

UT.2 Introducción a la generación de interfaces gráficas de usuario con editores visuales:

Componentes contenedores básicos.

Parte B

Contenidos

En esta Unidad de Trabajo vamos a tratar los siguientes puntos:

- Ventanas principales del entorno de trabajo de Unity. *Diapositivas 3-15.*

Material Adicional a esta presentación:

• **Vídeos:**

- UT2-VentanasPrincipalesUnity.

Prácticas:

- Práctica_UT2_IntroduccionInterfaceGrafica

Ventanas principales del entorno de trabajo de Unity

- Las herramientas software se comunican, por regla general, con los usuarios a través de una interface gráfica que son **las ventanas**. En los entornos gráficos, nos encontramos con ventanas de dos tipos según su comportamiento:

- Modales:**

Son ventanas que se abren en **primer plano**, es decir, el resto de ventanas se queda a la espera de que la ventana Modal termine su ejecución. Algunos ejemplos de Ventanas Modales son cuando las de “Save” o “Save As”. Con estas ventanas hasta que no se introduce el nombre del fichero y la ubicación a guardar, y pulsamos sobre “Accept” o “Cancel”, no podemos volver y seguir trabajando.

- No Modales:**

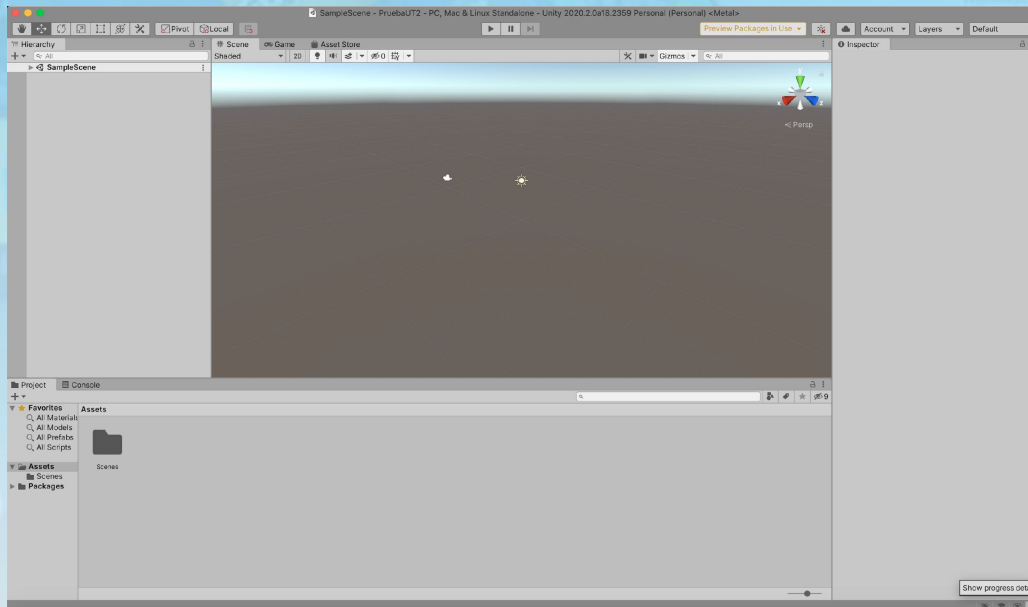
También son ventanas independientes que se muestran al elegir alguna opción, pero en este caso, la ventana se puede mandar a **background o minimizar**, con lo que podremos seguir trabajando con el resto de ventanas sin ningún problema. Un ejemplo de estas ventanas sería las que nos muestran las propiedades de un archivo.



No confundir el tipo de ventanas con el tipo de información que nos transmite.

Ventanas principales del entorno de trabajo de Unity

- En Unity también trabajamos con ventanas. En este caso se dice que Unity es **Modular**. Esto quiere decir que la interface gráfica de Unity es un conjunto de ventanas y que además las podemos colocar, visualizar u ocultar según nuestras necesidades, lo que nos facilita el flujo de trabajo.
- Al abrir Unity por primera vez, nos encontramos



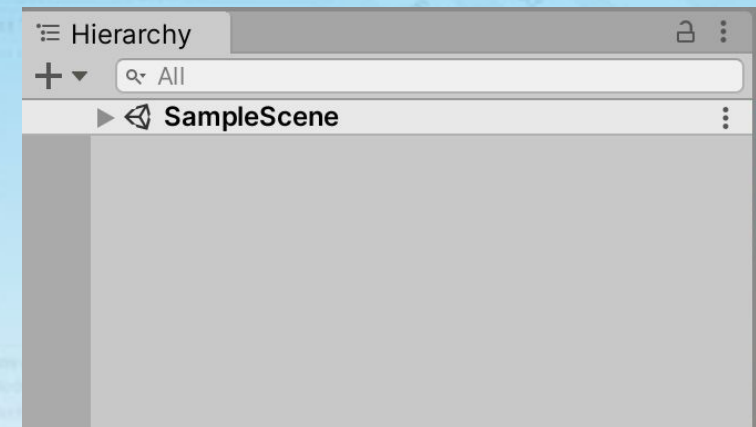
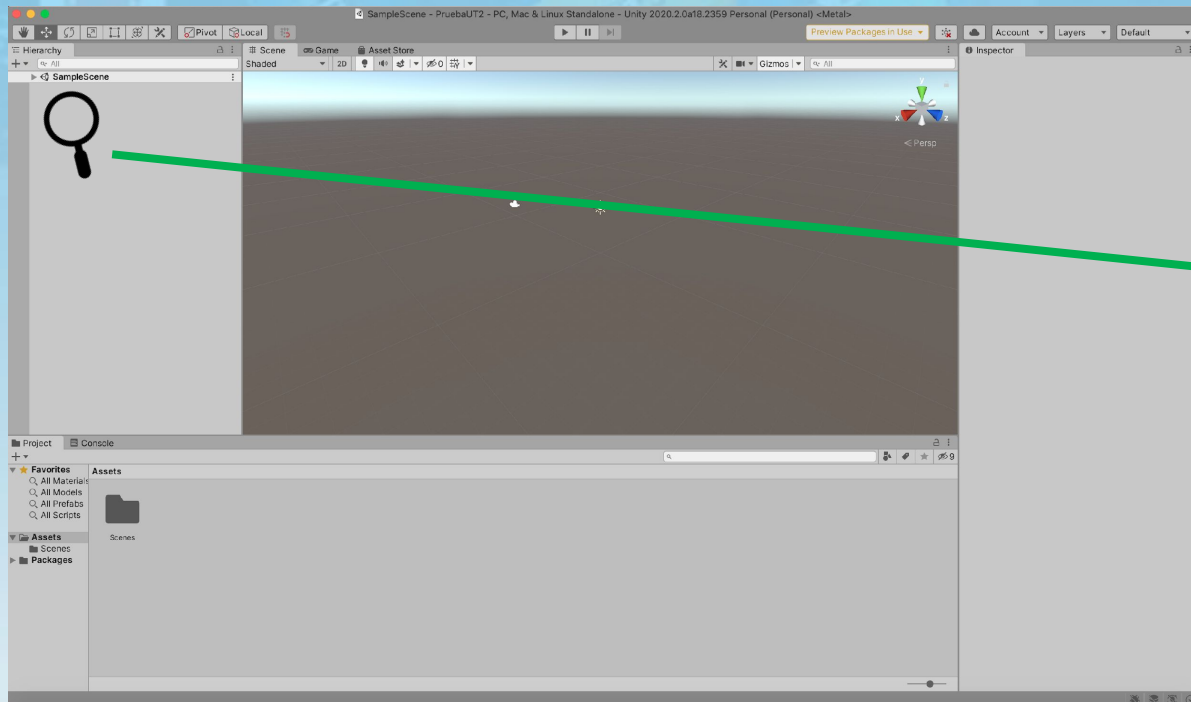
- Esta Interface de Usuario está compuesta de varias ventanas:
 - **Hierarchy**
 - **Project**
 - **Game**
 - **Scene**
 - **Inspector**



