

CREAR UN MENÚ EN UNITY



1. Crear una nueva escena para el menú

1. Ve a File > New Scene.
 2. Guarda la escena como MainMenu.
-

2. Crear el Canvas y elementos UI

1. Haz clic derecho en el **Hierarchy** > UI > Canvas.
 2. Con el Canvas seleccionado, haz clic derecho > UI > Panel (opcional, sirve como fondo).
 3. Agrega botones:
 - Click derecho sobre el Canvas o Panel > UI > Button (TextMeshPro) (si usas TextMeshPro).
 - Nómbralo como PlayButton, OptionsButton, QuitButton, etc.
-

3. Ajustar el Canvas

- Asegúrate de que el Canvas está en modo **Screen Space - Overlay**.
 - Agrega un Canvas Scaler y pon el modo en Scale With Screen Size para adaptar la UI a distintas resoluciones.
-

4. Crear un script para el menú

1. Crea un script C# llamado MainMenu.cs:

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class MainMenu : MonoBehaviour
{
    public void PlayGame()
    {
        SceneManager.LoadScene("NombreDeTuEscenaDeJuego"); //
        Reemplaza con el nombre real
    }

    public void QuitGame()
    {
        Debug.Log("Salir del juego");
        Application.Quit();
    }
}
```

Asegúrate de que la escena del juego esté agregada en File > Build Settings > Scenes In Build.

5. Asignar funciones a los botones

1. Selecciona el botón PlayButton en el **Inspector**.
 2. En el componente **Button (Script)**, ve a la sección On Click ().
 3. Haz clic en +.
 4. Arrastra el objeto que tiene el script MainMenu al campo vacío.
 5. Elige la función MainMenu -> PlayGame() desde el dropdown.
 6. Repite con QuitButton y asigna QuitGame().
-

6. Desafío

- Cambia colores de botones, fuentes, agrega imágenes de fondo, animaciones, etc., para personalizar el menú.
-

Prueba tu menú

1. Presiona **Play** en Unity.
2. Verifica que los botones funcionen correctamente: que cargue la escena de juego o cierre la app (en build).
