

Story Board:

Lunar Lander

Entrevista con el cliente:

El cliente ha pedido un juego para navegador que va sobre aterrizar una nave en la luna.

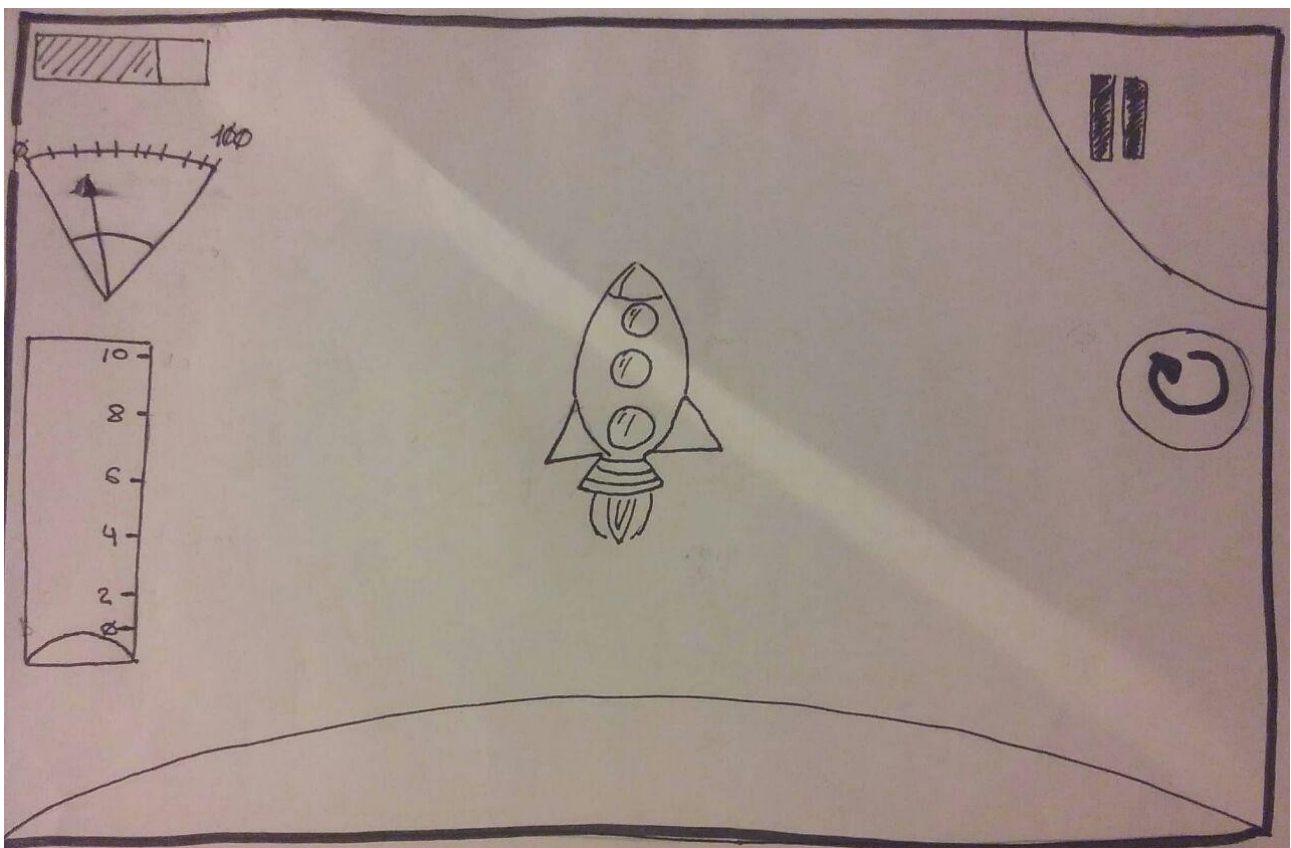
El juego ha de ser multiplataforma, lo que quiere decir que el juego y sus elementos se tienen que ajustar a los distintos tipos de pantalla (unas más pequeñas que otras).

