1. Pixeles
2. 32x32 pixeles
3. Para que cuando un objeto colisione con otro haya una reacción.
4. Es el punto de anclaje del sprite. Está en la mitad.
5. Que el objeto Wall es sólido y no se puede atravesar.
6. No es necesario porque la función de la pared es ser estática, pero se le pueden adicionar eventos no relacionados con el movimiento.
7. No hay meta, no hay objetivo, no hay vida, no hay existencia, no hay propósito.
8. La velocidad a la que se mueve. Segundos.

9.32x32

10. Para que el personaje se alinee a la cuadricula y no se mueva libremente.

11. No va alineado a la cuadricula del laberinto.

12. Porque no se creó el evento de Grid

13. En recolectar todos los objetos para que se cree una instancia.

14. En que se destruye la puerta para dejar pasar al personaje.

15. Cerrar el bloque comando.

16. Un objeto padre es básicamente un objeto de referencia a lo que serían los objetos hijos.

17. Se crea un evento padre en el objeto deseado, luego se mezcla y se asocian.

18.