**Trabajo Práctico 4**

**Práctica Profesional 1**

**Integrantes:**

* **Delger Agustín**
* **Saavedra Andres**

1. ¿Qué es un ***canvas***? Describa qué hace cada uno de sus 3 *render modes*.

***Canvas*** es un componente que controla como un grupo de elementos UI que serán renderizados. Es el área donde todos los elementos UI deben estar. El *Canvas* es un *GameObject* con un componente *Canvas* en él; Todos los elementos UI deben ser hijos de dicho Canvas. En caso de que se cree un nuevo elemento UI, automáticamente crea un *Canvas* si no hay uno en la escena ya, y el elemento UI es creado como un hijo de éste. El *Canvas* tiene un ajuste de Render Mode el cual puede ser utilizado para renderizar en el espacio de la pantalla o el espacio del mundo.

Screen Space – Overlay: Este modo de renderización coloca elementos UI en la pantalla mostrada en la parte superior de la escena. Si el tamaño de la pantalla es modificada o cambia la resolución, el *Canvas* va a cambiar automáticamente el tamaño para que coincida.

Screen Space – Camera: Es similar al Screen Space – Overlay, pero en este modo, el Canvas es colocado en una distancia dada al frente de una cámara específica. Los elementos UI son renderizados por esta cámara, lo que significa que los ajustes de cámara afectan la apariencia del UI. Si la cámara es configurada a *Perspective*, los elementos UI serán renderizados con perspectiva, y la cantidad de distorsión de la perspectiva puede ser controlada por la Cámara Field of View.

World Space: En este modo de renderizado, el *Canvas* se va a comportar como cualquier otro objeto en la escena. El tamaño de este *Canvas* puede ser configurado manualmente utilizando su *Rect Transform*, y los elementos UI van a renderizar al frente o detrás de otros objetos en la escena basados en una colocación 3D. Esto es útil para elementos UI que están destinados a ser parte del mundo.

1. ¿Qué es un ***UI panel***?

Un ***UI panel*** es un objeto que, como el nombre lo indica, funciona como panel para el usuario. Este panel generalmente va a contener todos los ***UI elements*** que sean requeridos para realizar una mejor interfaz para el usuario. Ejemplos de ***UI elements*** son: botones, *scroll bars*, imágenes, texto. Es importante aclarar que si bien todos estos elementos suelen estar dentro del panel, podrían no estarlo.

Un ***UI panel*** es una excelente herramienta para realizar interfaces para el usuario con gran facilidad, ya que, al contener todos los elementos dentro de ésta, se los puede desplazar, agrandar, achicar, activar, desactivar y demás acciones, a todos al mismo tiempo.

1. ¿Qué es un ***rect transform***?

El componente ***Rect Transform*** es la contraparte del diseño 2D del componente ***Transform***. Un *Rect Transform* representa un rectángulo donde un elemento UI puede ser colocado en su interior. Si el padre del *Rect Transform* es un *Rect Transform* también, el *Rect Transform* hijo puede también especificar cómo va a ser posicionado y va a cambiar de tamaño relativo al rectángulo padre.

1. ¿Cómo muestra texto en este sistema?

El control Text muestra una pieza no-interactiva de texto al usuario. Éste puede ser utilizado para proporcionar subtítulos o labels para otros controles GUI o para mostrar instrucciones u otros textos. Algunos controles tienen descripciones textuales integradas, para controles que no tienen un texto implícito creado con un control de texto. Es útil para una lista de instrucciones, texto de historia, conversaciones y avisos legales. El control de texto ofrece los parámetros usuales para el tamaño, fuente, estilo, etc. y el alineamiento de texto.

1. Implementar un botón que a medida que es presionado, aumente un contador que se muestre a su lado.