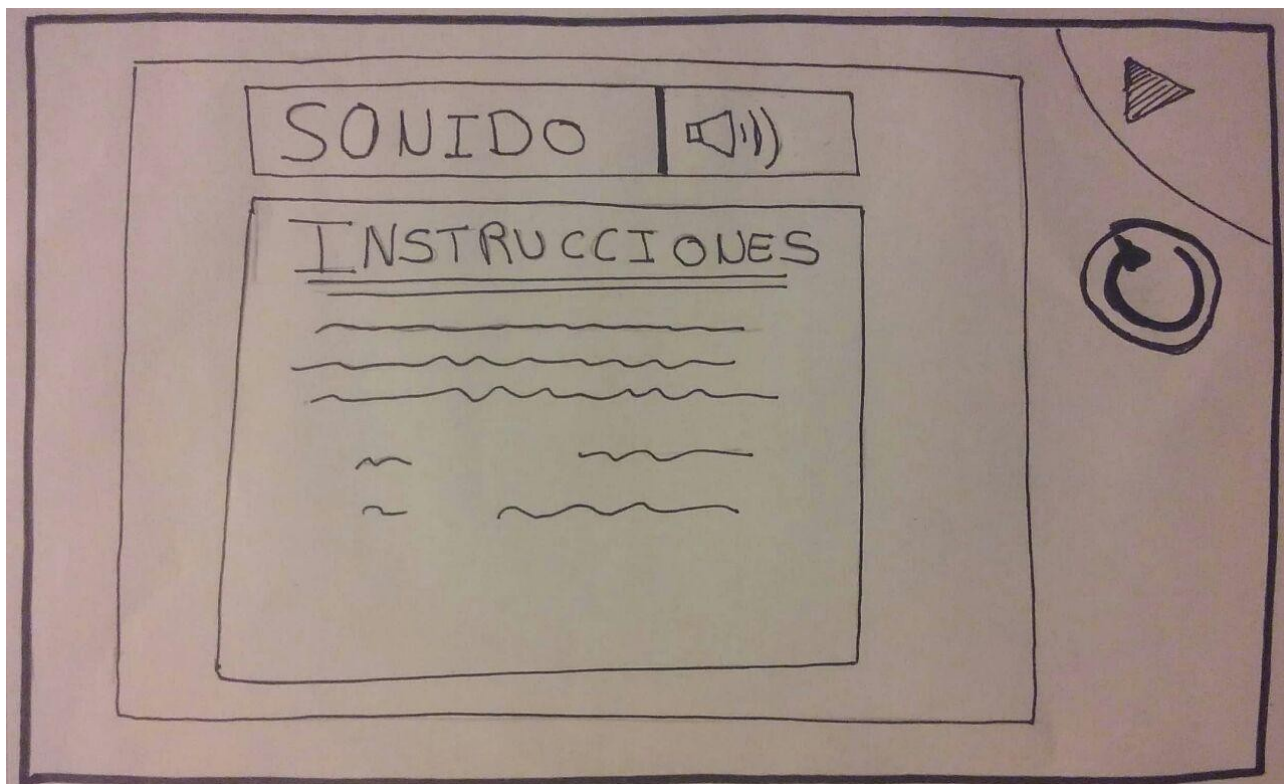
Los elementos que ha de contener el juego:

- Nave espacial
 - Nave sin propulsión / nave con propulsión
- Escenario
 - Fondo espacial
 - Base aterrizaje
- Botón de menú y pausa
 - Activar / desactivar sonido
 - Instrucciones
- Botón de reinicio*
- Información relativa a la nave espacial
 - Altura
 - Combustible
 - Velocidad

