Conceptualizando el plataformer

1. El personaje es atraído al suelo por la acción de gravedad
2. Cuando se cambia a una mascara rectangular el objeto rebotaría y se posicionaría ignorando la forma circular del sprite y adoptando una nueva con las proporciones de un cuadrado del tamaño del sprite.
3. Colisión free permite que se aplique la gravedad en el personaje es decir permite que el personaje al saltar vuelva al piso.
4. La velocidad vertical indica con qué rapidez cae el personaje en cuestión a la gravedad aplicada.
5. El move to contact permite que con la colisión se reconozca que el objeto solido es pared o piso y no permita que personaje caiga al vacío.
6. El personaje se queda pegado ya que solo hay una colisión atrayente y no permite que el personaje se siga moviendo.
7. El personaje debe estar en contacto con un objeto sólido para saltar. El salto se da por la activación de la tecla asignada y al accionarla este tiene un negativo en Y el personaje va hacia arriba hasta que la gravedad se active.
8. Al personaje estar arriba llega hasta una distancia predeterminada y luego la gravedad aplicada hace efecto y hace que el personaje baje.
9. .Al hacer contacto hacia abajo con el objeto solido el move to contact permite desplazarse sobre el
10. . nos explican que es probable que se genere un error de colisión con el objeto animado ya que es posible que la máscara de colisión no sea la misma en las imágenes de la animación y esto nos puede causar un bug de atascamiento.
11. Ocurre porque el objeto esta colisiona con el bloque ya que se le da el valor de positivo en Y pero el move to contact lo contrarresta entonces cada vez devuelve a su posición inicial haciendo que el personaje se mueva a la derecha.
12. Nos explican que debemos utilizar las mismas mascaras de colisión en cada una de las imágenes de la animación del sprite para que no quede atascado.
13. Los tiles también pueden ser usados como objetos simplemente poniéndole colisiones y acciones requeridas como la gravedad.
14. Para animar en juegos avanzados es requerido tener los sprites con cada dirección, acción; en estos mismos sprites crear la máscara de colisión iguales a las del sprite principal con la cual toda la animación actuara esto nos permitirá evitar los bugs también es recomendable tener un tamaño estándar de las imágenes utilizadas para la animación asi no nos generara problemas.