1. Un objeto es algo programado con ciertas acciones para interactúar con lo que le rodea; un sprite es la imagen que representa el objeto.
2. Un objeto puede tener múltiples sprites para indicar movimiento, que ha habido un cambio en el objeto. Por ejemplo: para que un personaje parezca caminando se utilizan varios sprites, como una animación, cambiando la posición de los pies y las manos, o en el caso de que por ejemplo el personaje adquirió un poder nuevo se pueden utilizar sprites para tener un cambio en el personaje que volvería a su estado anterior cuando el poder se agota (como en sp.mario).
3. Assets son componentes del juego como imágenes y sonido. En este caso serían los sprites: clown y Wall, y los sonidos: bounce y click, además del fondo y la música de ambiente.
4. Los eventos son cosas que ocurren en el juego de acuerdo a lo que se ha programado. –
5. Crear se refiere a cuando el objeto aparece en el cuarto al iniciar el juego, colisión, cuando un objeto se intersecta con otro y mouse cuando el jugador interactúa con el objeto utilizando el mouse.
6. Una acción indica al objeto la respuesta frente a determinado evento, indica el comportamiento del objeto.

7. cuando un evento ocurre, una acción es desencadenada

8. Una instancia una copia de un objeto.

9. Un objeto podría decirse que es la base (molde) de una instancia. La instancia se le pueden agregar o quitar nuevas características sin que otra instancia por ello cambie o el objeto en sí mismo cambie.

10. Se comportan igual porque no he hecho cambios particularmente a alguna de ellas, así que todas tienen los mismos eventos y acciones que el clown original.

11. los steps se refieren al tiempo, a cuantos de estos steps debe haber por segundo y de acuerdo al cuarto en el que se encuentren.