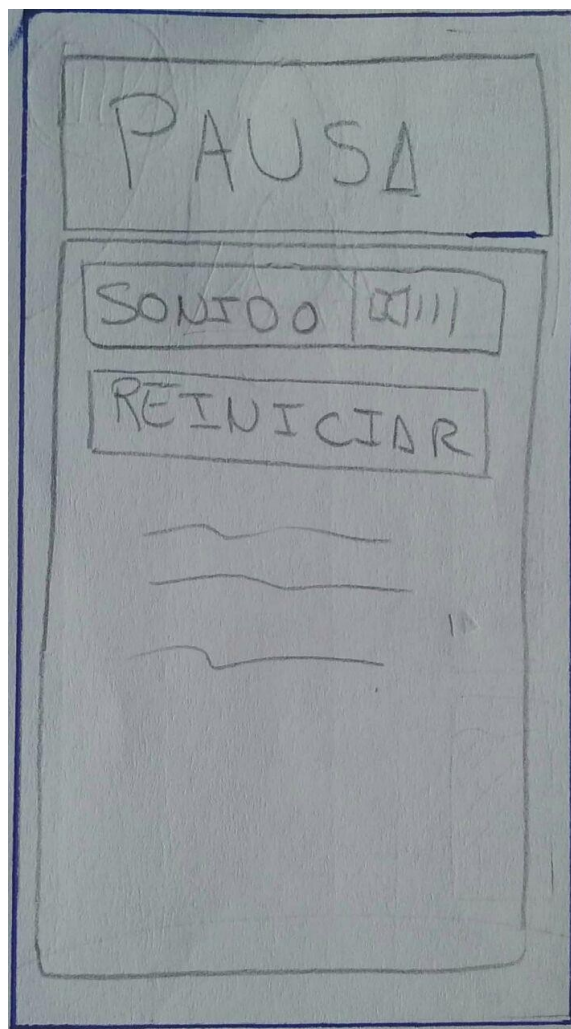
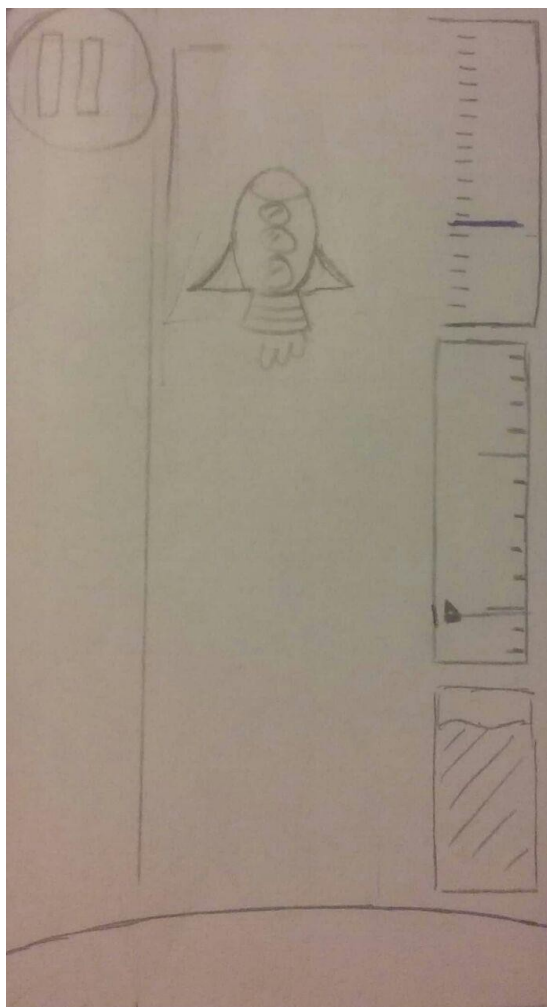
*El botón de reinicio en los dispositivos móviles está dentro del botón del menú.

Disposición elementos inicial/original en la pantalla horizontal:

