

## Preguntas Scrolling Shooter

1. Una variable es algo que se usa para asignar un valor en uno o más operaciones o funciones.
2. El área de operación en la cual se aplica la variable.
3. Set variable, test variable, draw variable
4. Instance, local, global, built in variables.
5. Instance
6. Local
7. Global
8. Score, health, live, bullets, food.
9. Potions, life, strength, armour, agility
10. No, ya que game maker distingue entre mayúsculas y minúsculas por lo que sería dos variables diferentes.
11. A) se crea en la parte superior exactamente en el centro del myplane
  - a. b) la opción relative significa que las coordenadas que se dan es relativa al objeto y no al
  - b. room.
12. Personalización.
13. Para que las islas no interrumpan el vuelo ni las balas así no tiene nada con que colisionar si no que son un objeto de “decoración”.
14. Se hace para que las islas no aparezcan en el mismo lugar y no se vea como un mapa lineal.
15. Ya que las islas inicialmente están posicionadas por el usuario.
16. Lo que hace es que randomiza la instancia descrita con esta variable haciendo que haga aleatoriamente un evento
17. Porque al ser una prueba puede verse como una falla en el juego
18. Lo recomendable es que se llame al inicio del juego

19. Se hace este código para hacerle entender a game maker que el juego tiene barreras, y lo explicamos que si el avión está a 40 pixeles del borde no pueda saltar.
20. La instancia de la bala se crea siempre relativamente al avión y al poner -16 pixeles en "y" se crea centrado en la parte superior.
21. Para que el objeto se valla destruyendo a medida de que salga del mapa y así no ir consumiendo memoria.
22. Se logra gracias a una alarma que se pone a 15 steps por lo que son 2 veces por segundo.
23. Se tiene que poner la alarma a 10 steps para que así se logre 3 veces por segundo.
24. Suena la explosión, se crea el objeto explosión, se destruye la instancia (self), y se disminuye la vida del player en -30 relativamente.
25. Pone alarmas en los enemigos para que así los aviones sean más amontonados y se vaya aumentando el nivel de dificultad.
26. Es un tipo de contador que sirve para lograr unas funciones en un determinado tiempo.
27. El subimage es el sprite que se quiere utilizar, si un gif animado tiene 15 imágenes, entonces si uno coloca 3 en subimage escoge la 3 imagen del gif.
28. Lo que hace la línea es que coloca una probabilidad de 1 en x en este caso 30, entonces funciona como la probabilidad de sacar un número en un dado de 30 lados y si la probabilidad se hace true entonces se dispara la bala.
29. Dice que si el personaje existe en la pantalla las balas se disparan hacia el si no se dispara con velocidad vertical hacia abajo.
30. Se quitó la acción y no varía en la jugabilidad del juego pero lógicamente aunque el personaje no esté en la pantalla del view los aviones deben estar disparando hacia la dirección de uno.
31. Si no se coloca las balas generarían desgaste de ram y eventualmente haría que se crasheara.
32. Dice que al hundir espacio, si la variable de disparar es verdadera (1) y si el puntaje es mayor que 400 se crean dos balas y si es mayor que mil se crea

otra si no se cumple entonces se crea solo una bala y se aplica la variable de que no puede disparar.

- 33. Es el área de cámara que el jugador logra ver en el juego.
- 34. Porque si se coloca algún movimiento el fondo comenzara a moverse infinitamente.
- 35. -2 porque se trabaja con pixeles y si se coloca -2 significa que se le restan esos pixeles a la variable y por lo que va hacia arriba
- 36. Se le coloca una velocidad al view, se mueve a la velocidad deseada por el jugador recomendable que sea de la misma velocidad del avión para que no se logren malos efectos visuales.
- 37. Se le coloca un mando que dice que si está a un número de pixeles del borde de la pantalla salte hacia el lugar donde se encontraba por lo que parece que hubiera un límite invisible.
- 38. Porque se coloca la función outside room que lo que hace es controlar lo de afuera y si la bala se vuelve verdadera en esta función entonces se destruye.
- 39. Se les coloca una velocidad vertical si van de arriba hacia abajo una velocidad positiva pero si van de abajo hacia arriba se les colocara una velocidad negativa.
- 40. La view in room es el área de cámara en el cual se mirara el mapa y a los jugadores, encambio la port on screen es el área en el cual se trabajara el juego entonces si la view es mayor que la port, la view se adaptara a la resolución de la port.
- 41. Personalización.
- 42. Personalización.

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