

# Lógica de Construct

La definición de Sprite es : Un recurso visual 2D.

Creando un sprite ya tenemos un elemento al que poder aplicarle una lógica.

Una hoja de eventos o event sheet es una hoja de normas en la que le explica a los elementos cómo comportarse mediante la creación de eventos.

Los eventos funcionan como Condición/es → Acción/es, básicamente son condicionales y/o bucles.

El objeto System siempre está presente, ya que se refiere al propio proyecto.

Entre los tipos de objetos que podemos añadir hay de input, output, formulario, almacenamiento...

Existe la opción de invertir una condición de un evento, de esta forma podemos hacer un “not”.

## Comportamientos

Un comportamiento es un conjunto de instrucciones lógicas que son aplicadas a un objeto.