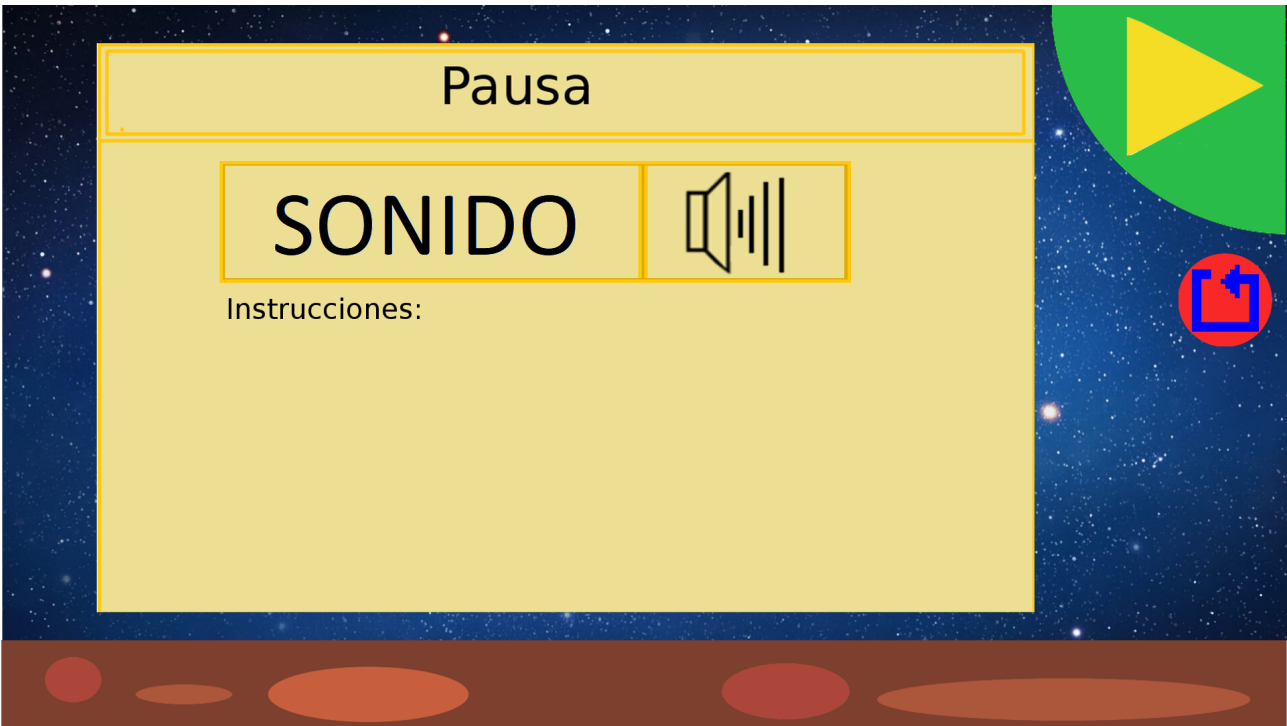
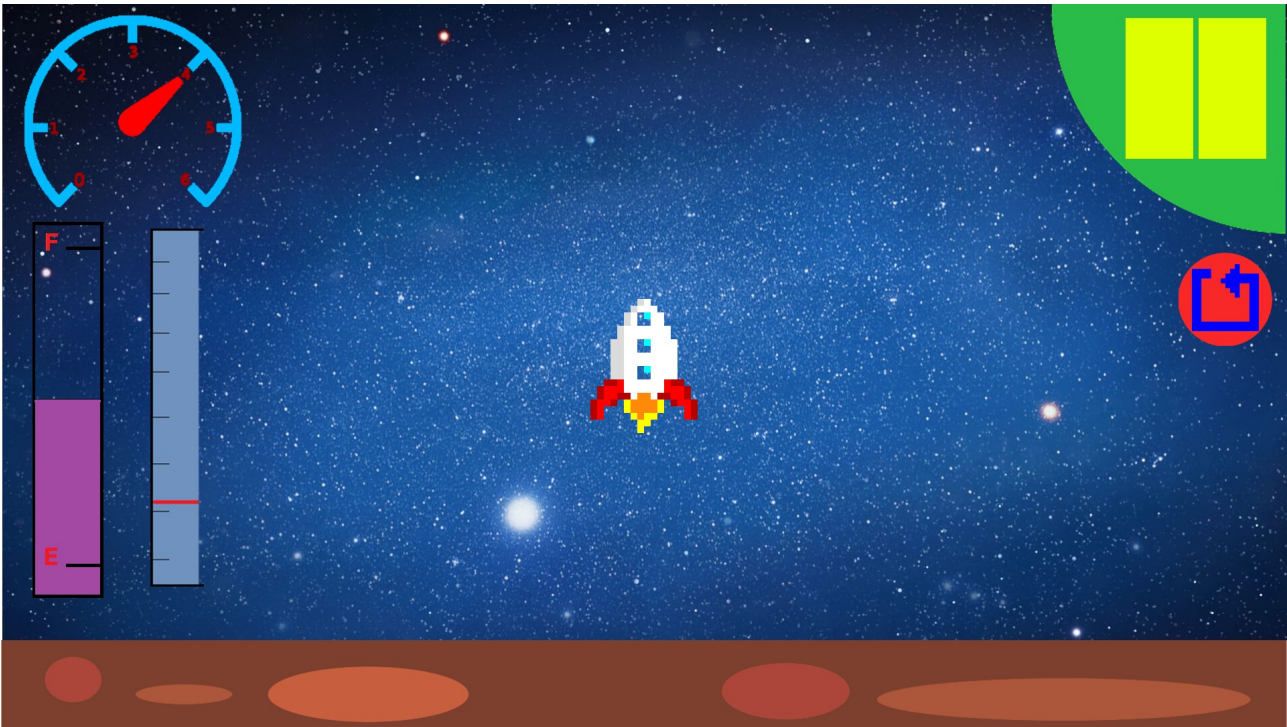




