1. Es la cantidad de pixeles que tienen de ancho y largo
2. Es de 32x32 pixeles y su Bounding box es de: 3 izquierda, 28 derecha, 1 superio, 30 inferior.
3. Es el lugar o la área que utiliza gamemaker para interpretar o notar cuando dos instancias chocan y así poder ejecutar alguna acción
4. Es el punto de mayor fuerza con el cual va a reaccionar con el resto de su entorno, se encuentra en la ubicación x=0, y=0, pero puede ser modificada para que se encuentre en el centro del sprite
5. Como su nombre lo indica, quiere decir que el objeto se hace sólido y ninguna instancia podrá atravesarlo
6. Porque este solo servirá como ladrillos para las paredes y los eventos de colisión se deben de programar en el objeto de personaje
7. El jugador podría atravesar el objeto
8. La velocidad se refiere a la cantidad de pixeles que se moverán por segundo lo cuales en el osito serán 4
9. Las mismas que las del jugador 32x32
10. Porque podría quedar atascado en alguna parte del laberinto
11. Se mueve a lugares que antes no podía y se queda atascado en muchos ellos
12. Porque no está alineado en 32x32 sino que tiene libre movimiento en el room, atascándose en ciertos lugares
13. Este evento ejecuta la acciones allí plasmadas en cierta cantidad de tiempos o pasos (30 steps= 1 segundo)
14. Consiste en destruir el objeto door, para que no ocupe memoria
15. Estas no se ejecutan porque el objeto ya se ha destruido
16. Que todas las características o acciones que se le programen a ese objeto parent serán heredadas a los hijos, es decir se comportaran de la misma forma
17. A un objeto monster le programo todas las características que necesito, como su movimiento y colisiones y luego creo los otros objetos Monster que necesito con diferentes sprites y les asigno como parent al objeto monstrer que ya programe
18. Que el hijo puede modificar alguna de las características que heredó de su padre y esta se ejecutara por sobre la otra
19. Para programar varias acciones sin necesidad de un objeto visible
20. Se refiere a la profundidad y determina si un sprite se verá por sobre otro
21. En deph= 10 mata al monstruo pero cuando está en deph= -10, se ejecuta la explosión pero no le hace daño al monstruo
22. Después de un tiempo el Obj\_trigger cambia a la explosión, “Applies to” significa que Trigger no se cambia el mismo si no que cambia otro objeto.
23. Ejecutar un evento
24. Si quieren que la explosión ocurra o no
25. Other, se refiere a otro objeto que no sea le mismo, Hspeed es la velocidad hotizontal y Vspeed es la velocidad vertical.