Respuestas discusión primer proyecto.

1. Un sprite es una imagen de bits la cual se puede modificar gráficamente, y al volverse un objeto se le pueden aplicar acciones y se comporta como una sola partícula.
2. Un objeto solo puede tener un sprite asignado a la vez aunque el objeto puede cambiar de sprite en cualquier momento, por ejemplo tenemos al payaso como sprite en el objeto, pero yo descargo un pingüino es solo poner al pingüino como sprite y en el objeto cambiar el sprite de payaso por el pingüino y sigue interactuando normalmente.
3. Los *assets* son aquellos elementos que se utilizan dentro de la fase de producción de un juego. Dicho de otra manera, son los recursos que se utilizan para llenar las necesidades del proyecto de un videojuego. Los *assets* utilizados en el juego del payaso fueron: -El payaso, el muro, el *backgroung*, el sonido de colisión y el sonido de atrapar al payaso.
4. Los Eventos son momentos discretos en el bucle de juego en el que se hacen las cosas a suceder en base a lo que ha programado para ellos.
5. “Create” es un evento de creación, “Collision” es un evento que se activa cuando la condición de tocar entre dos objetos se cumplen, “Mouse” es cuando se utiliza en mouse que la serie de acciones se cumplen.
6. Las acciones en GameMaker son el componente de los eventos, y por medio de estos se pueden lograr diferente resultados.
7. Las acciones conforman cada uno de los eventos.
8. Las instancias son creadas a partir de los objetos, y son estas las que son modificadas por medio de GameMaker.
9. Un objeto es aquella *script* a la que se le añaden eventos que se puedan realizar en el juego, las instancias son los objetos que ubicados en la *Room* ya pueden realizar las acciones de los eventos al iniciar el juego, se pueden crear múltiples instancias de un mismo objeto.
10. Las instancias creadas del objeto ***obj\_clown*** realizan las mismas acciones ya que una instancia siempre realiza las acciones que se agregaron en los eventos del objeto del que se sacaron, al ser todas las instancias del mismo objeto realizan las mismas acciones.
11. El default de game maker tiene 30 steps por segundo entonces es una medida de referencia para dar las acciones o alarmas.
12. El mínimo número de steps que se pueden configurar en el clown es 1, ya que menos de esto lo representa como si no tuviera steps, y por deducción el número máximo de steps es 9 periódico solo que se demoraría horas y horas en cambiar de dirección o lo que se necesite.