PLATFORM

1. El objeto no se mueve ya que hay una colisión con este que se lo impide.
2. El objeto se moverá a la izquierda pero ocurrirá un bug porque el objeto no es rectangular.
3. If a position is free lo que hace es que chequea si la posición señalada específicamente está libre si está libre que se aplique una gravedad y si no entonces se aplica otra, pero en si la función puede variar para muchas más funciones que la gravedad.
4. Se limita la gravedad para que no ocurran bugs.
5. El juego detecta que es sólido y devuelve en personaje a una posición anterior.
6. Si se borra el personaje tendrá una velocidad suficiente para quedar atrapado en los muros.
7. Hay que chequear si existe una plataforma debajo, si se cumple esto se le aplica una velocidad negativa haciendo que valla hacia arriba.
8. Se chequea que el personaje este en el aire, si es así se le va sumando una velocidad negativa para que llegue a 0 y después una positiva para que este baje
9. Pasa porque el objeto esta colisionando con la plataforma gracias a move to contact lo que contraarresta la gravedad y lo devuelve a su posición inicial.
10. Pasa porque el personaje tiene varias sub-imágenes y si estas no tienen la misma mascara de colisión puede causar que el jugador quede atascado.
11. L
12. Se crea un cuadro sin sprite y que en el juego aparezca invisible y al armar el room se le sobrepone un tile para q esta sea la forma que se visualice en el juego.