

Preguntas Platform

1. El objeto no se mueve a la izquierda ya que está generando una colisión con el lado lateral del bloque entonces el motor lo detecta como si hubiera algo haciendo que no se mueva.
2. El objeto se moverá a la izquierda aunque con un error que si se logra con precisión en un instante la bola estará flotando gracias a que el sprite no es rectangular entonces no completa la zona de colisión.
3. If a position is free lo que hace es que chequea si la posición señalada específicamente esta libre si esta libre que se aplique una gravedad y si no entonces se aplica otra, pero en si la función puede variar para muchas más funciones que la gravedad.
4. Para evitar que la gravedad sea infinita y el personaje valla cada vez más rápido y pueda generar bugs a la hora de jugar, por eso se limita la gravedad.
5. Porque el motor detecta que es sólido por lo que hace es que devuelve al personaje a la posición anterior antes de que colisionara.
6. Si se borra esto el personaje lograra una velocidad y generara una colisión contra el objeto solido haciendo que el personaje se quede atorado en él.
7. Se logra chequeando si hay una plataforma abajo, si se cumple esta condición entonces se le aplica una velocidad negativa haciendo que el personaje valla hacia arriba.
8. Se chequea si el personaje está en el aire si es así entonces la gravedad con un valor asignado se va sumando a la velocidad negativa hasta llegar a 0 y luego agregando velocidad positiva haciendo que este baje.
9. Esto sucede porque el objeto esta colisionando con el bloque porque se le da el valor de ir hacia abajo pero como el move to contact lo contrarresta entonces cada vez devuelve a su posición inicial y así rápidamente haciendo que el objeto se mueva a la derecha.
10. Explican claramente cómo es posible que se genere un error gracias a la previa colisión, esto ocurre si el personaje es una acción animada y que las imágenes no tengan la misma mascara de colisión si esto sucede entonces es muy probable que en una de las sub imágenes este colisione y en las otras no haciendo que el jugador quede atascado.

11. Esto sucede porque el objeto esta colisionando con el bloque porque se le da el valor de ir hacia abajo pero como el move to contact lo contrarresta entonces cada vez devuelve a su posición inicial y así rápidamente haciendo que el objeto se mueva a la derecha.

12. Explica que si se utilizan diferentes capas de colisión en diferentes sub imágenes el personaje puede quedar atascado entonces que por eso es importante utilizar las mismas mascaras de colisión en todas las sub imágenes de una animación.

Para que genere colisión se genera un bloque (cualquiera), encima del tile pero a este bloque se le coloca invisible para que así el diseño del juego pueda seguir siendo el tile, para que genere un evento se puede colocar un gráfico tile como objeto, si es el caso requerido, como lo fue en el objeto ladder del plataform.

Vanessa Grisales A.
Manuela Morales M.
Marlon Velásquez C.
Santiago Bedoya G.