**Hacer un slider que modifique el sonido**

En OnValueChanged del Inspector de Slider, llamar al script MenuManager que llama a SetVolume(float volume) (dynamic float para que reciba el valor del slider);

Min value: -80.

Max value: 0.

Window->Audio Mixer

Creamos un audioMixer: MainMixer

En esta ventana podemos tener diferentes tipos de audio que queremos con volumen distinto: Efectos, juego, diálogo, etc.

En master podemos ajustar el volumen.

Para controlar parámetros del audio desde scripts:

-Seleccionamos el mixer que queramos

-Click derecho en ventana inspector->Volume->Expose volume

-En audioMixer hay una pestaña de Exposed Parameters: Clickamos y cambiamos nombre: volume.

-El slider tiene valores de -80 a 0 porque así funciona el audio mixer con los DB

Copiar SetVolume

**Modificar calidad gráfica**

-En un dropdown, hay que tener el mismo número de opciones gráficas que en edit->projectSettings->Quality.

-En OnValueChanged llamar a SetQuality()(dynamic float)

Copiar SetQuality

**Ventana completa Toogle**

En OnValueChanged llamar a SetFullscreen()(dynamic bool)

Copiar SetFullscreen

ESTO NO ME VA

**Modificar resolución**

En OnValueChanged llamar a SetResolution()(dynamic int)

Copiar SetResolution

**Build**

Antes de hacer la build para que no salga la ventana emergente que te pide la resolución y esto se haga directamente desde el juego:

Edit-> ProjectSettings->Player:

Resolution And Presentation -> Standalone Player Options -> Dipslay Resolution Dialog -> Disabled