Respuestas Camilo Villegas

1. ¿Cuál es la diferencina entra un objeto y un sprite?  
   R/ Un sprite es solo una imagen que integra una animación a la que no se han asignado cualidades, un objeto es un sprite al que se le ha manipulado ya sea agregándole eventos o cualidades específicas como “densidad”.
2. Discuta: un objeto puede tener asociados múltiples sprites. Explique y ejemplifique.  
   R/ Como se había dicho antes, un sprite es solo una imagen que integra una animacion. Ej: si tenemos un objeto como un unicornio volando que escupe arcoíris al presionar Z, el unicornio volando seria la asociación de sprites y la cualidad de escupir arcoíris vuelve a esto un objeto.
3. ¿Qué es un asset, cuando de videojuegos se habla? Mencione algunos assets del juego elaborado.  
   R/ Son imágenes utilizadas en un mapa, el muro en el juego del payaso.
4. ¿Qué son los eventos en gamemaker?  
   R/ son ordenes que se le dan a un objeto para que haga lo que el programador quiera en cualquier circunstancia.
5. Explique a qué se refiere cada uno de los siguientes eventos: Create, Collision, Mouse.  
   R/ +Create: Es un evento que sucede inmediatamente  
   +Collision: Es un evento que crea una acción cuando un objeto designado choca contra otro  
   + Mouse: Es un evento que se usa para incluir y controlar el mouse en cualquier juego.
6. ¿Qué son las acciones en gamemaker?  
   R/ Son las ejecuciones de un evento
7. ¿Qué relación existe entre los eventos y las acciones?  
   R/ Tan fácil como Evento= cualquier arma y la acción es su munición.
8. ¿Qué es una instancia de un objeto en gamemaker?  
   R/ Como explicarlo…, un objeto es algo en general como un Manzano, una instancia son las definiciones de ese Manzano por ejemplo.  
   Objeto: Manzano  
   Instancias: Manzano-manzanas, Manzano-hojas, Manzano-Corteza, Manzano-ramas
9. ¿Cuál es la diferencia entre un objeto y una instancia?  
   R/ un objeto viene a ser algo general y una instancia su definición.  
   Objeto: Manzano  
   Instancias: Manzano-manzanas, Manzano-hojas, Manzano-Corteza, Manzano-ramas.
10. Cree tres instancias del Clown. ¿Se comportan igual en el juego? ¿Por qué razón?  
    R/ Porque todas provienen del objeto “Clown”
11. ¿Qué son los steps en gamemaker?  
    R/ Es la ejecución de unas acciones paso por paso.
12. ¿Cuántos steps por segundo soporta el juego del clown? Aumente y disminuya la cantidad de pasos por segundo ¿Qué se puede concluir?  
    R/ Un paso por segundo y que la herramienta ejecuta el código de forma organizada.