MAZE

* Esos 32 son las medidas del sprite, es decir que mide 32 pixeles a cada lado
* 25 por 29 pixeles
* La máscara de colisión es el área que game maker usa para calcular cuando dos instancias chocan o no y activar un evento de colisión.
* ¿Qué es el origen de un sprite? ¿Dónde está ubicado? El origen de un sprite hace referencia a una coordenada que lo representa y sirve para evaluar su ubicación en el cuarto. Como bien puede estar ubicado en la esquina superior izquierda (0,0), puede estar ubicado en el centro del sprite, o en cualquier punto que resulte de utilidad para la ubicación del objeto.
* Al hacer la pared solidad estamos haciendo imposible que otros objetos puedan penetrarla.
* La pared no reaccionara ante eventos externos, los objetos que colisionen con ella lo harán. Cuando solid es verdadero un evento de colisión especial es generado donde la instancia es regresada automáticamente a la posición en que estaba en el step anterior a la colisión.
* Al llegar a la meta nada ocurriría, no habría siguiente nivel o no se reiniciaría el juego
* Speed es la velocidad a la que se mueve el objeto, es decir, cuantos pixeles por step se desplaza el objeto
* 32x32pixels
* Para que el movimiento sea más fácil, ya que si no se añade esta función, el jugador tendría que hacerla manualmente para poder desplazarse por ejemplo a un nuevo corredor.
* El movimiento del osito es un poco más difícil ya que, puede quedarse atascado por la más mínima esquina.
* Ocurre porque el osito no se encuentra exactamente dentro de un cuadrito de los que componen el grid del cuarto.
* Este Step consiste en que sonara el sonido de la puerta y se destruirá a si misma cuando el número total de diamantes en el cuarto sea igual a 0.
* Consiste en que la puerta desaparecerá del cuarto, en cuanto las condiciones previas se cumplan.
* Cuando un objeto tiene un padre significa que puede compartir código, acciones y eventos con ese padre. Esto es llamado herencia y un objeto que tiene un padre es llamado hijo.
* Elijo un monstruo como parent de los otros 5 y a cada uno le asigno un sprite diferente.
* Significa que cada vez que un evento para el objeto hijo contiene acciones, estas son ejecutadas en lugar de las acciones contenidas en el evento del padre.
* Un objeto controlador administra de manera global lo que está pasando. En el juego es utilizado para para mostrar el score.
* Define como las instancias de ese objeto serán dibujadas en el cuarto cuando el juego está siendo ejecutado, esta variable puede ser usada para cambiar la profundidad de la instancia mientras el juego esta corriendo.
* Significa que cuando se activa esta acción, el objeto reemplazado por la explosión puede ser el mismo, el otro objeto con el cual interactuó, u otro ovejo que puede especificar.
* La explosión solo muestra la animación, después se destruye a sí mismo. Básicamente cambias la instancia, pero este cambio no está realmente disponible hasta el final del step actual
* la opción Relative en las acciones de obj\_explosion: a quien aplica en específico.
* Hspeed: velocidad horizontal, Vspeed: velocidad vertical. Es necesario probar antes porque esta es la posición a la que el bloque va a ser movido, si esta vacío significa que el bloque puede ser movido allí.