Ver el vídeo UT2-VentanasPrincipalesUnity.

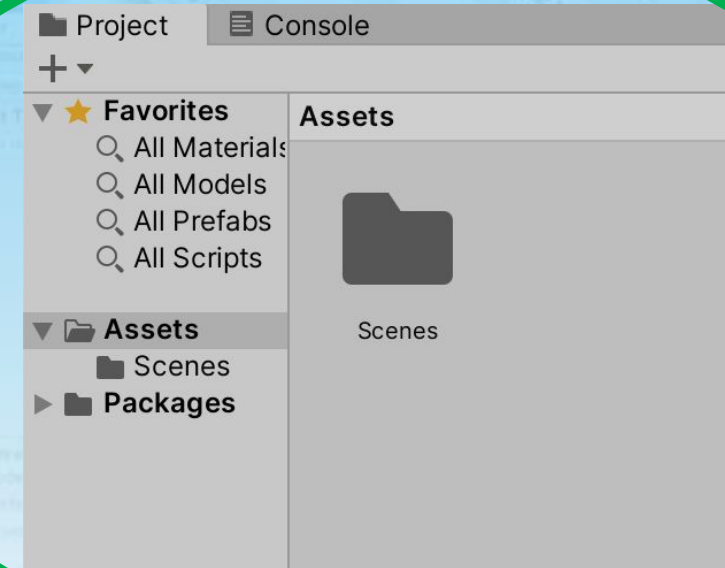
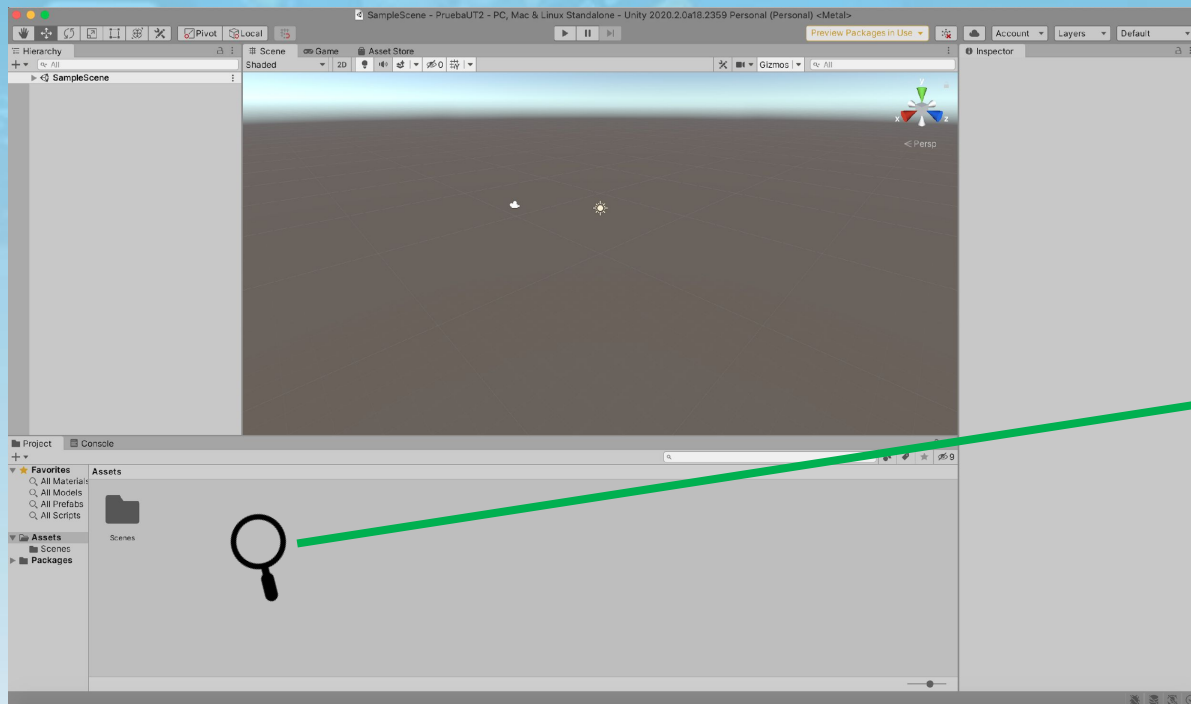
● Hierarchy:

En esta ventana, nos encontramos todos los componentes que aparecen en la Scene. A nosotros, el componente que nos interesa es el “**Canvas**”, que es un entorno en el que poder crear nuestras interfaces gráficas de usuario.



