

Guia: GameMaker

1. Cual es la diferencia entre un objeto y un sprite?
Un sprite es una representacion visual del objeto creado en el juego, es solo una imagen visual, pero cuando se crean varias y se superponen pueden generar una animacion (Movimiento). Encambio el objeto es una entidad que tiene un comportamiento (evento) donde se le puede poner un sprite como representacion grafica del objeto, estas entidades son la mayoria del juego, personajes, muros, paredes bolas, pero para que se vean como tales se les representa con un sprite.
2. Un objeto puede tener asociados multiples sprites?
Si, el objeto es una entidad que puede ser representada por multiples sprites, ejemplo, un objeto que representa un personaje, el personaje lo vamos a poner a caminar, entonces hay que hacer varios sprite para que el personaje simule el movimiento de caminar, el personaje tambien muere, otro sprite con el personaje muerto, si ponemos a saltar el personaje hay que hacer otro sprite con el personaje saltando, todos estos sprites estan en el objeto pero mediante los eventos van cambiando.
Que es un asset?
3. El asset es los archivos que tiene el juego que no son sprite, es decir, los assets pueden ser las imágenes de fondo, los sonidos del juego, efectos, niveles etc. Es cualquier dato que se pueda ingresear en el motor de juego en este caso game maker.
4. ¿Qué son los eventos en GameMaker?
Los eventos son esos momentos del juego que pasan de acuerdo a cómo los hayas programado en los objetos. Estos comienzan desde el primer momento del juego hasta el último, y el programador puede elegir también en qué momento quiere que ocurran.
5. Explique a qué se refiere cada uno de los siguientes eventos: Create, Collision, Mouse.
Create: Este evento es la primera cosa que ocurre dentro de una instancia que se da lugar en un “room”, y puede ser usado para cosas que generalmente pasan solo una vez o cuando una instancia aparece primero en el juego.
Collision: Es muy importante saber cuándo dos o más instancias de un objeto tienen que colisionar, y es un evento el cual se suelta en un objeto y se debe especificar con cuál otro objeto va a colisionar.

Mouse: El Mouse event está determinado por una serie de sub-eventos los cuales dan más precisión y facilitan a la hora de estar creando el juego, ya sea manteniendo presionado algún botón o haciendo un clic...

6. ¿Qué son las acciones en GameMaker?

Las acciones pueden determinarse por comandos y funciones que facilitan la manipulación del juego, y vienen en conjuntos los cuales se pueden arrastrar y soltar en un evento del objeto para crear algún tipo de comportamiento en este. A esto se le llama comúnmente DnD (drag'n'drop).

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

Se podría decir que los eventos son como algo más general que las acciones, ya que las acciones se pueden arrastrar hasta los eventos para generar algunos comportamientos en un objeto. Un ejemplo de ello podría ser que el evento sea presionar la tecla izquierda del mouse, y la acción, sería que el objeto se comenzara a mover en cualquier dirección.

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

Cuando se tiene un objeto, con eventos definidos, ya se puede colocar en el "room", y al ponerlo allí, se crea como una copia de este objeto, a lo cual se le llama instancia; y se puede poner más de una allí, y editar la posición, o el color de alguna si se quiere.

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

La diferencia es que un objeto es creado con anterioridad, al cual se le añaden los eventos; y por consiguiente, al crear una instancia, estamos obviamente utilizando un objeto, pero la instancia es la que va puesta ya en el "room"; y se pueden crear varias instancias las cuales se pueden editar por separado pero no los eventos, que fue lo que se hizo con anterioridad al crear el objeto, sino posición, fondo, entre otros.

11.Evento pasos?

Son las acciones que se realizan por segundo, el numero de pasos por segundo se configura en cada room del juego, las configuraciones mas comunes son 30 o 60 pasos por segundo. Si queremos que unos aviones salgan en determinado tiempo tenemos que crear un evento steps para que salgan en el tiempo propuesto.