1. ¿que son 32 x y 32 y?

Son pixeles

2. ¿qué tamaño es el sprite del oso?

Es 32 x 32 y al final debe quedar de 16 x 16

3. ¿Qué es la máscara de colisión y para qué la utiliza gamemaker (el motor)?

Se usa como el evento para cuando dos objetos chocan, pueden ser tanto de solo chocar y repelerse con un sólido o perder una vida con el evento Set Lives.

4. ¿Qué es el origen de un sprite? ¿Dónde está ubicado?

Es la ubicación dentro del pixel, por ejemplo el X=0 y y=0 daría en un punto medio en el cuadro, está ubicado en los valores del sprite.

5. Al crear el objeto wall, la propiedad solid se hace true. ¿Qué significa esto?

Significa que el objeto cuando está en el valor “true” se repele y vuelve a la posición original si está el evento colisión.

6. ¿Por qué no es necesario adicionar eventos al objeto wall?

Porque “Wall” es un objeto inerte, entonces los otros objetos son los que tiene que tener eventos con este para crear el efecto.

7. ¿Qué pasa si no se adicionan las acciones del objeto obj\_goal?

No se pasaría de room, entonces no se podría avanzar en el juego.

8. ¿En el osito u objeto person qué quiere decir la speed?, cuáles son las unidades.

El speed son los pixeles que se mueve por segundo y la velocidad base del onj\_person es de 4.

9. ¿Cuáles son las dimensiones de cada una de las celdas que componen la grid en el laberinto?

Las dimensiones don de snaps: x=32 y=32

10. ¿Por qué es necesario mantener alineado el objeto person con la grid del laberinto (maze)?

Para que el sprite no traspase los muros en este caso, ya que el objeto sigue ubicado en la misma parte, pero el sprite que en otra parte, para que en si el juego sea mas fluido.