SCROLLING SHOOTER

1. Una variable es lo que se utiliza para asignar un valor en diferentes operaciones.
2. El área donde se escribe la variable.
3. Set variable, test variable, draw variable.
4. Instance, local, global, built in variables.
5. Instance.
6. Local.
7. Global.
8. Score, health, live, bullets, food.
9. Potions, life, strength, armour, agility
10. Game maker distingue mayusculas de minusculas, estarías creando 2 variables diferentes.
11. Se crea en la parte superior.

-La opción relative indica con respecto al objeto y no al room.

12. Personalización.

13. para que las islas no choquen con el objeto sino que solo sean parte del escenario.

14. para que las islas no aparezcan linealmente y de la sensación de cambio de mapa.

15. las islas están colocadas inicialmente.

16. hace que aparezcan random .

17 puede llegar a verse como una falla en el juego.

18. se sugiere que sea al comienzo del juego.

19. Para especificarle a game maker que el avión no se puede salir del room.

20. La instancia de la bala se crea siempre relativamente al avión y al poner -16 pixeles en “y” se crea centrado en la parte superior.

21. para que el objeto se destruya al salir del mapa y no consuma memoria innecesaria.

22. se logra con una alarma 15 steps, la que se ejecuta 2 veces por segundo.

23. se tiene que poner la alarma 10 steps para q se ejecuten 3 veces por segundo.

24. Suena la explosión, se crea el objeto explosión, se destruye la instancia (self), y se disminuye la vida del player en -30 relativamente.

25. se pone alarma en los enemigos para que a medida que avance aparezcan mas.

26. es un contador que sirve en un determinado tiempo.

27. sub-imagen son las imágenes que se colocan para crear un gif.

28. Lo que hace la línea es que coloca una probabilidad de 1 en x en este caso 30, entonces funciona como la probabilidad de sacar un número en un dado de 30 lados y si la probabilidad se hace true entonces se dispara la bala.

29. si el personaje existe en la pantalla se disparan hacia él.

30. sigue funcionando pero ya que no está el avión los enemigos disparan hacia uno.

31. la ram se sobrecargaría.

32. Dice que al hundir espacio, si la variable de disparar es verdadera (1) y si el puntaje es mayor que 400 se crean dos balas y si es mayor que mil se crea otra si no se cumple entonces se crea solo una bala y se aplica la variable de que no puede disparar.

33. Es la vista que el jugador tiene de todo el juego.

34. si se coloca un movimiento el fondo se movería infinitamente.

35. – trabajamos con pixeles.

- esos pixeles se los restan a la variable.

36. se le coloca una velocidad al view para q este se mueva contantemente.

37. si está a un determinado número de pixeles de la pantalla hace que no avance.

38. se coloca la función outside room, esta acción se ejecuta cuando sale del room.

39. Se les coloca una velocidad vertical si van de arriba hacia abajo una velocidad positiva pero si van de abajo hacia arriba se les colocara una velocidad negativa.

40. La view in room es el área de cámara en el cual se mirara el mapa y a los jugadores, la port on screen es el área en el cual se trabajara el juego entonces si la view es mayor que la port, la view se adaptara a la resolución de la port.