**UI**

Hierarchy view -> 마우스 우클릭 -> UI 에서 생성 가능

C# script에서 using UnityEngine.UI 추가로 UI 요소 사용 가능

**Canvas**

- 모든 UI요소가 표시되는 영역

Render mode

Screen Space - Overlay : UI가 씬 위에 렌더링됨, 자동으로 크기 변경 (보통 쓰는 UI)

Screen Space – Camera : 카메라 앞 지정된 거리에 UI가 배치됨

World Space : 다른 게임 오브젝트처럼 표시됨

**Panel**

UI의 계층적 구조를 표현하기 위해 사용

**Image**

Image Component -> Souce Image로 텍스처를 선택해 모양 변경 가능

**Text**

- TextMeshPro를 생성하면 자동으로 import가 생김

안뜰경우 Window -> Package Manager -> TextMeshPro에서 import

Inspector View -> TextMeshPro 컴포넌트에서 글자, 크기, 색 등 변경을 할 수 있음

C# 코드에서 사용을위해 코드 상단에 using TMPro; 추가

Font 적용

Window -> TextMechPro -> Font Asset Creator 에서 생성 후

TextMeshPro -> Font Asset에서 변경 가능

**Button**

클릭 시 함수를 불러오기 위해 코드로 사용자 정의 함수를 만든 후 Empty object 또는 EventSystem에 코드를 추가한 후 불러와 사용

Inspector view -> Button Component -> On Click()의 + 클릭 -> 추가된 영역에 스크립트를 적용한 오브젝트 먼저 추가 -> No Function을 클릭한 후 스크립트 이름 선택 -> 버튼 클릭 시 실행할 함수 이름을 찾아 적용

**Slider**

Background, Fill Area, Handle로 구성됨

value 값에 따라 보여지는 부분이 달라짐

OnChangedValue에 추가된 함수는 value값이 변경될 때 마다 호출

Scroll bar는 배경이 채워지지 않고 포인트만 이동함

**버튼 클릭 시 타이머 작동 구현**

slider를 이용한 타이머 제작

1. UI -> Slider 생성

2. Slider -> Fil lArea, Fill Area -> Fill 위치 0으로 옮기기

3. Slider -> Handle Slide Area 비활성화

4. Background, Fill 색상 변경

button 클릭 시 동작할 스크립트 생성

-> Coroutine을 이용해 Time 변수가 점점 줄어들도록 설정

Time이 0이 되었을 때 텍스트 변경을 위한 GameOver 함수 선언

스크립트를 적용한 오브젝트에서 public으로 선언한 Slider와 Text를 드래그&드롭 or 선택으로 오브젝트 설정 -> Button -> OnClick 설정 후 실행할 함수 설정

**텍스트를 다른 창으로 띄우고 싶을 때**

Panel을 추가한 후 띄울 요소를 Panel의 하위 요소로 추가

-> 스크립트에서 GameObject로 띄울 Panel을 입력받음

-> Panel.SetActive()로 활성화, 비활성화 설정