JUEGO MAZE

1. Son las medidas del cuadro que compone cada sprite.
2. 32x32.
3. La máscara de colisión le permite al sprite alinearse a las casillas del room, se utiliza para que se muevan con fluidez.
4. El origen es la ubicación de un sprite que toma dentro de una celda.
5. El objeto tendrá una colisión con lo que este en contacto la cual hará que este regrese a la posición inicial.
6. La pared necesita ser sólida para que los objetos no la traspasen y se salgan del room.
7. No pasara al siguiente nivel.
8. Speed es la velocidad con la que se va a mover, dependiendo si es positivo o negativo afectara su dirección.
9. 32x32
10. Para que no quede atascado.
11. El obj\_person se mueve libremente en el room.
12. Porque él no está anclado a la cuadricula y solo tiene colisión con los muros.
13. El evento step indicara cuantos pasos dará por segundo.
14. Destroy the instance se usa para destruir el objeto.
15. Al aplicar acciones posteriores se elimina por completo el instance, aplicando a finalidad el evento anterior.
16. Es la forma de agrupar varios objetos a un padre, el cual tendrá unas acciones que los hijos realizaran por igual.
17. Asignándole a todos los enemigos monster un objeto padre, solo se deberá cambiar el sprite al hijo.
18. Al emparentarse un objeto este realizara las acciones que tienen el padre, pero para que haga algo en especial se necesita ir al objeto hijo y programarlo a el solo con las especificaciones que se requieran.
19. Controlador es un objeto que no tiene sprite pero que puede o no aparecer en el juego, lo importante de este es que controlara acciones, como la vida, munición etc.
20. Toca colocarle el evento draw color ya que si el evento draw no tiene nada adentro se toma como si este no existiera.
21. El depth es la profundidad del objeto en el room.
22. El monstruo no pasara encima de la bomba sino debajo.
23. Quiere decir que nosotros designamos a que la acción le suceda a algo.
24. Quiere decir que realice la acción, en este caso performe.
25. Hace que las instancias alrededor de la bomba se destruyan.
26. Se aplica para que el objeto le aplique velocidad al other, para que asi verifique si hay un objeto y este lo pueda mover.