

# Interfaz de Unity

Esta sección proporciona un recorrido detallado de las ventanas del editor más comunes y cómo aprovecharlas al máximo.



Las ventanas más comunes en sus posiciones predeterminadas

- (A) [La barra de herramientas](#) brinda acceso a su cuenta de Unity y a los servicios de Unity Cloud. También contiene controles para el modo de reproducción, el historial de deshacer, [la búsqueda de Unity](#), un menú de visibilidad de capas y el menú de diseño del editor.
- (B) [La ventana Jerarquía](#) es una representación de texto jerárquica de cada **Objeto del juego** en el **Escena**. Cada elemento de la escena tiene una entrada en la jerarquía, por lo que las dos ventanas están vinculadas de manera inherente. La jerarquía revela la estructura de cómo los GameObjects se conectan entre sí.
- (C) [La vista del juego](#) simula cómo se verá el juego final renderizado a través de la escena. **Cámaras**. Al hacer clic en el botón Reproducir, comienza la simulación.
- (D) [La vista de escena](#) le permite navegar y editar visualmente su escena. **Vista de escena** Puede mostrar una perspectiva 3D o 2D, dependiendo del tipo de proyecto en el que esté trabajando.
- (E) [Las superposiciones](#) contienen las herramientas básicas para manipular la vista de escena y los GameObjects que contiene. También puedes agregar superposiciones personalizadas para mejorar tu flujo de trabajo.
- (F) [La ventana del Inspector](#) le permite ver y editar todas las propiedades del GameObject seleccionado actualmente. Debido a que los diferentes tipos de GameObjects tienen diferentes conjuntos de propiedades, el diseño y el contenido del **Inspector** La ventana cambia cada vez que seleccionas un GameObject diferente.
- (G) [La ventana del proyecto](#) muestra la biblioteca de activos que están disponibles para usar en el proyecto. Cuando importa activos al proyecto, estos aparecen aquí.
- (H) [La barra de estado](#) proporciona notificaciones sobre varios procesos de Unity y acceso rápido a herramientas y configuraciones relacionadas.