* Bu kod satırı, objenin ekranın kenarına ulaştığında, ekranın diğer tarafına geçmesini sağlar. İşlevin "true, true" argümanları, objenin hem yatay hem de dikey olarak ekranın kenarından geçmesini sağlar. Son argument olarak verilen "sprite\_width/2" objenin merkezinin ekranın kenarına ne kadar yakın olması gerektiğini belirler.



* Bu kod, bir değişken olan "image\_angle" değerini 1 artırır. Eğer bu değişken bir resmin açısını tutuyorsa, bu kod resmin açısını 1 artıracaktır.