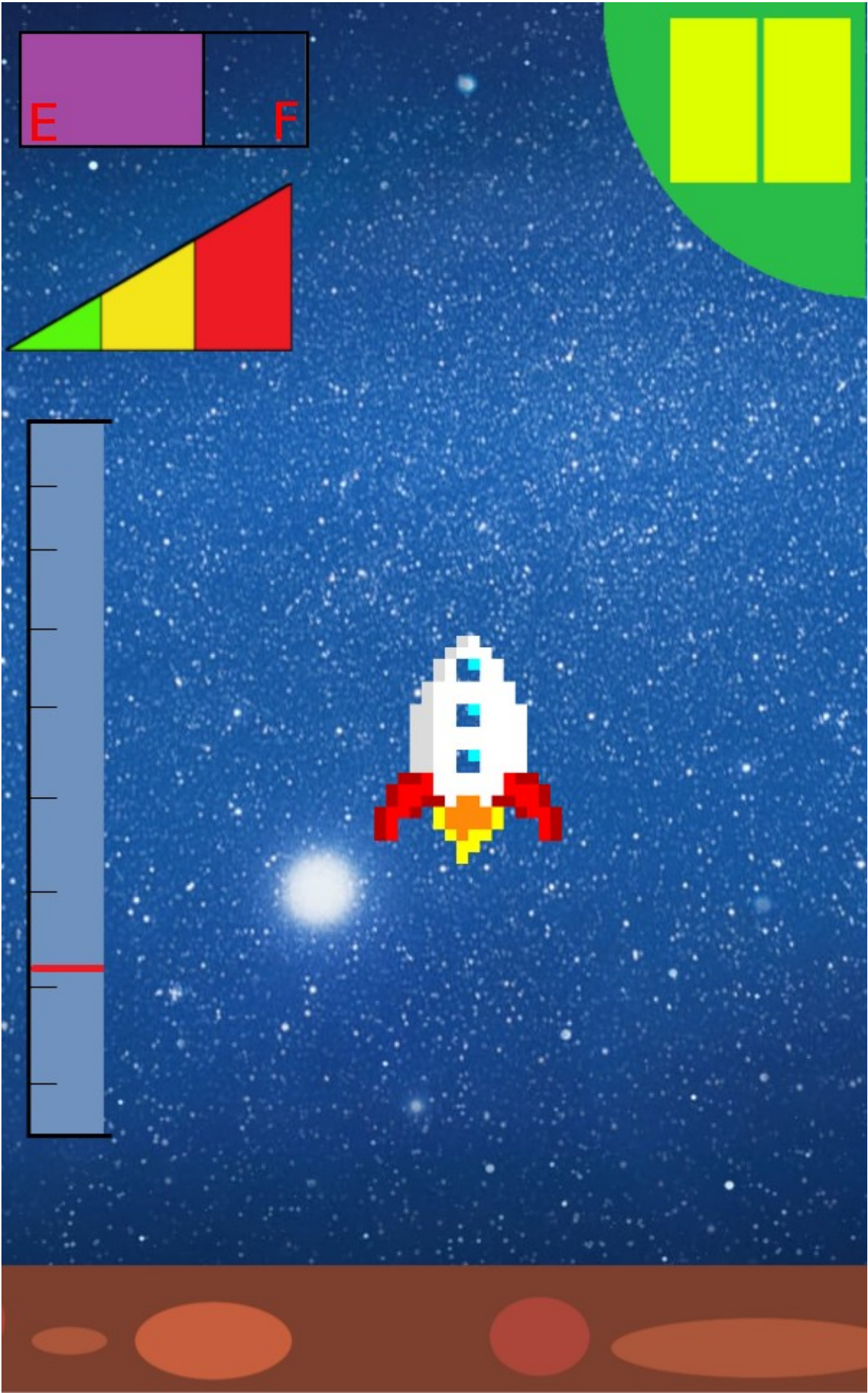
Disposición elementos en la pantalla vertical:



Disposición elementos pantalla horizontal forma final:



Disposición elementos vertical forma final:

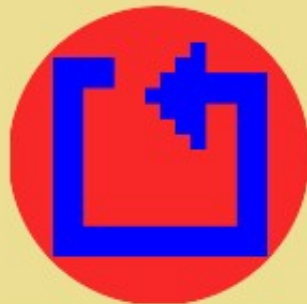


Pausa

SONIDO



Instrucciones:



Controles:

En la versión de escritorio, para encender la nave se tendrá que pulsar la tecla espacio.

