1. Un sprite es una imagen cualquiera, en cambio un objeto es a quien se le asigna un sprite (no necesariamente) y en él se programan todos los eventos y acciones
2. Sí se puede como por ejemplo cuando el personaje cambia de posición o se le asigna una animación
3. Son imágenes utilizadas en un mapa, los bloques en el juego del payaso
4. Son órdenes o comandos que se le dan a un objeto para que haga lo que se le programa en cualquier circunstancia.
5. Create: Es un evento que sucede inmediatamente

Collision: Es un evento que crea una acción cuando un objeto designado hace contacto con otro contra otro

Mouse: Es un evento que se usa para incluir y controlar el mouse en cualquier juego

1. Son las acciones o ejecuciones en un evento
2. Un evento debe de tener como mínimo una acción para que pueda ejecutar algo en el objeto durante el juego
3. Son todos los recursos que se pueden cargar en gamemaker por ejemplo: la música, las imágenes, animaciones, etc
4. Al igual que con el sprite el objeto es al cual se le asigna una instancia, para ser programado
5. Sí, Porque todas provienen del objeto “Clown”
6. Es la ejecución de una acción por pasos (1 segundo equivale a 30 steps)
7. Un paso por segundo y que la herramienta ejecuta el código de forma organizad