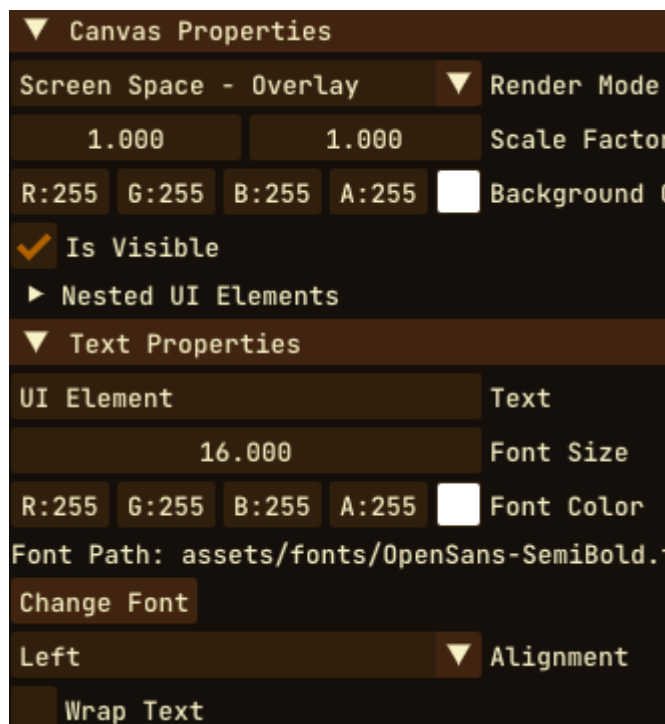
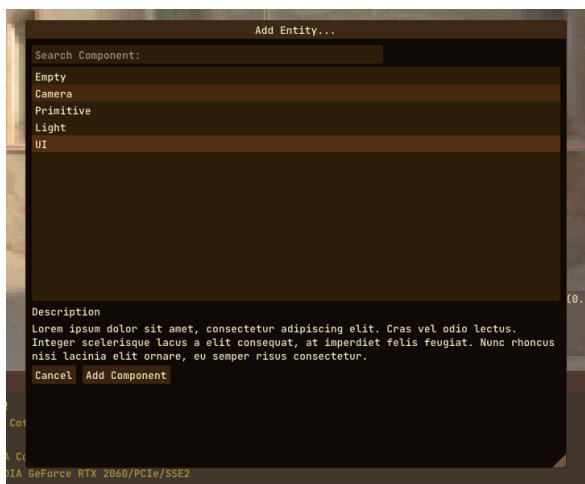


# Módulo UI

El módulo de UI consistirá en poder añadir componentes de UI como un Canvas, un Texto o una Imagen, pero hemos tenido muchos problemas de renderizado y no hemos logrado poder dibujar por pantalla los objetos.

Con lo que tenemos el módulo funciona de tal manera que podemos añadir una entidad UI con a la cual le podemos añadir o un Canvas o un Texto los cuales aún no se dibujan pero están todos sus datos asignados.



```
struct CanvasComponent : UIComponent
{
    enum RenderMode
    {
        ScreenSpaceOverlay = 0,
        ScreenSpaceCamera,
        WorldSpace
    };

    RenderMode Mode = ScreenSpaceOverlay;
    float ReferenceWidth = 1920.0f;
    float ReferenceHeight = 1080.0f;
    glm::vec2 ScaleFactor = {1.0f, 1.0f};
    glm::vec4 BackgroundColor = {1.0f, 1.0f, 1.0f, 1.0f};
    bool PixelPerfect = false;
};
```

```
struct TextComponent : UIComponent
{
    std::string TextUI = "Text";
    float FontSize = 16.0f;
    glm::vec4 FontColor = {1.0f, 1.0f, 1.0f, 1.0f};
    std::string FontPath = "assets/fonts/OpenSans-SemiBold.ttf";

    enum class Alignment
    {
        Left,
        Center,
        Right
    };
    Alignment TextAlignment = Alignment::Left;

    bool WrapText = false;
    float WrapWidth = 0.0f;
};
```

# Faena Individual

<https://github.com/CITM-UPC/UI-Coffee-Engine-TempFork/commits/main/>

# Repositorio

<https://github.com/CITM-UPC/UI-Coffee-Engine-TempFork/>