1. El objeto balón cae al suelo por el efecto de la “gravedad”
2. El objeto balón colisiona con los muros centímetros antes de tocaros
3. Verifica si no hay una instancia de un objeto sólido en la posición especificada. De ser así, se incrementa la velocidad vertical fijado un valor positivo a la gravedad. Si hay una instancia de una objeto sólido en la posición especificada, la gravedad se hace cero en cuyo caso la velocidad vertical queda constante hasta que el objeto colisiona con una plataforma y la velocidad se hace 0.
4. Note que a medida que el obj\_character cae, la velocidad vertical se incrementa a la rata que indique la aceleración de la gravedad. Para evitar que la velocidad se incremente en exceso, su valor máximo se fija.
5. Según la documentación, cuando el objeto contra el cual se colisiona es sólido, el motor coloca la instancia en la posición libre de colisión anteriormente registrada justo antes de llamar el evento de colisión. Es por esto que la instancia se mueve hasta que toque el piso y la velocidad se hace 0.
6. Solo se puede mover el objeto balón mientras está en el aire, esto ocurre porque aun cuando está en el suelo la velocidad vertical sigue siendo 12 y esto lo ancla al lugar en el que se encuentra, solo pudiéndose mover en el aire ya que cuando se le da la acción de salto la velocidad vertical es anulada, hasta que esté en el aire.
7. Para poder saltar el personaje debe estar parado en una plataforma. Una vez se detecta esa condición, la velocidad vertical se coloca a un valor negativo.
8. En el evento Step, se verifica si el objeto está en el aire. Si es así, se va sumando a la velocidad vertical la gravedad.
9. El objeto balón no puede moverse hacia los lados cuando está en el suelo, pero sí puede hacerlo cuando se encuentra en el aire. Esto se debe a que cuando está en suelo su posición en Y es igual a 0 y no 1
10. Esto se refiere a que si el objeto dependiendo de una acción va a cambiar su sprite pon una animación u otra imagen, si esta tiene una máscara de colisión diferente es posible que el objeto se atasque y por ello hay que modificarlas para que todas tengan la misma mascara de colisión.
11. Cuando un sprite es animado, este cuenta con ciertas subimagenes que lo integran, ahora si se pone una máscara de colisión por ejemplo a la primera subimagen se debe de estar seguro que todas deben de tener la misma y no solo una, porque no funcionaria correctamente