Discusión de grupo

1. El sprite es solo una imagen animada, mientras que el objeto es representado por un sprite pero que se le atribuyen un comportamiento dentro del juego.
2. Sí, porque los sprites son animaciones que sirven para representar un objeto. Si el objeto tiene diferentes comportamientos dentro del juego, necesitará diferentes sprites que representen cada comportamiento por separado.
3. Un asset son los recursos usados para crear el videojuego; como un sonido, un objeto, un sprite, un mapa…

En el juego elaborado, un asset por ejemplo es el mapa y los objetos.

1. Los eventos en gamemaker son las acciones, reacciones, comportamientos, que tendrá un objeto en un caso determinado.
2. Create: crea una instancia del objeto, su movimiento y variables.

Collision: sucede cuando dos sprites se sobreponen.

Mouse: sucede cuando el mouse se posa sobre un sprite. Se activa un evento dependiendo del botón que presiones del mouse.

1. Las acciones son las respuestas a los eventos. Ocurre algo en el juego y luego sucede una acción.
2. Los eventos y las acciones son los pilares del juego. El juego nos da un evento, algo que está sucediendo, a lo cual nosotros debemos responder con una acción.