● Project:

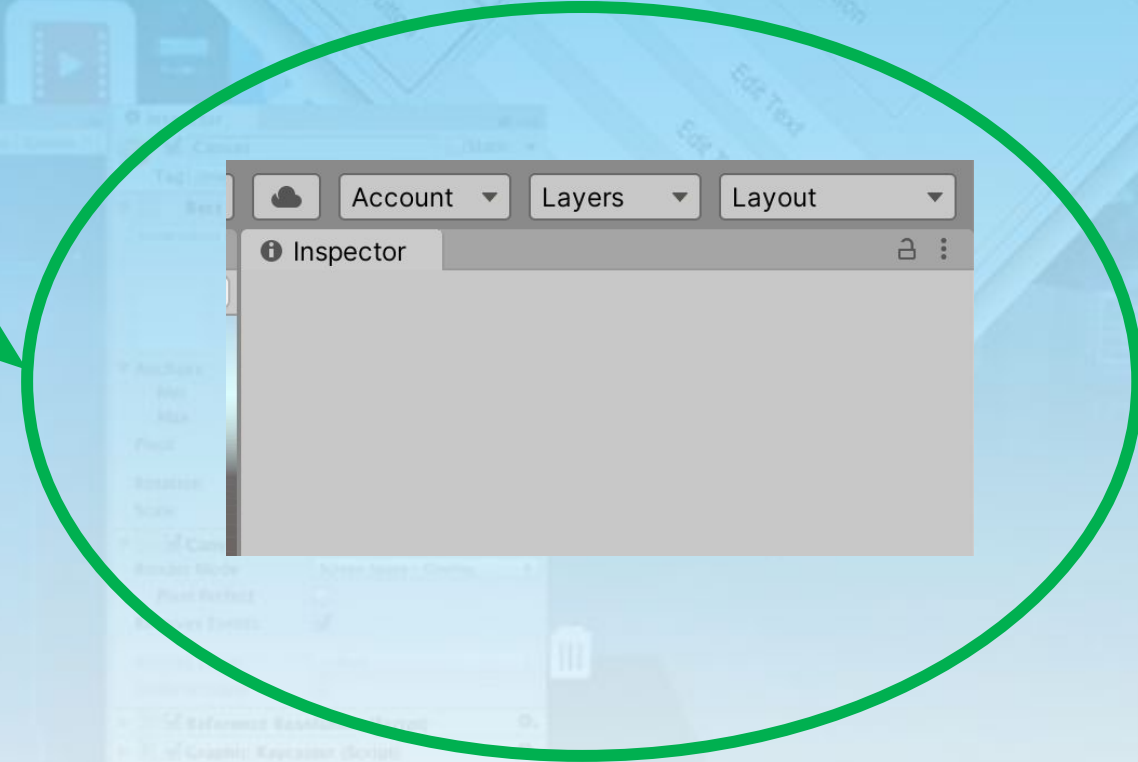
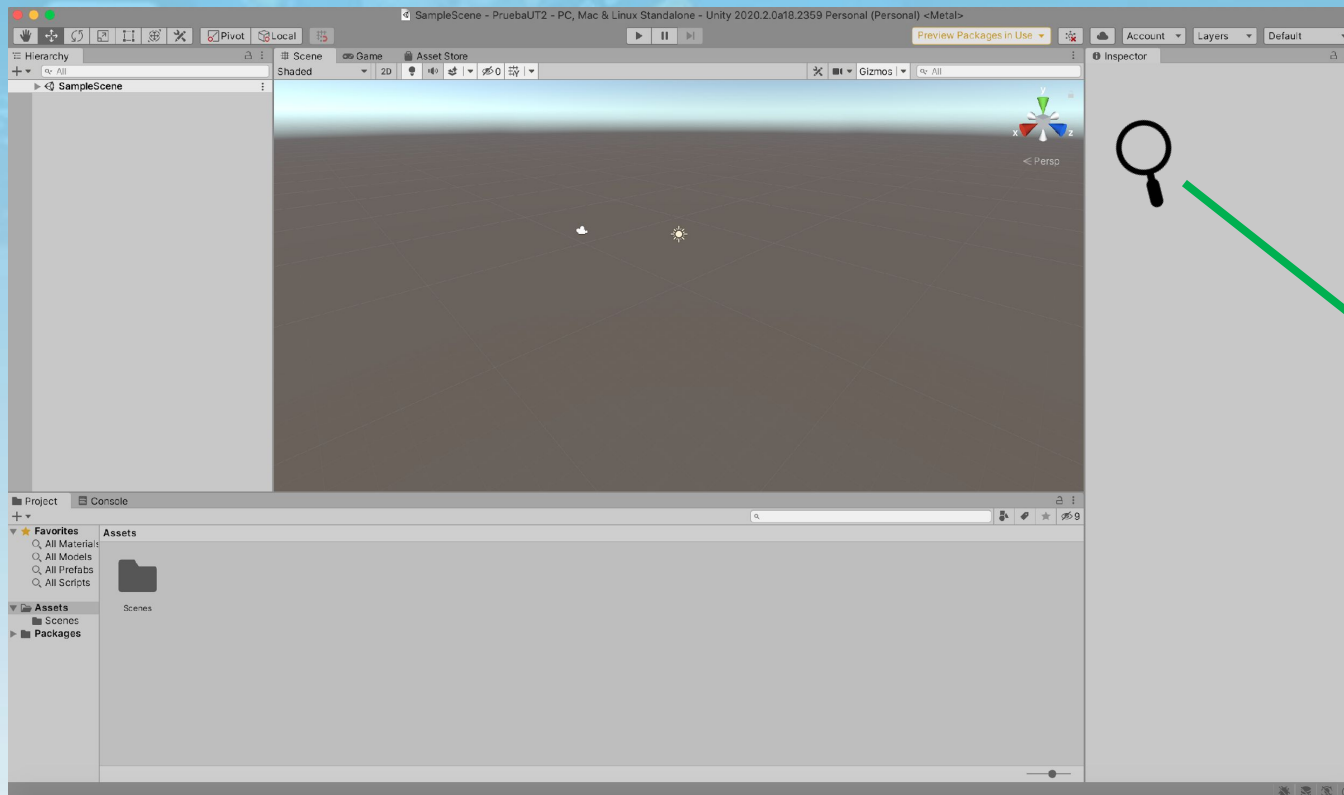
Esta ventana es la que nos va a mostrar la carpeta de proyecto. En ella se mostrarán las carpetas y los ficheros (scripts, imágenes, música, etc), que estemos utilizando.