En la versión de móvil será necesario pulsar la pantalla táctil.

Eventos:

Para poder pausar el juego y mostrar el menú es necesario pulsar el botón de pause ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.

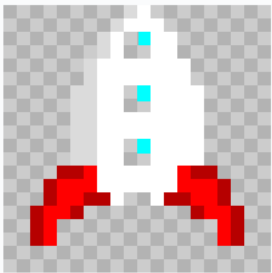

Para poder reiniciar la partida, en la versión de PC el botón de reinicio estará ubicado abajo del botón de pause. Se podrá pulsar con el cursor, pero para no tener que arrastrar el cursor por la pantalla todo el tiempo, la tecla “R” reiniciará el juego y el botón “P” mostrará el menú y pausará el juego. Se podrá reiniciar el juego en cualquier parte del juego (tanto en el juego mismo en el menú). Al reiniciar el juego, se reiniciará la posición de la nave y el combustible. En la versión de móviles, el botón de reinicio estará ubicado en el menú. Para acceder a él, se tendrá que pulsar el botón de pause primero y luego reiniciar el juego.



Cuando la nave no esté encendida, la imagen por defecto será *nave*.


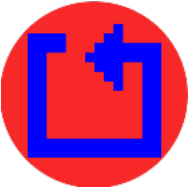

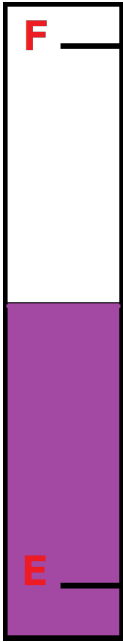
Cuando la nave esté en estado encendido, se irá cambiando de imagen entre *nave_con_fuego1* y *nave_con_fuego2*. Si la nave llega a caer con una velocidad mayor a la indicada, la imagen cambiará a *nave_rota* (añadir imagen).

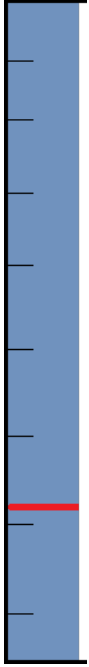
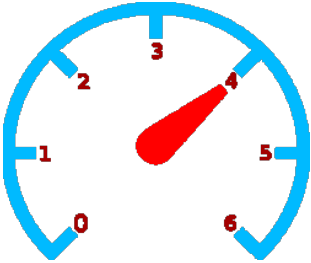
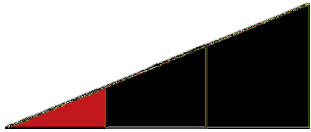
Al activar o desactivar el sonido, la imagen del megáfono cambiará de estado dependiendo de si el sonido está activado o no. El sprite *con_sonido* cuando el sonido esté activado y *son_sonido* cuando el sonido esté desactivado.

Imágenes:

Imagen	Peso	Dimensiones	Tipo de imagen
 cohete.png	268B	160x200px	.png
 cohete_con_fuego2.png	321B	200x200px	.png

 cohete_con_fuego.png	323B	200x200px	.png
 fondo_espacio.jpg	254KB	1920x1080px	.jpg
 Menu.png	7,25KB	1400x850px	.png
 Base.png	5,63KB	1920x137px	.png
 sause.png	136B	210x210px	.png
 seanudar.png	3,35KB	210x210px	.png
 sonido.png	3,85KB	350x90px	.png
 con_sonido.png	1.01KB	62x74px	.png

 <p>Sin_sonido.png</p>	1,52KB	85x74px	.png
 <p>boton_reinicio.png</p>	1,13KB	140x140px	.png
 <p>boton_menu.png</p>	4,27 KB	350x350px	.png
 <p>Pccombustible.png</p>	308B	106X561px	.png

	194B	62x498px	.png
indicador_altura.png			
	1,29KB	250x210px	.png
velocimetro.png			
	4,99KB	583x241px	.png
Velocidad.png			