

## Preguntas Maze

1. Eso 32 hacen referencia a las medidas de las celdas que componen cada sprite.
2. 32x32
3. La máscara de colisión es la que permite al sprite alinearse con las celdas del room y se utiliza para alinear los objetos con la celda y que avancen fluidamente.
4. El origen de un sprite es la ubicación inicial que toma dentro de una celda al ser convertido en objeto. Está ubicado en la parte inferior izquierda.
5. Esto significa que el objeto tendrá un evento especial de colisión que hace que una instancia rebote automáticamente a su posición inicial cuando choca con éste objeto.
6. Porque una pared solo necesita ser sólida para delimitar el escenario y que los demás objetos no la traspasen.
7. No se pasa al siguiente nivel.
8. La speed se refiere a cuantos pixeles se moverá la instancia por cada paso que dé. Puede tomar valores positivos y negativos.
9. 32x32
10. Para que no se atranque.
11. El obj\_person se mueve libremente sin regirse por el patrón de movimiento de la cuadrícula.
12. Porque el obj\_person no se ancla a la cuadrícula para moverse, sino que lo hace ignorando la cuadrícula mas no los muros.
13. el evento step indica cuantos pasos realizara la instancia por segundo.
14. la acción destroy the instance consiste en destruir el cuarto que ha completado con todos sus componentes internos , puede ser programada al final de otros eventos relacionados.
15. Mediante varios intentos de aplicar otros eventos después del instance\_destroy concluimos que al aplicar acciones posteriores se elimina por completo el instance, aplicando a finalidad el evento anterior.

16. Es la forma de agrupar varios objetos o simplemente asignarle a un objeto en particular un comando superior que comparta sus características, pero que conserven su identidad.

17. Asignándole a cada uno de los monsters un objeto parent en común en donde se determinen las acciones que deben realizar pero que sea posible modificar sus diseños.

18. Cada objeto al ser asociado a un objeto\_parent cumple las características futuras que se le asigne al superior, sin embargo si se modifica en el objeto específico alguna acción, el juego correrá primero los eventos del objeto original. Ejemplo: Varios objetos monstruo están cumpliendo las mismas acciones agrupados en un objeto parent, pero si se modifica uno en específico, ese seguirá actuando de manera individual con sus nuevas características predominando las del objeto parent.

19. Es aquel que no tiene un sprite adjunto pero aun así cumple determinadas acciones en el juego, como por ejemplo que se incremente el score.

20. inicialmente un objeto sin acciones pero solo sprite se ve en el mapa pero no hace nada, al ponerle la acción de draw no sucede nada, ya que si el draw event no tiene una acción dentro de esta se toma como si no existiera este event, por lo que pusimos una acción dentro del event que era draw color y cuando se comienza el juego el objeto desaparece.

21. depth es la profundidad del objeto si es positiva el depth es más abajo si es negativa el objeto sobresale por encima.

22. ya el monstruo no pasa por encima de la bomba si no que pasa por debajo de ella.

23. Significa que la acción que sucederá se la aplicara a ..., en este caso escogemos que suceda a la bomba.

24. significa que haga la acción como en este caso fue una explosión de gif es que se performe el objeto.

25. Significa que las instancias alrededor de la bomba se destruyen, por lo que relativo se toma como que exploten relativamente a la posición de donde se coloque la bomba.

26. Se aplica esta configuración para que el objeto aplique velocidad al other. El other es en este caso el personaje y lo que se hace es verificar si pa donde se mueve hay un objeto solido si si lo hay no lo mueve pero si no el other (personaje) empuja el objeto.

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