**Si entramos a la carpeta de proyecto desde el navegador de ficheros
Del sistema, veremos lo mismo.**

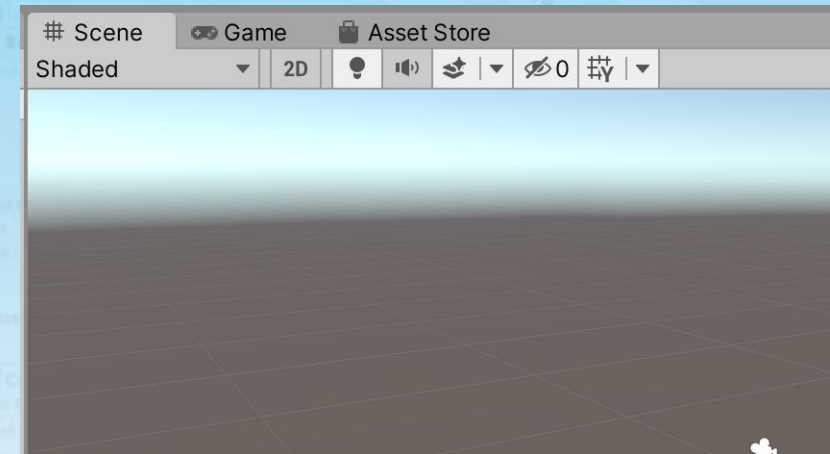
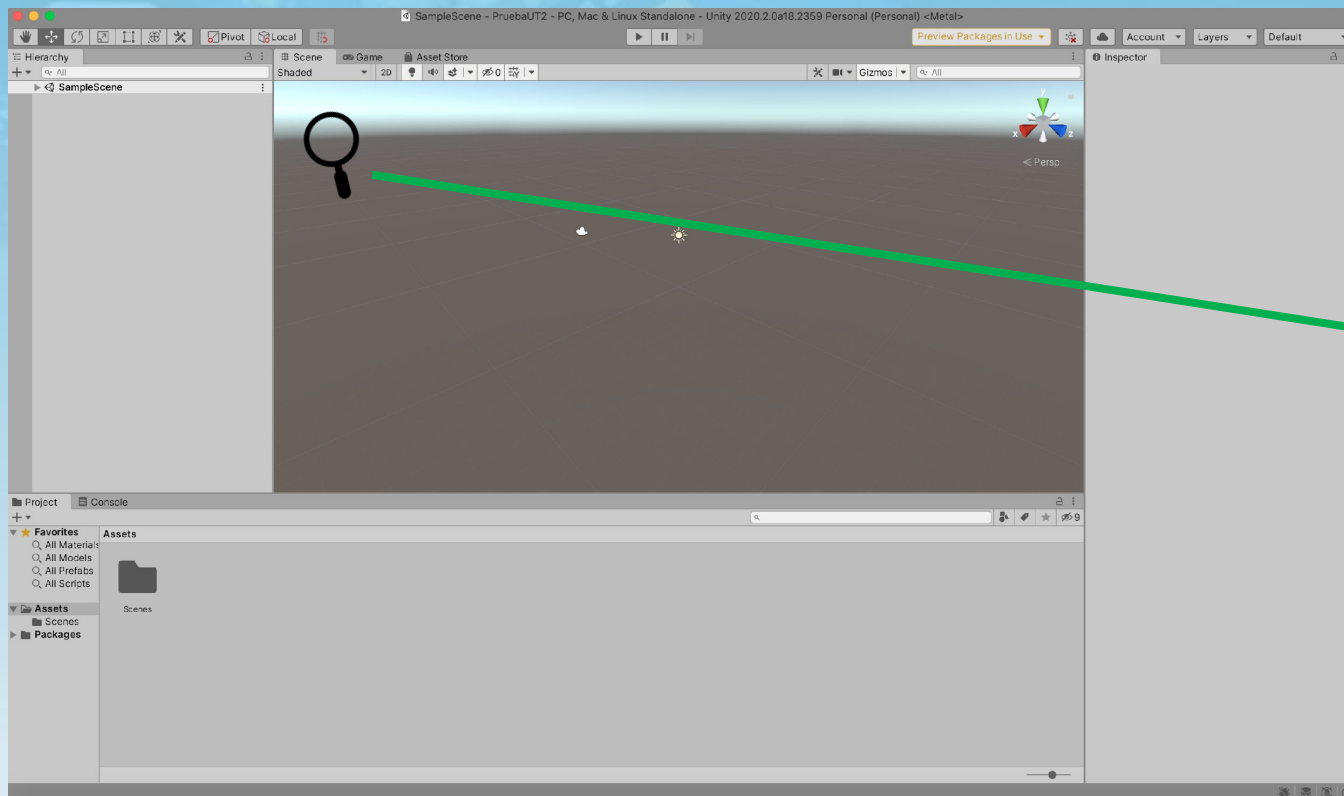
Inspector:

Esta ventana nos va a mostrar las características de cada uno de los componentes, a partir de este momento, **GameObject**, que estamos utilizando en nuestro proyecto.



