

Guia: Plataforma

1. En la primera interaccion del juego de plataforma lleve el personaje a la psicion que muestra la figura, Que ocurre al presionar izquierda? No ocurre nada, la bola no se puede mover.
2. Verifique la mascara de colision de sprite `spr_ball`? Que pasa si la cambia a una forma rectangular? Si se cambia a una forma rectangular y se pone en esta posición, la figura puede moverse normal.
3. Como funciona la condicion `is a position is collision free`? Que si un objeto está posicionado en una instancia, la gravedad se hará cero; y de ocurrir lo contario, el objeto bajará según la gravedad puesta.
4. Por que es necesario saturar la velocidad vertical? Porque al poner esto, se le está dando un límite a la velocidad vertical, y no seguirá incrementando excesivamente.
5. Una vez colisiona el `obj_character` con el `obj_block`, por que se ejecuta `move_to_contact`? Porque con esa acción se le está diciendo que al tocar objetos sólidos, la velocidad se haga cero en el momento de la colisión.
6. Personalizacion: Al objeto saltar en un bloque, se queda quieto ya que se anula la velocidad, y hay que ponerle cero para que al colisionar con este objeto se pueda mover.
7. Como funciona el salto? Se le tiene que asignar una tecla y se le debe decir que al momento de estar tocando alguna plataforma, se haga efectiva la velocidad negativa que se le va a asignar a la acción "speed vertical".
8. Como es posible que el personaje vuelva a bajar? Para que el objeto vuelva a bajar, se le está diciendo que cuando esté en el aire y no esté colisionando con ningún objeto sólido, se active la gravedad puesta anteriormente.

9. Personalizacion:

- El objeto deja de moverse porque se le está diciendo que solo se mueva si no está colisionando con algo en $y=1$, refiriéndose a un objeto sólido que esté bajo de la bola.
- En la acción "move to contact in direction direction", se está diciendo que el objeto se pueda mover en la dirección que se le especifique cuando esté en una plataforma.

10. Explique que significa esto? Esto significa que puede ocurrir que cuando la imagen tiene un sprite animado, la máscara de colisión puede cambiar en cada paso que se da, así que se debe asegurar que el personaje tenga solamente una máscara de colisión para que no ocurra esto.

11. Es la misma que la 9.

12. Explique que significa esto? Significa que el límite de las "cajas" de los sprites se tienen que poner igual en todos para evitar que el personaje se mueva extraño, o que al momento de colisionar con algo, ocurra algún error.

13. Como se logra que los tiles generen eventos y colisiones? Se debe poner objetos encima de los tiles y poner que no sean visibles, y a estos son los que se les asignan los eventos.