



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, Ganímedes 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.