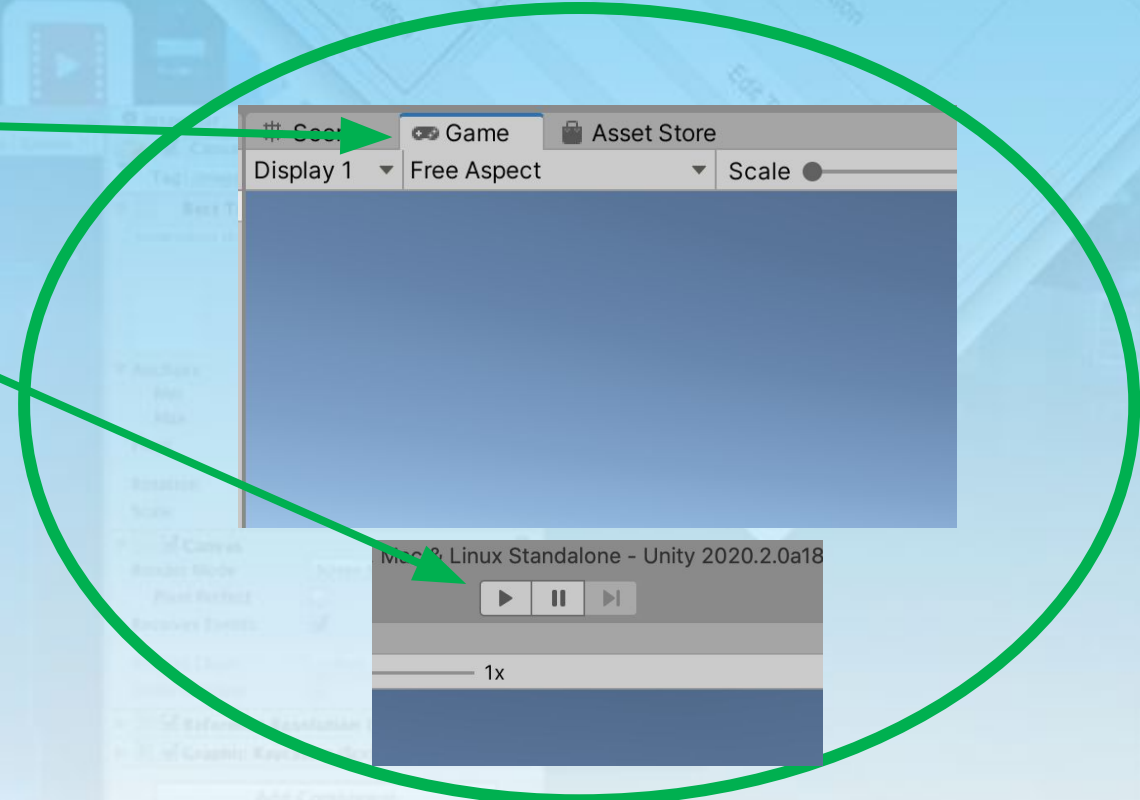
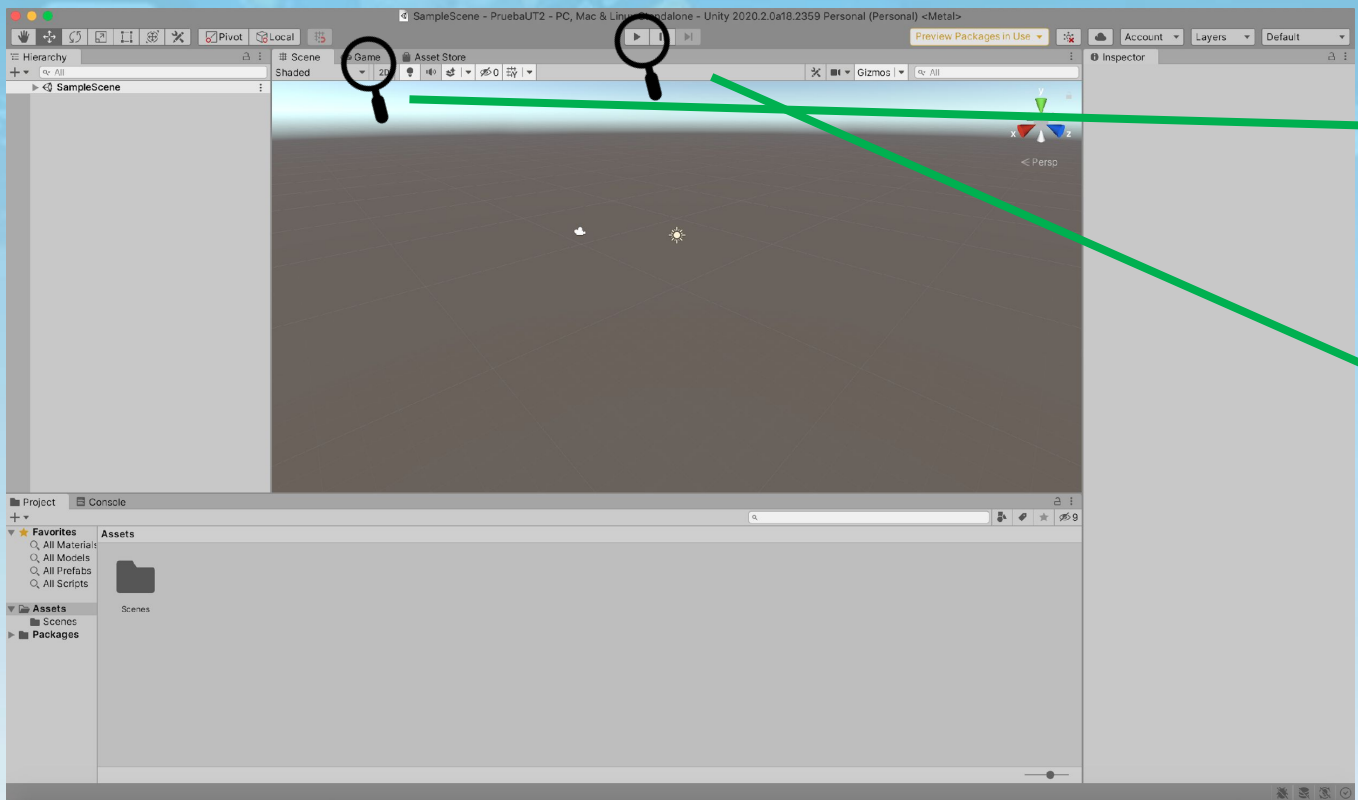
● Scene:

Esta va a ser nuestra ventana de trabajo, en la que vamos a ir cargando todos los GameObjects que se ejecutarán en nuestro proyecto y que aparecerán en Hierarchy.

