1. ¿Cuál es la diferencia entre un objeto y un sprite?

Un sprite es una imagen, la representación visual de algo mientras que un objeto es todo lo que permite realizar una acción o un cambio dentro del juego.

1. Discuta: un objeto puede tener asociados múltiples sprites. Explique y ejemplifique.

Si, un objeto puede ser asociado con varios sprites, dependiendo de lo que se quiere que se haga, un payaso maligno puede primeo aparecer como uno normal hasta que se le de clic y muestre su “verdadera forma”.

1. ¿Qué es un asset, cuando de videojuegos se habla? mencione algunos assets del juego elaborado.

Son los elementos introducidos en el juego como modelos y sonidos. En el juego hecho el fondo, los sprites y los sonidos son todos assets.

1. ¿Qué son los eventos en gamemaker?

Son momentos en el progreso del juego que realizan distintas acciones dependiendo de lo que se le programe.

1. Explique a qué se refiere cada uno de los siguientes eventos: Create, Collision, Mouse

Create: cuando un objeto es creado, aparece en el juego.

Collision: Cuando dos objetos entran en contacto.

Mouse: cuando se busca incluir al mouse y hacer que sus botones hagan algo.

1. ¿Qué son las acciones en gamemaker?

Una acción son funciones, comandos u ordenes que se le puede dar a los objetos para que realicen dentro de un evento.

1. ¿Qué relación existe entre los eventos y las acciones?

Un evento delimita las circunstancias en las que una acción se comete.

1. ¿Qué es una instancia de un objeto en gamemaker?

Una instancia es una copia individual de un objeto en una habitacion especifica

1. ¿Cuál es la diferencia entre un objeto y una instancia?

El objeto es un elemento de interacción general en el juego una instancia es una copia sigular de este que puede ser afectada sin cambiar todas las otras copias.

1. (Personalización) Cree tres instancias del Clown. ¿Se comportan igual en el juego? ¿Por qué razón?
2. ¿Qué son los steps en gamemaker?

Un step es el numero de acciones realizadas por segundo, estos pueden ser configurados en cada habitación.

1. (Personalización) ¿Cuántos steps por segundo soporta el juego del clown? Aumente y disminuya la cantidad de pasos por segundo ¿Qué se puede concluir?