**Preguntas del laberinto**

1.¿que son 32 x y 32 y?

Son pixeles

2. ¿qué tamaño es el sprite del oso?

Es 32 x 32 y al final debe quedar de 16 x 16

3. ¿Qué es la máscara de colisión y para qué la utiliza gamemaker (el motor)?

Se usa como el evento para cuando dos objetos chocan, pueden ser tanto de solo chocar y repelerse con un sólido o perder una vida con el evento Set Lives.

4. ¿Qué es el origen de un sprite? ¿Dónde está ubicado?

Es la ubicación dentro del pixel, por ejemplo el X=0 y y=0 daría en un punto medio en el cuadro, está ubicado en los valores del sprite.

5. Al crear el objeto wall, la propiedad solid se hace true. ¿Qué significa esto?

Significa que el objeto cuando está en el valor “true” se repele y vuelve a la posición original si está el evento colisión.

6. ¿Por qué no es necesario adicionar eventos al objeto wall?

Porque “Wall” es un objeto inerte, entonces los otros objetos son los que tiene que tener eventos con este para crear el efecto.

7. ¿Qué pasa si no se adicionan las acciones del objeto obj\_goal?

No se pasaría de room, entonces no se podría avanzar en el juego.

8. ¿En el osito u objeto person qué quiere decir la speed?, cuáles son las unidades.

El speed son los pixeles que se mueve por segundo y la velocidad base del onj\_person es de 4.

9. ¿Cuáles son las dimensiones de cada una de las celdas que componen la grid en el laberinto?

Las dimensiones don de snaps: x=32 y=32

10. ¿Por qué es necesario mantener alineado el objeto person con la grid del laberinto (maze)?

Para que el sprite no traspase los muros en este caso, ya que el objeto sigue ubicado en la misma parte, pero el sprite que en otra parte, para que en si el juego sea mas fluido. 11. En mi caso este cambio no presento un cambio significativo, pero si se nota que el comportamiento con respecto a los movimientos del personaje (sprint) no son iguales igualmente se nota que la colisión con el objeto muro no es buena y causa ciertos problemas con respecto al movimiento.

12. por lo mismo que se explicó en el punto anterior, el movimiento no es el más adecuado debido a que no hay buena revisión si el personaje se encuentra con el muro, es decir, la colisión muro/personaje no va a ser el más adecuado.

13. Un step , es básicamente el bucle que se ejecuta constantemente con todos los eventos que se comprueban y se activan cuando sea necesario , mientras que el juego se ejecuta , así como se puede imaginar , el Evento Paso es un evento que se comprueba cada paso del juego, mientras que existe la instancia .

14. esta acción consiste en simplemente eliminar o destruir una intance, es decir, un objeto especifico (no todo el objeto door), cuando el personaje hace contacto con él, es decir cuando el personaje lo toca el intance se destruye.

15. Pues en si no ocurre nada especial, solo que al entrar al contacto con el intance además de destruirse van a ocurrir todos los cambios que ya efectuamos, por ejemplo: si le pusimos sonido después de entrar en contacto con él y después de destruirse este va a reproducir el sonido y acción que hayamos agregado.

19. ¿Qué es un objeto controlador. ¿Para qué se utilizó este tipo de objeto en el juego?

Es un un evento que se crea en el objeto para agregar algo que se necesite, por ejemplo Obj\_Controller\_lifes, mediante la selecciones varias.

20. Personalizar: adicione un objeto cualquiera al laberinto que tenga un sprite (cualquiera). Ejecute el juego. ¿Se observa el sprite? Ahora adicione el evento Draw a ese objeto. Ejecute de nuevo el juego. ¿Qué ocurre? Explique

Con la variantes necesarias tendría resultado, mas solo con el evento draw no suele pasar más que ser un objeto atravesable, siendo draw la herramienta que hace correr mini eventos en el juego.

21. ¿Qué es la propiedad depth de un objeto?

Se utiliza para bajar la profundidad mientras el juego está siendo ejecutado, con números negativos para definirla, significa que la instancia se elaborará " más cerca" del jugador y en la parte superior de todas las instancias con una profundidad inferior, mientras que una profundidad alta significa que la instancia se elaborará " más lejos " del jugador y por debajo de aquellos casos que tienen una profundidad inferior.