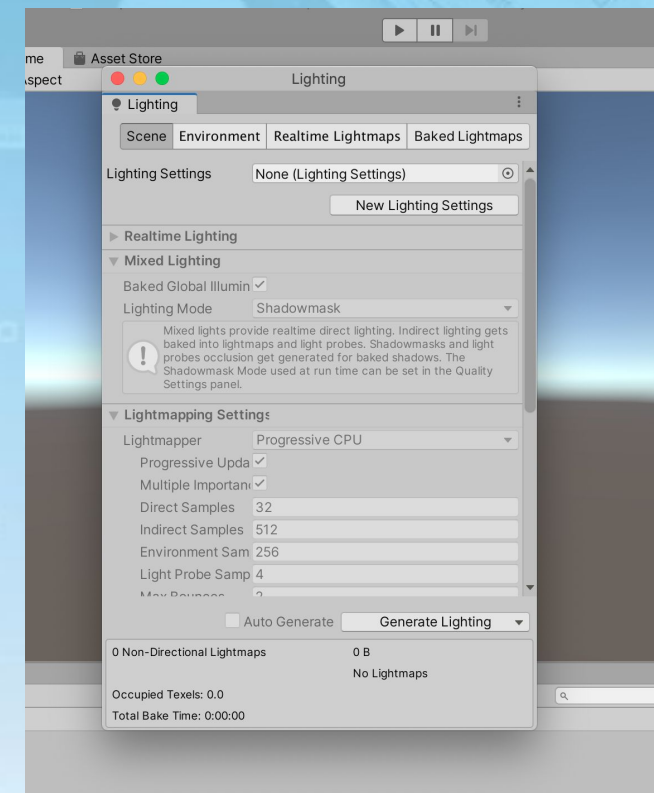
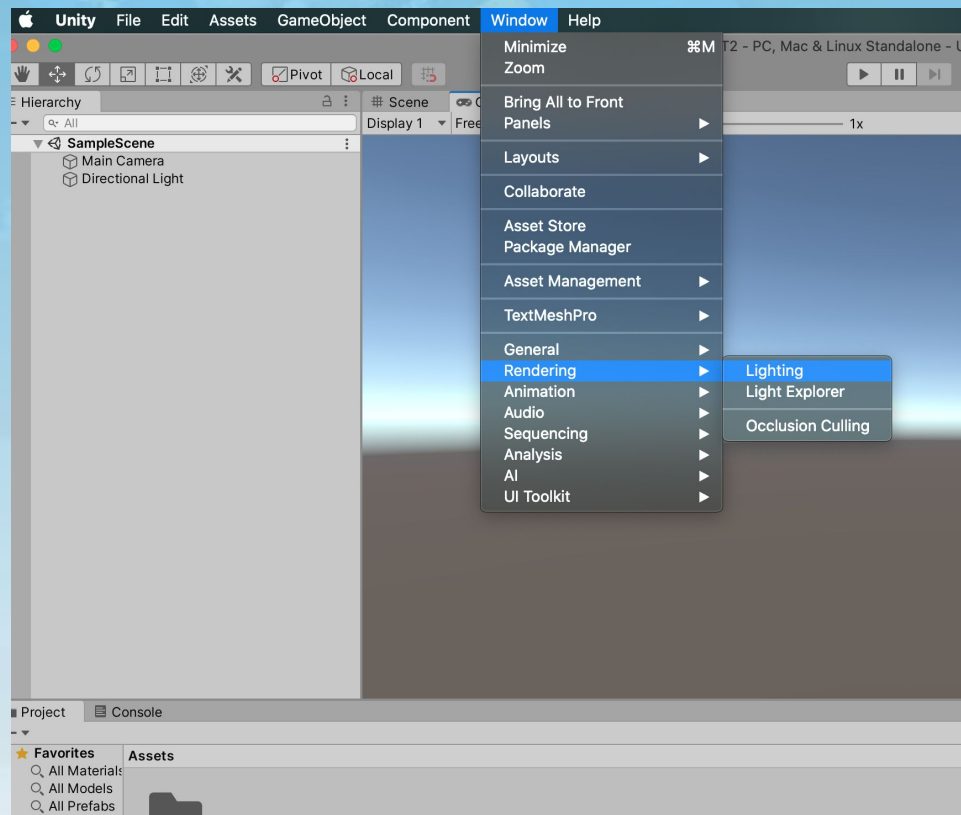


• Game:

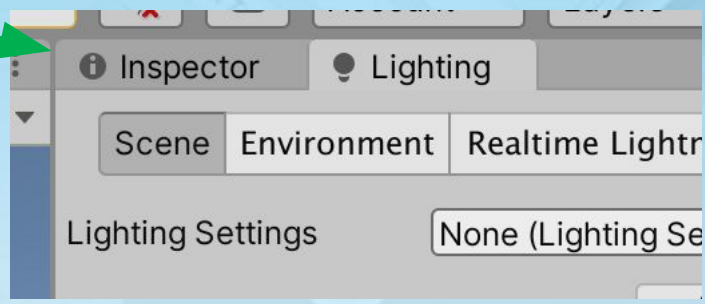
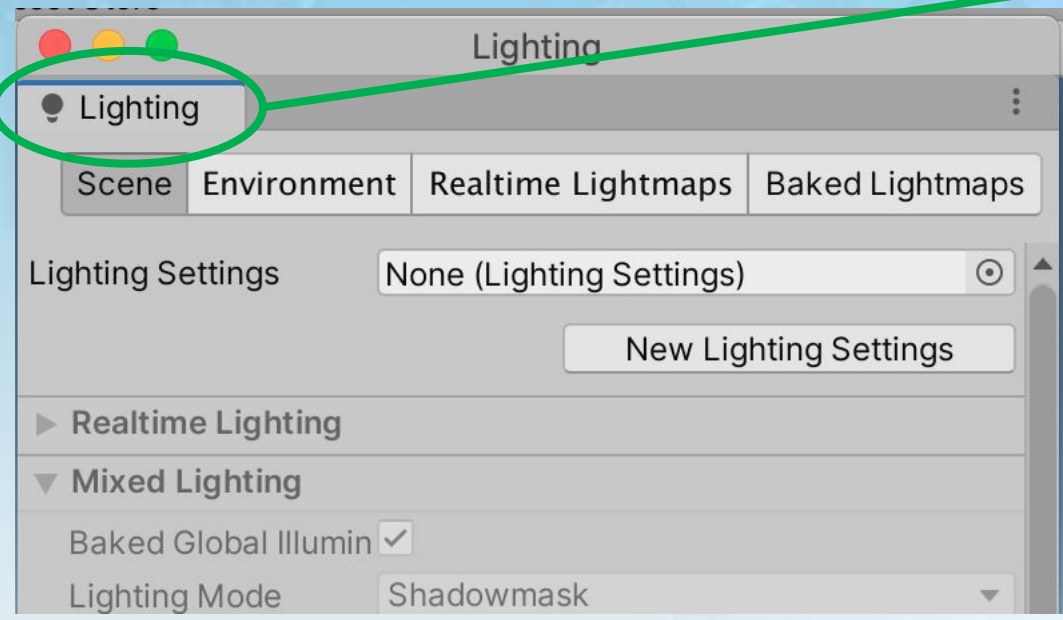
Esta ventana nos mostrará el proyecto en ejecución en el momento de pulsar el play



