Respuestas – Clase 5 Camilo Villegas  
  
*1. En la página 2 del tutorial señalan que los sprites tienen las siguientes propiedades: width = 32 y height = 32. ¿Qué son esos 32?.*  
  
R:/ Son los pixeles que mide el sprite.  
  
*2. ¿De qué tamaño es la* [*máscara*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/001_advanced%20use/more%20about%20sprites/editing%20collision%20masks.html) *del osito?*  
  
R:/ Es de 32x32 y su Bounding box es de: 3 Left, 28 Right, 1 Top, 30 Bottom  
  
*3. ¿Qué es la máscara de colisión y para qué la utiliza Gamemaker (el motor).*  
  
R:/ Una máscara de colisión es un área que utiliza Gamemaker para interpretar acciones entre dos instancias chocan, ya tengan algún tipo de evento “Colisión” o no.   
  
*4. ¿Qué es el* [*origen*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/objects%20and%20instances/instances/instance%20properties/sprite_xoffset.html) *de un sprite? ¿Dónde está ubicado?*  
  
R:/ Es el centro de la sprite, en donde se encuentra su mayor fuerza y como va a rotar con respecto al entorno, por defecto se ubica en X:0 y Y:0, pero por lo general se utiliza un origen en el centro del sprite.  
  
*5. Al crear el objeto wall, la propiedad* [*solid*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/objects%20and%20instances/instances/instance%20properties/solid.html) *se hace true. ¿Qué significa esto?*  
  
R:/ Significa que cualquier otra instancia que colisione contra esta no podrá atravesarla  
  
*6. ¿Por qué no es necesario adicionar eventos al objeto wall?*  
  
R:/ Porque es un objeto que meramente su usa para delimitar la zona de juego del jugador y proporciona un suelo en donde el mismo se pueda mover.  
  
*7. ¿Qué pasa si no se adicionan las acciones del objeto obj\_goal?*  
  
R:/ No pasaría nada, el jugador simplemente atravesaría el objeto.  
  
*8. En el osito u objeto person qué quiere decir la* [*speed*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/movement%20and%20collisions/movement/speed.html)*, cuáles son las unidades.*  
  
R:/ Es 4 en cada uno y Speed es la cantidad de pixeles que se moverá en el segundo, osea 4  
  
*9. ¿Cuáles son las dimensiones de cada una de las celdas que componen la grid en el laberinto?*  
  
R:/ 32x32 al igual que el sprite  
  
*10. ¿Por qué es necesario mantener alineado el objeto person con la grid del laberinto (maze)?*  
  
R:/ porque un movimiento brusco podría atascarlo en un obj\_wall y buguearia el juego.  
  
*11. Personalizar: haga que los movimientos del objeto person no estén alineados en la grid del laberinto. ¿Cuál es el comportamiento?*  
  
R:/ Muy extraño, salta a lugares y no se mueve.  
  
*12. ¿Por qué ocurre el comportamiento visto en el punto anterior?*  
  
R:/ Porque el obj\_person no está moviéndose en una casilla de 32x32 si no que esta cambia con cada movimiento, lo que hace que se atasque en paredes.  
  
*13. El objeto obj\_door tiene un evento denominado Step. ¿En qué consiste este evento? ¿Cuándo ocurre?*  
  
R:/ Un evento “step” como su nombre lo dice, ejecuta una serie de comandos en orden, o sea “PASO POR PASO”, ocurre cuando todos los diamantes estén recolectados, (En este caso).  
  
*14. El objeto obj\_door ejecuta la acción* [*Destroy the instance*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/objects%20and%20instances/instances/instance%20functions/instance_destroy.html)*. ¿En qué consiste esa acción?*  
  
R:/ Esta acción consiste en destruir el obj\_door.  
  
*15. Personalizar: luego de la acción Destroy the instance, adicione otras acciones. ¿Qué ocurre? Explique*  
  
R:/ No ocurre nada, porque el jodido objeto no existe….  
  
*16. ¿Qué quiere decir que un objeto sea el* [*Parent*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/001_advanced%20use/more%20about%20objects/parents.html) *de otro objeto?*  
  
R:/ Que es el padre, al ser el padre, sus “hijos” heredan toda su información y tomamos información como eventos y variables.  
  
*17. ¿Cómo se puede utilizar la idea del punto anterior si quiero hacer un juego con 6 monsters que se comporten igual, todos matan al personaje, pero que cada monster se vean diferente?*  
  
R:/ Creo un controlador de monsters PADRE y creo objetos monster con cada sprite de monster diferente, en vez de poner el mismo código en cada uno, simplemente les vinculo el controlador de monster PADRE.  
  
*18. ¿Qué quiere decir que los eventos del hijo pueden sobreescribir (override) los eventos del padre? Indique un ejemplo de lo anterior.*  
  
R:/ Un hijo tiene prioridad sobre el padre, aun asi si un Padre tiene por speed 4 pero su hijo la modifica a 6, la speed definitiva será 6y no 4.  
  
*19. ¿Qué es un objeto controlador. ¿Para qué se utilizó este tipo de objeto en el juego?*  
  
R:/ Para crear varias acciones sin necesidad de un objeto visible.  
  
*20. ¿Qué es la propiedad* [*depth*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/objects%20and%20instances/instances/instance%20properties/depth.html) *de un objeto?*  
  
R:/ Depth define que objeto se verá primero que otro, más bien que objeto tapa a quien, depth -1 es más al frente y depth 1 es mas atrás.  
  
  
  
*21. Personalizar (room4): ¿Qué pasa cuando un monster pasa a través de una bomba? Cambie el depth de la bomba de 10 a -10. ¿Qué pasa ahora cuando el monster pasa a través de la bomba?*  
  
R:/ en 10, muere y en -10 simplemente estalla pero no le hace daño.  
  
  
*22. El objeto obj\_trigger tiene una acción llamada* [*Change instance*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/objects%20and%20instances/instances/instance%20functions/instance_change.html) *into obj\_explosion. Al abrir dicha acción aparece Applies to. ¿Qué significa esto?*  
  
R:/ Despues de un tiempo el Obj\_trigger cambia a la explosión, “Applies to” significa que Trigger no se cambia el mismo si no que cambia otro objeto.  
  
*23. En el punto anterior ¿Qué significa perform events?*  
  
R:/ Ejecute un evento.  
  
*24. Explique qué significa la opción Relative en las acciones de obj\_explosion.*  
  
R:/ Si quieren que la explosión ocurra o no.  
  
*25. En la sección de Blcks and holes del tutorial, explique porqué es necesario probar la posición relativa (a quién)  8\*other.hspeed,  8\*other.vspeed. ¿Qué quiere decir other, hspeed, vspeed?*  
  
R:/ Other, se refiere a otro objeto que no sea le mismo, Hspeed es la velocidad hotizontal y Vspeed es la velocidad vertical.