

¿Cuál es la diferencia entre un objeto y un sprite?

R:/ El sprite es simplemente la imagen que tendrá el objeto , mientras que este último es el que utiliza GameMaker para realizar los eventos dentro del juego.

Discuta: un objeto puede tener asociados múltiples sprites. Explique y ejemplifique.

R:/ Técnicamente el objeto puede tener asociados múltiples sprites en el caso que el usuario asigne el evento de cambiar sprite dentro del objeto que se esta utilizando.

¿Qué es un asset, cuando de videojuegos se habla? mencione algunos assets del juego elaborado.

R:/ Un asset es el recurso que se usara para la elaboración del juego en este caso los assets podrían ser los bloques, el payaso y los enemigos.

¿Qué son los eventos en gamemaker?

R:/ Los eventos es lo que ocurre, lo que pasa en el juego

Explique a qué se refiere cada uno de los siguientes eventos: Create, Collision, Mouse

R:/ **Create:** Ocurre cuando el objeto es creado. Si el objeto aparece desde el principio en la partida el evento create ocurrirá al principio de la partida.

Collision: Se produce cuando dos objetos (cuando sus sprites) entran en contacto. Se debe decir con qué objeto vas a definir el evento colisión.

Mouse: Son los eventos del ratón. Puedes definirlo de las siguientes formas:

1. "Left button" para cuando tengas pulsado el botón izquierdo, "Right button" para cuando tengas pulsado el botón derecho, y "Middle button" para cuando tengas pulsado el botón de la ruedecilla.
2. "No button" para cuando no tengas pulsado ningún botón.
3. "Left released", "Right released" y "Middle released" es para cuando pulses ese botón (pulsar, pero no mantener pulsado).
4. "Left pressed", "Right pressed" y "Middle pressed" es para cuando sueltes ese botón.
5. "Mouse enter" ocurre cuando el puntero del ratón toca el sprite, se pone encima, y "Mouse leave" cuando el ratón deja de tocar el sprite, se quita de encima.

6. "Mouse wheel up" es cuando mueves la rueda hacia arriba, "Mouse wheel down" cuando la mueves hacia abajo.
7. Todos los eventos anteriores de dar clic deben ser sobre el objeto. Si quieres que el evento sea en cualquier lugar de la pantalla debes definirlo en la parte de Global Mouse.

¿Qué son las acciones en gamemaker?

R:/ Las acciones son lo que tiene que ocurrir cuando tenga lugar un evento.

¿Qué relación existe entre los eventos y las acciones?

R:/ Existe una estrecha relación ya que las acciones hacen posible el evento , dicho de otra manera las acciones son lo que debe suceder cuando el evento del objeto ocurre.

¿Qué es una instancia de un objeto en gamemaker?

R:/ Una instancia sería un objeto puesto en una habitación.

¿Cuál es la diferencia entre un objeto y una instancia?

R:/ La diferencia entre ambas es que el objeto contiene los eventos mientras la instancia es una cantidad de ese objeto y estos ya puestos en el room, básicamente se diferencian en lo que se ve y lo que se juega.