TP 4 para lunes 24/10 unity ui

1)¿que es un canvas? Describa que hace cada una de sus 3 render modes

2)que es un ui panel?

3)¿ que es un rect transform?

4)¿ como muestra texto en este sistema?

5)implementar un botón que a medida que es presionado, aumente un contador que se muestre a su lado.

1)El Canvas es un componente que controla como un grupo de elementos UI que seran 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 ya no hay uno en la escena ya. y el elemento UI es creado como un hijo de este. El Canvas tiene un ajuste de Render Mode el cual puede ser utilizados 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 supuerior de la escena. Si el tamaño de la pantalla es modificada o cambia la resolución, el Canvas va automaticamente cambiar 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 camara especifica. Los elementos UI son renderizáados por esta cámara, lo que significa que los ajustes de camera afectan la apariencia del UI. Si la Camera es configurada a Perspective, los elementos UI serán renderizáados 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 Uis que están destinados a ser parte del mundo.

2)

3)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 También es un Rect Transform,el Rect Transform hijo puede también especificar cómo va a ser posicionado y va a cambiar de tamaño relativo al rectángulo padre.

4)El control Text muestrauna pieza no-interactiva del texto al usuario.Éste puede ser utilizado para proporcionar subtitulos 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 aliniamiento de texto.