

# Creando un Personaje

Se pueden añadir variables a tipos de objetos, como booleanas, números o cadenas.

Construct tiene funciones predefinidas como `distance()`, que calcula la distancia entre dos puntos X,Y.

Usaré esa función para calcular la distancia entre el jugador y el enemigo, para que el enemigo le empiece a perseguir.

También he añadido un evento comprobando que si el enemigo se topa con un muro al perseguir al jugador, éste salte.