

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

Aunque ambos son imágenes, el sprite cumple la función de representación gráfica de algo, mientras que el objeto es el que ejecuta los eventos dentro del juego.

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

Ya que un objeto es el que ejecuta las acciones dentro de un juego, en la secuencia de eventos de este, puede haber una acción que indique un cambio de sprite. De esta manera se le pueden asociar cualquier cantidad de sprites a un objeto.

3.¿Qué es un asset, cuando de videojuegos se habla?

Un asset es cada uno de los elementos que componen el juego.

4.¿Qué son los eventos en gamemaker?

Los eventos en Game Maker son ordenes que a su vez están compuestas por una serie de acciones donde se le indica a un objeto como reaccionar frente a un cambio de valor.

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

Create: Evento usado para generar variables.

Collision: Evento usado para generar acciones como forma de reacción frente a una colisión entre dos objetos.

Mouse: Evento usado para asociar el inicio de acciones de un objeto a cualquiera de los botones del ratón.

6.¿Qué son las acciones en gamemaker?

Las acciones en Game Maker son las diferentes cosas que un objeto hará como forma de reacción frente a un cambio de valor.

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

La relación que existe entre los eventos y las acciones es que: dentro de un evento se programa un determinado número de acciones.

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

Una instancia de objeto en Game Maker es una copia que se crea de este mismo en donde están todas las características que pueden hacer.

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

La diferencia entre un objeto y una instancia es que esta última es una copia que se crea del primero, en donde se almacenan todas las acciones que este puede ejecutar.

10.**(Personalización)** Cree tres instancias del Clown. ¿Se comportan igual en el juego? ¿Por qué razón?

No se comportan de la misma manera debido a que cada instancia puede estar programada para reaccionar de manera diferente frente a un cambio de valor.

11.¿Qué son los steps en gamemaker?

Un step en game maker es un evento que es constantemente revisado después de que se cumple una acción mientras la instancia a la cual fue aplicada exista.

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

Puede soportar cualquier cantidad de steps por segundo, pero todo depende de como esté configurado el resto del juego, para que, la cantidad de estos mismos que asignemos sea equilibrada con respecto a todo el proyecto.