Juego clown:

1. Un sprite es solo una imagen de mapa de bits, mientras que el objeto es al que se le pueden asignar eventos y acciones.

2. Sí, porque un objeto puede contener dentro de las acciones un cambio de sprite cuando realice determinada acción, además en los eventos puede estar asociado a otro objeto con el cual deba interactuar.

3. Son los elementos que pueden ser introducidos en un videojuego

4. Los eventos son los momentos específicos en el juego en las que las cosas pasan basadas en la programación que se les asigne.

5. Create: Se refiere a las acciones que el objeto tomará cuando éste se cree en el room.

Mouse: Se refiere a las acciones que el objeto tendrá al utilizar el mouse.

Collision: Se refiere a las acciones que el objeto tendrá al colisionar o tocar otro objeto.

6. Son los comandos y funciones que se le pueden asignar a un objeto para que se pueda manipular como uno quiera.

7. Los eventos son los que dicen cuándo tienen que ser ejecutadas las acciones que se indiquen.

8. Son las que se definen en dónde se ejecutará la acción.

9. El objeto es el que realiza la acción, mientras que la instancia indica el objeto al cual se le aplicará la acción, pero no es el objeto en sí.

10. No se comportan igual, ya que en self afecta al mismo objeto, en other afecta al contrario y en object se puede elegir el objeto al que se le aplicará la acción.

11. un step es son los pasos del personaje por segundo dentro del juego con estos pasos en game maker también se da el caso de los eventos por los cuales se controla el payaso es por clicks y choques contra las paredes ya que estos funcionan por espacios de pasos que da el payaso, cuantos revota al chocar y cuantos pasos da con un click hacia un lado aleatorio.

12. en el caso del juego del payaso se le permite realizar de 0.1 hasta 95 steps por segundo y con una posibilidad de clickear al payaso solo hasta los 60 steps.