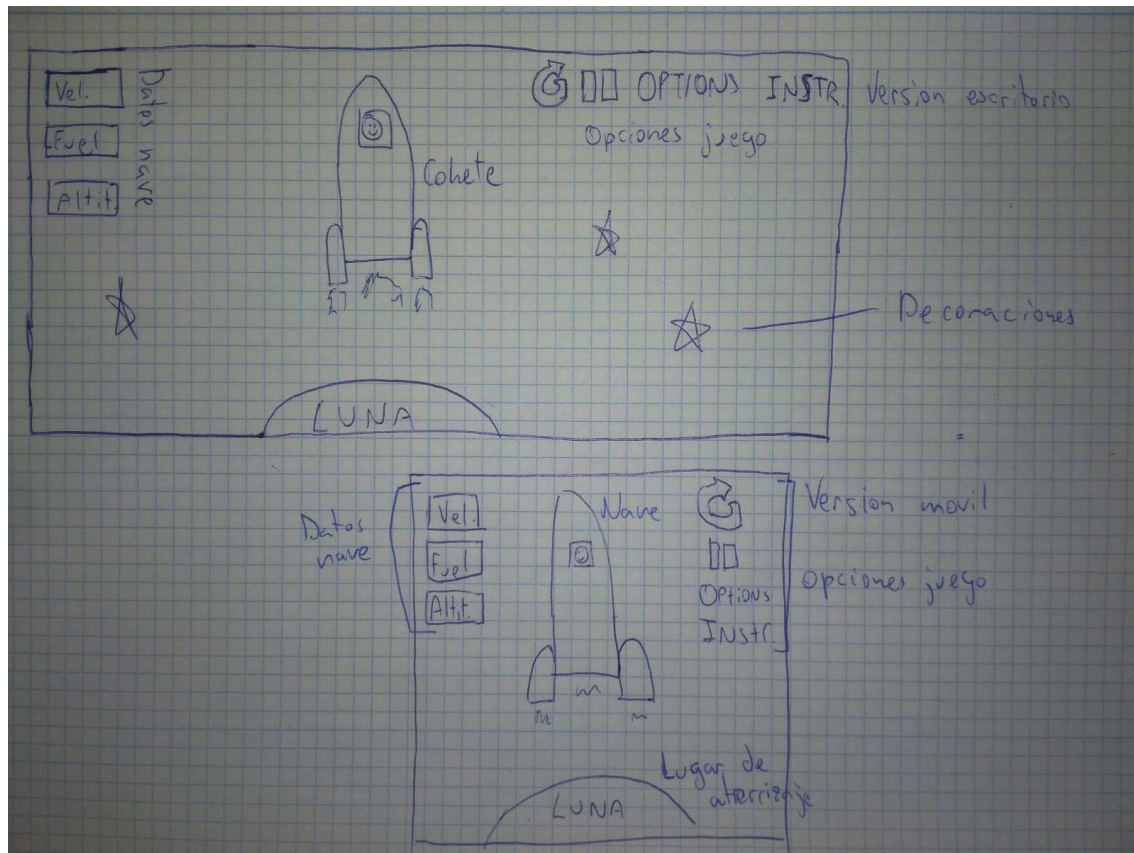


Esquema inicial



Versión escritorio:

La nave ocupara un 20% de la altura de la pantalla.

El fondo y la luna cambiara de tamaño según el tamaño de la pantalla

La información de la nave y opciones ocupara el 33 % del ancho de la pantalla

Cuando se pulse el botón de Instrucciones saldrá una ventana que explicara el control de la nave y que hacer para ganar.

Cuando se pulse play arrancara el juego y el boton play cambiara por uno de pausa y al volver a pulsar, pausara el juego y el boton volvera a cambiar por el de play.

El boton de reiniciar (lo que parece una flecha volviendo a su inicio) pondra el juego desde el principio.

Los botones, aunque esten dibujados, seran botones con un texto.

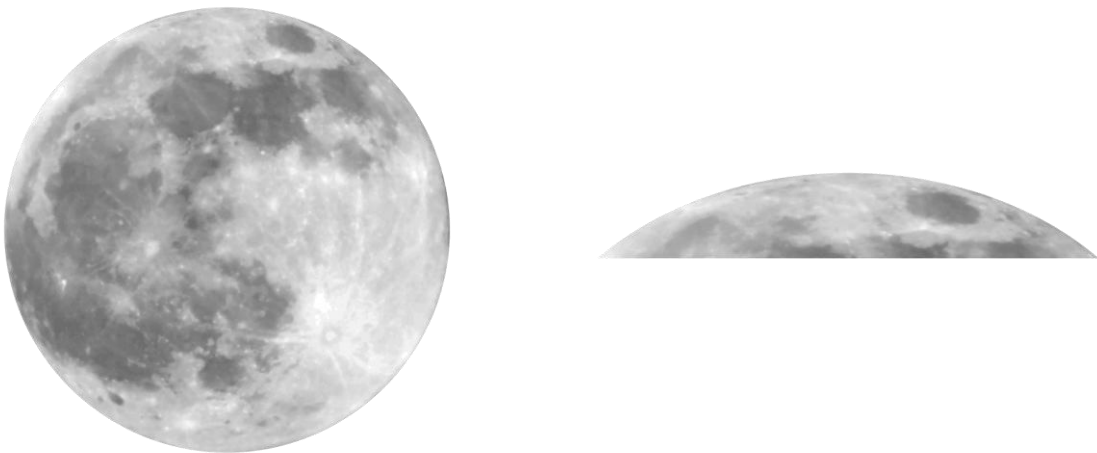
Las "estrellitas" son decoraciones las cuales pueden ser situadas en cualquier situacion mientras quede medianamente

En la version de movil las características serán iguales en excepción de que las opciones estarán agrupadas en un menú el cual se accederá mediante un botón situado en el lateral derecho del dispositivo.

Imágenes



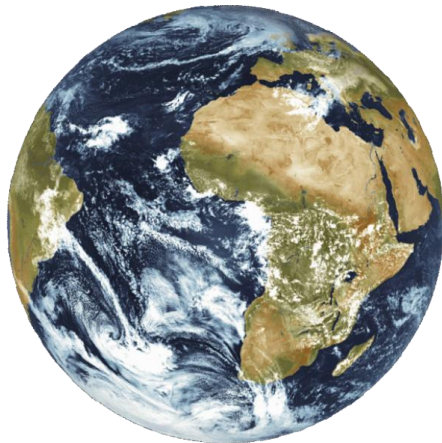
Esta imagen es la que se usará de fondo, tiene un tamaño de 960 x 540 y su formato es png. Se usará la opción de mosaico con tal de rellenar el espacio restante.



A la izquierda se ve la luna usada para hacer la zona de aterrizaje y a la derecha es la forma final. Dejo las dos por si en un futuro se quiere cambiar la forma. La imagen de la derecha es png y es de 2000 x 394.



La nave usada va a ser un ovni (aunque el tema del fuego queda raro). La de la derecha es de cuando explota al perder. Las dos son png y de 800 x 600. Guardo el original por si acaso.



Estas son las decoraciones son un planeta Tierra y una cabina azul (TARDIS). Las dos son png, la tierra es 1000 x 1000 y la tardis 350 x 558.



Este es el fuego usado para la nave, no me ha salido hacer un gif así que está pendiente. Es png y es 92 x 520.



Esta sería una idea de cómo acabaría sin contar las opciones y los datos de la nave.