Primer Juego

1. Un sprite es una imagen o textura que muestra el movimiento de determinada cosa, el objeto es quien le da movimiento al sprite en el videojuego, el sprite es la imagen, el objeto la parte de acción o codificación
2. Un objeto si puede tener asociado varios sprites por ejemplo cuando se crea un objeto se le puede poner parentescos, children que le permite poner multiples sprites
3. Assets son las imágenes que serán colocadas como sprites para la elaboración del videojuego pueden ser la cara del payaso el oso de peluche, las paredes etc
4. Los eventos en gamemaker permiten crear acciones dibujos códigos etc
5. Créate: permite o hace que uno pueda hacer una acción o función

Collision: como lo es su traducción colisión con otro objeto

Mouse: es el que permite crear movimiento con el ratón o pad que uno escoge

1. Acciones son los movimientos que un objeto podrá hacer o que se les será permitido ya sea con variables con movimiento o agregándole gravedad
2. El evento es quien permite que el objeto tenga una acción determinada están unidos entre si porque son parte del objeto
3. La instancia de un objeto es crear una variable para que este objeto pueda hacer una acción por medio de un código
4. La instancia pueden ser variabes no definidas de un sprite el objeto es quien le da función al sprite
5. Los payasos tienen las mismas funciones pero como están al azar empezaran por lados distintos por eso tienen comportamientos similares por las funciones que se les agrega
6. El steps es la velocidad que se le agrega al objeto
7. Cuándo se le aumenta la velocidad al payaso este llega a un bug y tiende a salirse del cuadro creado

2 juego

1. El 32 es el peso y tamaño que tiene el sprite
2. El oso tiene una máscara de 32 x 32
3. La máscara de colisión es la que permite que el oso siga derecho atravesando paredes es la que permite o que rebote o que no se salga del mapa
4. El sprite tiene un origen jpg que se encuentra en las propiedades de la imagen es la característica o formato que la persona que lo creo le dio a la imagen al guardarla
5. Significa que al objeto se le dará una colisión que permitirá que otro objeto choque con el y es verdadero
6. Es necesario para que este objeto funcione correctamente según se diseñó y la persona quiere
7. El oso no lograra pasar de nivel o de room
8. El speed se refiere a la velocidad que tendrá este objeto se usan unidades x,y que son verticales y horizontales para el movimiento del personaje
9. Es necesario mantener la alienación del personaje para evitar bugs en el juego
10. Al no estar alineados se ve muy bugueado en los diferentes movimientos
11. El step se da para dar paso a paso las acciones que va a tener el objeto
12. Destroy es que el objeto que se tenga señalado ya sea para el jugador enemigo u otro al tener colisión o algo desaparezca
13. Al destruir el objeto se le puede agregar un siprite de explo o diferentes sonidos
14. El parent es el parentesco de una imagen con otra
15. El parent permite que el moustruo no se le sea necesario ponerle la misma parte de eventos y acciones sino que es como la copia sin necesidad de poner estos
16. El controlador es para hacer que el objeto haga acciones según el gusto de la persona
17. Al poner un draw aparecerá vida score o health del objeto
18. La propiedad depth es la profundidad que tentar el objeto añadido
19. Cuando se le agrega el depth la bomba ignora al enemigo
20. Significa que el sprite x pasara a otro sprite cuando se da una acción o colisión
21. Cuando se le da opción relativo significa que sucederá con cada objeto sin que todos desaparezcan al hacer la acción se agrega por decir el score cada que se revienta un enemigo
22. El hspeed es la velocidad horizontal en la variable
23. El vspeed es la velocidad vertical en la variable

Juego 3

1. variables son códigos que son creados que no necesariamente el gmk lo necesita para el funcionamiento del juego
2. variable scope sirve para el alcance que tendrán una vala o un objeto lanzado
3. set variable test variable y el draw variable
4. utilizaría el set variable
5. utilizaría el test variable
6. vspeed, hspeed, can shoot, can run, can jump, can down, jugadores, números,etc
7. una variable cambia con la escritura sea mayúsculas puntos etc.
8. la bala se crea centrada al avión así que depende de donde se encuentre el avión
9. cada vez que hunda la tecla aparecerá una bala
10. para que no se cree un bug y el avión pase por encima de ella para darle realismo y no desaparezca cuando el avión pase
11. para que aparezca en diferentes lugares del room al azar
12. es mayor que en determinada posición y que permita que aparezca en otros lugares
13. para evitar que en otros lados no fuera balas horizontales etc
14. se le agrega menos tiempo a la bala para que salga en segundos distintos o mas en menos tiempo
15. el avión choca explota le quita vida y por medio de los códigos se genera un avión masa adelante
16. el evento alarm tiene funciones distintas de tiempo para que aparezcan objetos o no
17. se cambiara imagen por otra poniéndola por debajo y desapareciendo la otra
18. en 3 segundos el enemigo estará lanzando balas al avión
19. el fuera del mapa permite que el enemigo no se muestre más o que desaparezca
20. entonces comienzan nuevos códigos los terminan y permiten poner las mismas por si falla una el otro se aplique
21. permite dar sensaciones al room o que persiga a l personaje además de agrandar o disminuir el tamaño de la sala
22. por medio de los códigos se hace que le avión no pueda salirse del mapa y que la bala se destruya se logra cuando se tiene la colisión y se le da destrucción
23. se logra hacer que se muevan poniendo código de cuando se encuentren a tantos pixeles del personaje o cuadros comience a acercarse

juego 4

Cuando se cambia cada parte del juego tendrán diferentes acciones se ve el cambio al ir a la izquierda si se cambia por un objeto diferente se nota un bug en el juego pues empieza a tratar de atravesar las paredes la velocidad es necesaria mirarla para que no sea muy rápido y se acabe todo fácil o se buguee. Si no se siguen las indicaciones correctas el error en las máscaras cambiaran al igual que la animación del sprite y no existirá una colisión, se debe mirar que los sprites que se escogen sean os correctos para no cometer errores