Respuestas – Clase 7 Camilo Villegas  
  
*1. En la primera iteración del juego de plataforma lleve el personaje a la posición que muestra la figura. Al presionar la flecha izquierda qué ocurre?*R:/ Se queda atascado en el bloque  
  
*2. Verifique la máscara de colisión del sprite spr\_ball. ¿Qué pasa si la cambia a una forma rectangular?*R:/ No pasa nada  
  
*3. ¿Cómo funciona la condición* [*If a position is collision free*](http://docs.yoyogames.com/source/dadiospice/002_reference/movement%20and%20collisions/collisions/place_free.html)*?*  
  
R:/ Examina si hay algún objeto que impida el movimiento natural de personaje, si lo hay ejecuta alguna acción elegida  
  
*4. ¿Por qué es necesario saturar la velocidad vertical?*

R:/ Porque si no se hace, el movimiento vertical (el de caída) acumularía mucha velocidad y tarde que temprano se volvería imposible mover al personaje a otro lado

*5. ¿Una vez colisiona el obj\_character con obj\_block, por qué se ejecuta* *Move\_to\_contact?*   
  
R:/ Porque si no el personaje se movería a cualquier lugar y no al que queremos  
  
*6.* ***Personalización****:  
Borre la acción que hace la velocidad 0 en este evento. Corra el programa. Intente mover el obj\_character. ¿Qué pasa? ¿Por qué ocurre esto?*R:/ No me puedo mover a los lados y solo puedo saltar  
  
*7. ¿Cómo funciona el salto?*  
R:/ Si hay algún objeto SOLIDO al saltar, Y:-1 o sea que no lo deje atravesar y que al terminar esta acción haga efecto una gravedad de -10 para que el objeto caiga  
  
*8. ¿Cómo es posible que el personaje vuelva a bajar?*  
R:/ Todo es gracias a la acción “Vertical speed -12”  
  
*9.* ***Personalización****:*

*En los eventos Left y Right cambie el valor de “y” de 0 a 1 en la acción If a position is collision free.*  
R:/ Salta y se queda atascado en los muros, porque en Y nos dieron un valor establecido en donde se debe de quedar el objeto  
  
  
  
  
  
*10.* ***Lea de nuevo este párrafo de la guía con mucho cuidado****:  
…*¿Explique claramente qué significa esto?  
  
R:/ Que en algunos casos cuando hay un sprite con animación, modifican la mascara solo para una subimagen y no para toda la línea de animación, pero desde GM 8.0 esto cambio porque una sola imagen aplica para todas  
  
*11* ***Lea de nuevo este párrafo de la guía con mucho cuidado*** *(PÁGINA 5 de la guía)****¿Explique claramente qué significa esto?***R:/ **Cuando un sprite es animado, este cuenta con ciertas subimagenes que lo integran, ahora si se pone una máscara de colisión por ejemplo a la primera subimagen se debe de estar seguro que todas deben de tener la misma y no solo una, porque al cambiar de imagen todo se echaría a perder**