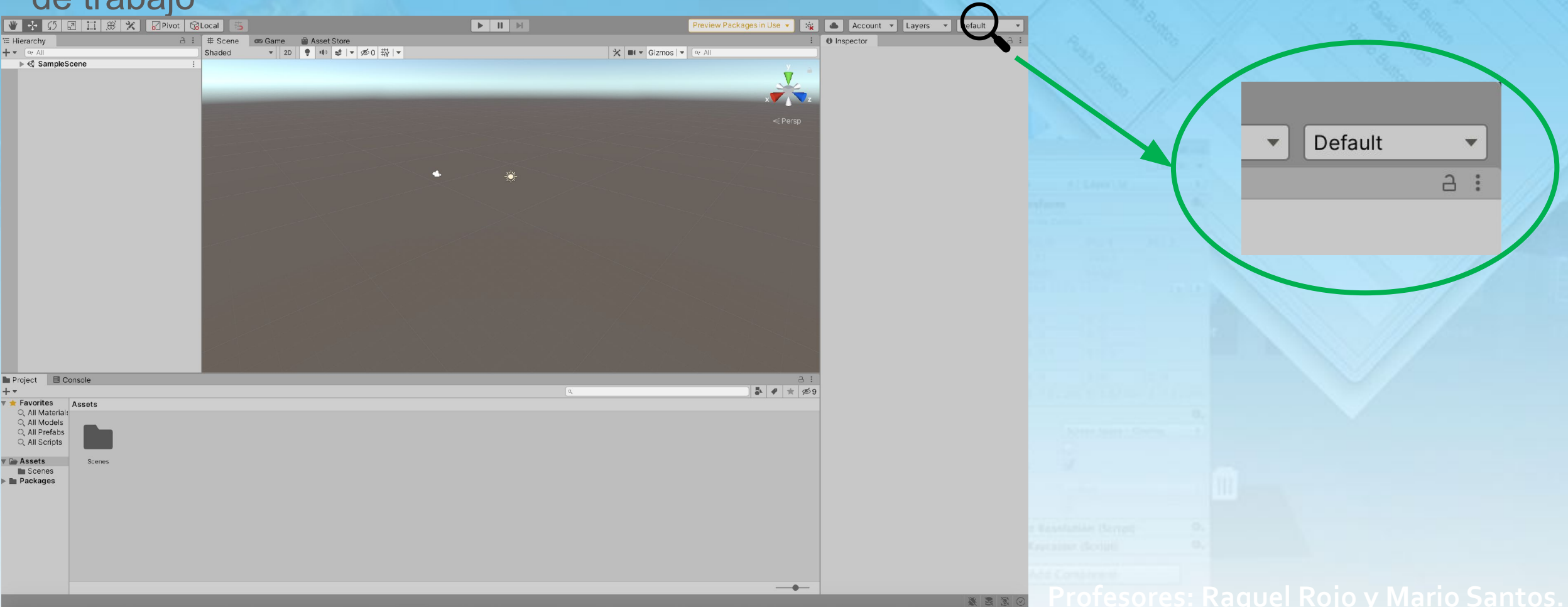
- Estas son las ventanas que aparecen por defecto al abrir por primera vez Unity.
- Si queremos insertar otras ventanas, debemos ir a la barra de menús “Window” y abrir la que necesitamos.



- Como se muestra en la diapositiva anterior, se ha visualizado la ventana de Lighting, que es para configurar distintas opciones del renderizado.
- En el caso de querer dejar esta ventana visible siempre en nuestro entorno de desarrollo, debemos seleccionar con el botón izquierdo del ratón, la pestaña en la que aparece Lighting, arrastrar y soltarla en el punto que deseemos. En este caso, la vamos a dejar a la derecha de la ventana Inspector.

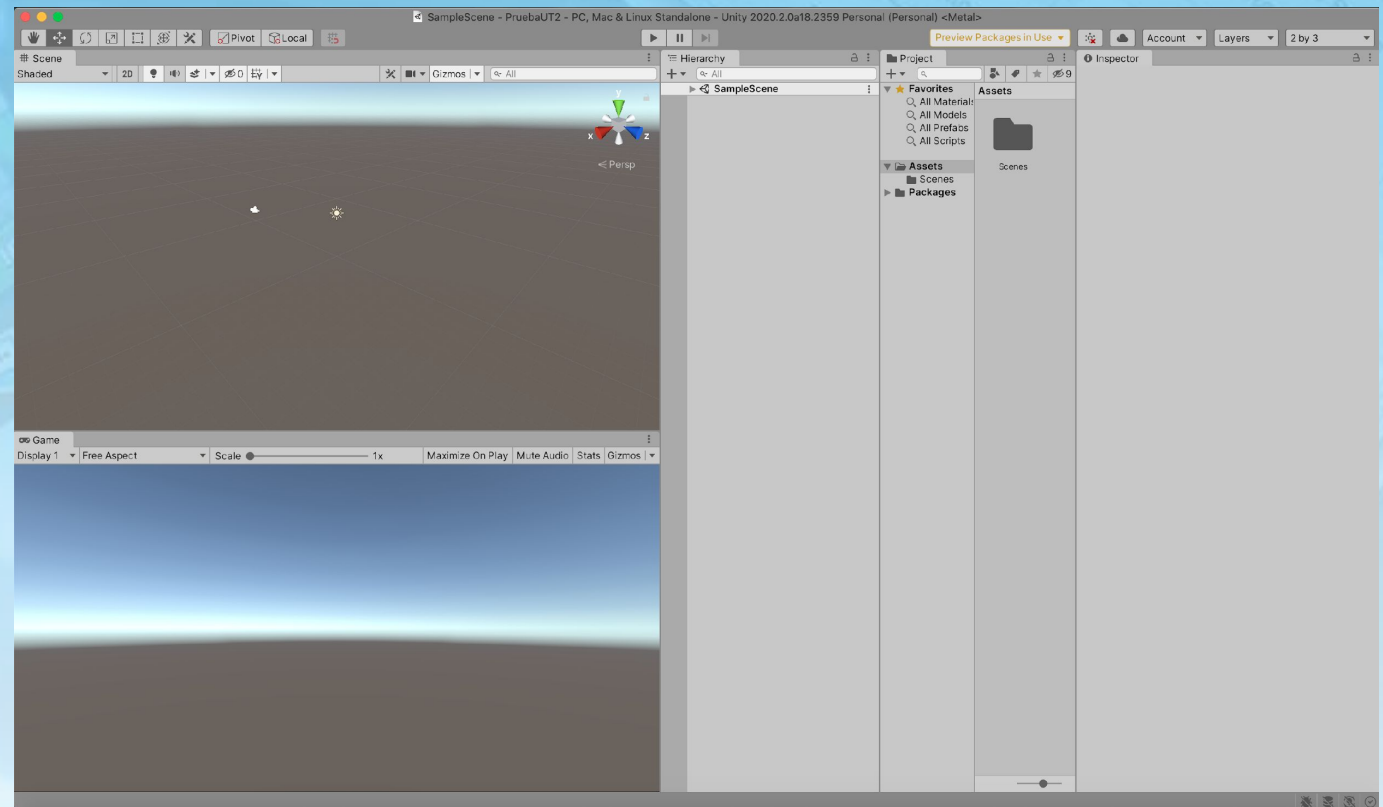
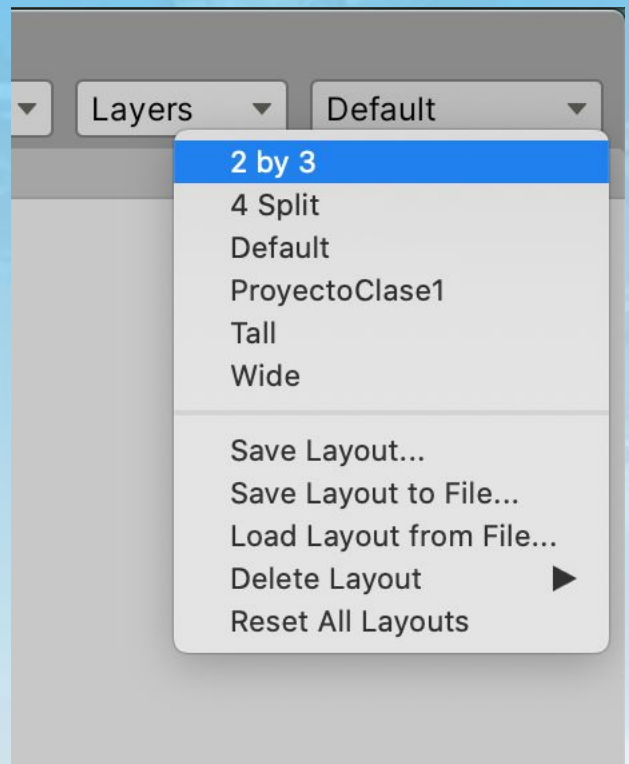


