



SPACE FLIGHT SIMULATOR

STEFANO MAI MOROJNA, 2017

Spaceflight Simulator es un juego para móviles cuyo objetivo es la construcción y lanzamiento de cohetes espaciales, creado por Stef Morojna. El Sistema Solar por el que navegan los cohetes y transbordadores espaciales está diseñado a escala real. También es real la mecánica orbital, por lo que la aproximación y aterrizaje en los planetas se aproxima a lo que ocurriría si pilotásemos nuestra astronave en el espacio real.

El movimiento de cohetes se calcula generalmente a partir de las leyes de Newton del movimiento y de la gravitación universal

Los astros a los que podemos viajar son el Sol, Mercurio, Venus, la Tierra, la Luna, Marte, Fobos, Deimos, Júpiter, Io, Europa, Ganimedes y Calisto. Para construir los cohetes dispondremos de una cantidad enorme de partes y piezas, como son los módulos de control, tanques del fuel grandes y pequeños, paneles solares, baterías, rovers, fuselajes aerodinámicos y paracaídas espaciales para desaceleración.

El diseñador de cohetes más importante del Siglo XX fue el alemán Wernher von Braun

Spaceflight Simulator también te permite construir estaciones espaciales que orbiten alrededor de cualquier planeta. Existe una enorme comunidad de usuarios en Discord que intercambian conocimientos, ideas y experiencias. También hay concursos que premian el mejor diseño en varias categorías como Transbordadores, Cohetes o Construcciones espaciales.