1. ¿Qué es una variable en game maker?

Una variable en movie maker se usa para guardar datos que serán utilizados cuando sean necesarios, ya sea a largo o corto plazo dentro del desarrollo, prueba y el mismo juego.

2. ¿Qué es el ámbito (scope) de una variable?

Es básicamente el nombre de la variable, que se usa con ciertos caracteres para que sea válido.

3. ¿Cuáles son los tipos de variables en game maker?

Son cuatro: “instance”, “global”, “local” y “built in variables”

4. ¿Cuál es el ámbito (scope) de los tipos de variables que ofrece game maker?

5. ¿Qué tipo de variable utilizaría si debe acceder a información desde varios eventos de una misma instancia?

“global”

6. ¿Qué tipo de variable utilizaría si sólo necesita acceder a información en un evento?

“intance”

7. ¿Qué tipo de variable utilizaría si debe acceder a información desde varias instancias?

“local”

8. Indique 5 variables globales en game maker

-globalvar food; food = 5;

-food +=1;

-draw\_text(32, 32, "food = " + string(food));

-global.food = 5;

-draw\_text(32, 32, "food = " + string(global.food));

9. Indique 8 variables de instancia en game maker

-potions = 12;

-life = 100;

-name = "Jock MacSweeney";

-strength = 5.5;

-armour = -2;

-life = -2

-life -= 5 + armour;

-gold = -300

10. Considere dos variables en game maker: Vidas y vidas. Son iguales estas dos variables?

Si, se auto corrigen los datos.

11. Considere la siguiente figura donde Self se refiere al objeto obj\_myplane.

¿En qué posición de la pantalla se crea el objeto obj\_bullet?

En la variable x=0 y y=-16 a los costados del obj

¿Qué indica la opción Relative en este caso?

Que las balas no dejaran de salir

13. ¿Por qué las islas del escenario tienen un Depth de 10000?

Para poder salir aleatoriamente

14. Explique qué hace la siguiente función random(room\_width)

Se usa para que se generen variables aleatorias

15.¿Por qué las islas siempre aparecen en el mismo lugar cada nuevo juego, sabiendo que se está empleando la función random?

Porque la función random no afecta el lugar de la semilla original.

16. ¿Qué hace la función randomize?

Establece la semilla en un lugar aleatorio

17 ¿Por qué no debería utilizarse randomize si se está depurando o probando el juego?

Para prevenir lo muy frecuentes errores.

18. ¿En qué parte del programa debe llamarse randomize?

En el step del objeto en cuestión.

19. Explique que hace el siguiente código:

Se usa para que el obj se pueda mover en la dirección que le ordene el teclado.

20. Al crear el sprite del avión principal se definió el origen en la posición 32,32. Cuando se crea la instancia de la bala, indique la posición exacta donde se coloca en el room

21. Explique por qué razón en el evento step de la bala que lanza el avión principal, es necesario ejecutar el siguiente código:

Para que se genere la bala, se elimine y choque cuando es necesario.

22. Explique cómo se implementa la funcionalidad que permite al avión principal disparar sólo dos balas por segundo.

Se usa la variable “alarm 0” en control

23 Personalización: ¿Qué modificación debe hacer para permitir 3 balas por segundo? Explique

24 Explique cada uno de los pasos que ocurren desde que un enemigo choca el avión principal hasta que el avión aparece de nuevo.

Se destruye el avión en choque con “Destroy the instance” después se reinicia suponiendo que le queden vidas con “restart the game”

25 ¿Qué hace el objeto controller\_enemy?

Da movilidad a los enemigos

26 ¿Cuál es la función del evento Alarm?

En los enemigos se usa para que puedan hacer constantemente las acciones que se seleccionan

27 En la siguiente figura ¿Qué significa el parámetro subimage?

El margen del sprite.

28 En el enemigo 2 aparece la línea de código señalada en la figura. Explique qué hace esa línea de código. ¿Cada cuánto se crea una bala?

Se crea cada dos segundos, si este es el tiempo estimado, la línea calcula el desplazamiento de la bala.

29 Explique cómo funciona el código de la bala del enemigo 3 que se muestra a continuación:

Da la dirección de la bala, dependiendo si es más largo que o más pequeño que

30. Personalización: ¿Qué pasa si la condición “if the number of instances is a value” no se coloca?

No cambia el juego.

31.¿Qué hace el evento Outside Room? ¿Qué pasa si no se coloca?

Sirve para definir que le pasa a los objetos después de que desaparecen del room, en este caso que se destruya la bala,la bala sigue sin destruirse.

32. ¿Qué hacen las siguientes líneas de código?

Space: controla todo lo que es la función de disparo de bala, su posición y cada cuantos steps de myplane puedo disparar.

Las otras establecen la dirección del avión.

33. ¿Qué es una vista o View? Leer acerca de esto siguiendo el enlace.

Las vistas son una de las más importantes de las propiedades de la pantalla que se pueden manipular con GameMaker: Studio. Ellos son, básicamente, pequeñas ventanas en su mundo de juego que le permiten mostrar las partes jugador de una habitación, ya sea reducido o 1: 1, y como tales son esenciales cuando su sala de juegos es más grande que el tamaño de la pantalla. Para obtener información sobre cómo vistas pueden configurarse sin código directamente desde el editor de room

34. Cuando se crea la vista, ¿Por qué se coloca la velocidad del background en 0?

Para cuando quieras que la cámara haga el recorrido del escenario para que este se mueva, y se pone la velocidad del background en 0 ya que es la función view quien da el movimiento del escenario

35. ¿Qué quiere decir que la velocidad del avión principal se coloque a -2?

Que es dos

La posición en y en este caso del objeto milano, su velocidad está en -2

36. ¿Cómo se hace mover la vista? ¿A qué velocidad se mueve?

Se hace mover la vista en views, en la parte de room, se mueve a una velocidad que siga el objeto establecido, o incluso mas.

37. ¿Cómo se garantiza que el avión principal no se salga de la vista?

Con las posiciones en que se establezca el view , según el objeto que siga.

38.¿Cómo se garantiza que las balas se destruyen luego de abandonar la vista?

Con la función o el evento other, en view/ outside view,con el código establecido de destruir instantáneamente

39. Si al diseñar el room los enemigos se colocan en el nivel, ¿Cómo se logran que comiencen a moverse?

Con la función random ( room\_ width) o random ( room\_ height)

40. ¿Cuál es la diferencia entre la propiedad View in room y Port on Screen?

La vista es considerada como un área de la habitación que vamos a mostrar en la pantalla.

El puerto es considerado como el área de la pantalla donde nos vamos a dibujar la vista.