

Propiedades Útiles de UIView

backgroundColor

Indica el color de fondo de la vista.

alpha

Indica el grado de transparencia de la vista y sus subvistas. Es independiente del grado de transparencia del color de fondo. 1.0 indica 100% de opacidad, 0.0 indica 100% de transparencia.

tag

Es un identificador para la vista, de tipo `Int`. El valor por defecto es 0 y puede cambiarse por código dinámicamente o desde el storyboard.

hidden

Indica si la vista es visible o no. En ocasiones se puede necesitar que la vista esté presente en la jerarquía, pero que momentáneamente no pueda verse (tampoco se puede interactuar con ella).

frame

Maneja el tamaño y la posición de la vista, dentro del sistema de coordenadas de la vista contenedora. El frame (tipo `CGRect`) tiene los siguientes atributos:

- origin: la posición de la esquina superior izquierda (tipo `CGPoint`).
- size: el ancho y alto de la vista (tipo `CGSize`).

bounds

Igual al frame, pero dentro del sistema de coordenadas de la vista en cuestión.

center

Indica la posición del centro de la vista, en el sistema de coordenadas de la vista contenedora (tipo `CGPoint`).

layer

Es el elemento encargado de renderizar (dibujar) la vista y sus subvistas en pantalla. El layer (tipo **CALayer**) tiene los siguientes atributos:

- **borderWidth**
Indica el ancho del borde de la vista. Por defecto el borde es invisible y su ancho es 0.0. Cualquier valor superior hará que el borde sea visible.
- **borderColor**
Indica el color del borde de la vista. Es de tipo **CGColor** por lo que se debe usar el atributo `CGColor` del `UIColor` seleccionado.
- **cornerRadius**
Indica el radio a usar para redondear las esquinas de la vista. Por defecto es 0 (esquinas sin curvatura).
- **shadowOpacity**
Indica la transparencia de la sombra de la vista. Por defecto es 0 (la sombra es 100% transparente). Cualquier valor superior hará que la sombra sea visible.
- **shadowOffset**
Indica la posición desde la que una fuente de luz impacta la vista, generando la sombra. Un valor (0, 0) hará que la sombra se vea en todos los bordes de la vista.
- **shadowRadius**
Indica que tan grande es la sombra que se muestra detrás de la vista.
- **shadowColor**
Indica el color de la sombra de la vista. Es de tipo **CGColor** por lo que se debe usar el atributo `CGColor` del `UIColor` seleccionado.