- Tenemos una lista desplegable importante, en la parte superior derecha de nuestro entorno de trabajo



Ventanas principales del entorno de trabajo de Unity

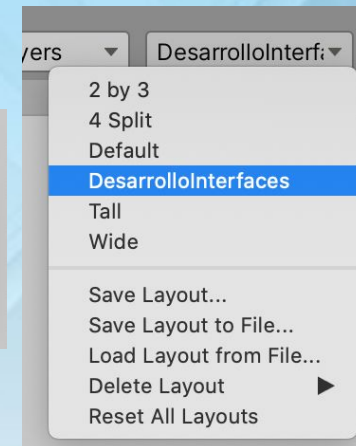
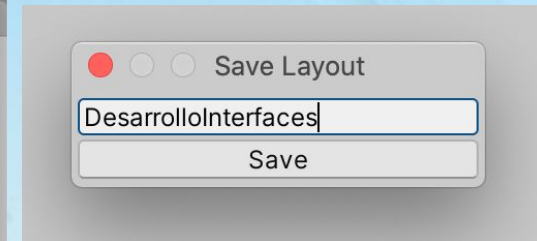
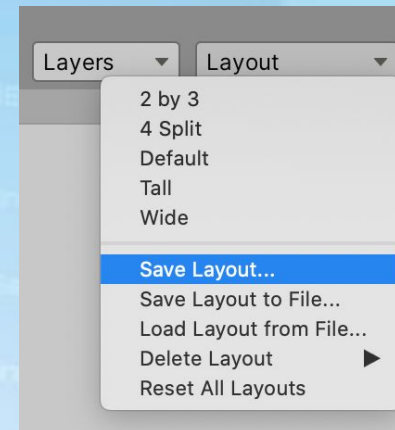
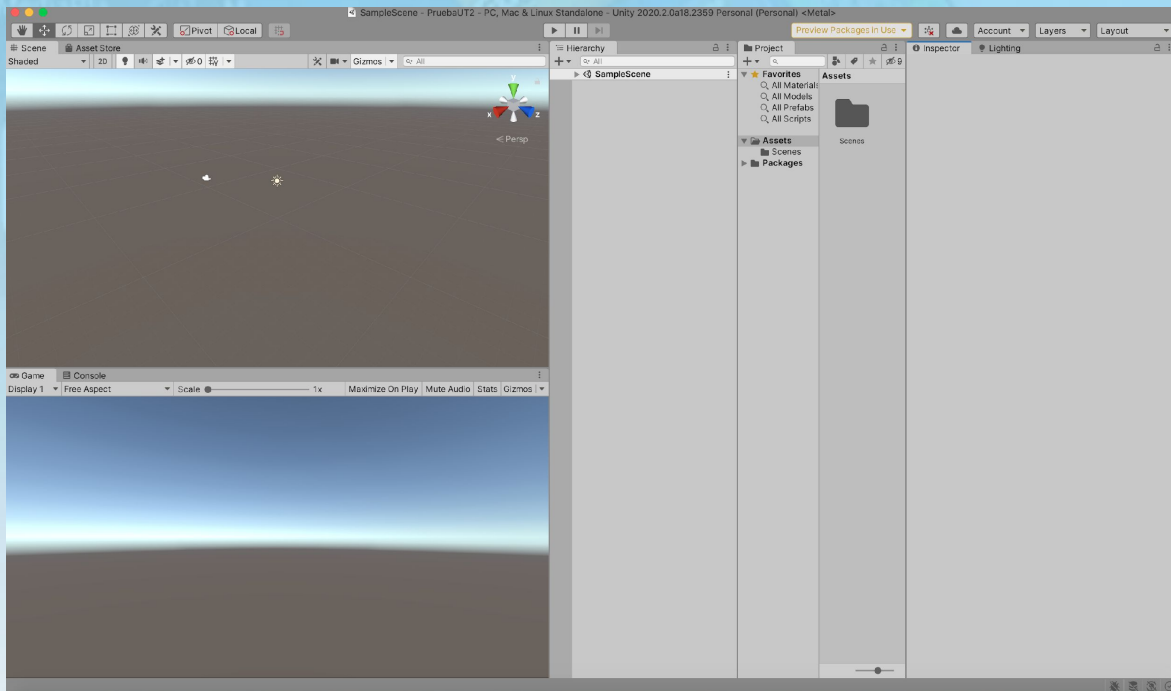
- En esta lista, se pueden encontrar distintas **distribuciones de ventanas** que nos proporciona Unity. Por ejemplo, vamos a ver la de **2 by 3**



Recordar que vosotros podéis hacer vuestras distribuciones de ventanas.

Profesores: Raquel Rojo y Mario Santos.

- Cuando se guarda un proyecto con una distribución de ventanas personalizada, Unity los deja por defecto y abrirá o creará los proyectos con esa distribución.
- Podemos guardar una distribución de ventanas con un nombre que le demos. Por ejemplo, vamos a cargar la ventana Console, Ligthing, AppStore y lo vamos a guardar con el nombre "DesarrolloInterfaces".



UT2.- Introducción a la generación de interfaces gráficas de usuario con editores visuales: Componentes contenedores básicos.

Ventanas principales del entorno de trabajo de Unity



Ver el vídeo:
UT2-VentasPrincipalesUnity