**Glosario**

**GameObject:**

Un objeto en el entorno Unity es un GameObject, en principio están vacíos, pero se le pueden añadir componentes para convertirlo en lo que necesites.

**Script:**

Pieza de código que se asocia con un GameObject para controlar sus eventos o funcionamiento.

**Prefab:**

tipo de asset que le permite almacenar un objeto GameObject completamente con componentes y propiedades. El prefab actúa como una plantilla a partir de la cual se pueden crear nuevas instancias del objeto en la escena. Cualquier edición hecha a un prefab asset será inmediatamente reflejado en todas las instancias producidas por él.

**Transfom:**

El componente Transform determina la Posición, Rotación, y Escala de cada objeto en la escena. Cada GameObject tiene un Transform.

**Sprites:**

Los Sprites son objetos gráficos 2D.son esencialmente unas texturas estándar, pero hay técnicas especiales para combinar y manejar texturas sprites por eficiencia y conveniencia durante el desarrollo.

**UI (Interfaz de Usuario):**

permite crear interfaces de usuario rápidas e intuitivas.

**Canvas:**

El Canvas es el área donde todos los elementos UI deben estar. El Canvas es un GameObject con un componente Canvas en él, y todos los elementos UI deben ser hijos de dicho Canvas.

**Parentesco:**

es uno de los conceptos más importantes que entender cuando se usa Unity. Cuando un GameObject es un Parent de otro GameObject, el GameObject Child va a moverse, rotar, y escalar exactamente como su padre(parent) lo haga. Objetos hijo(Child) pueden tener otros hijos(children) de sí mismo, pero solo un padre(parent).

**Token:**

En Tides of Madness, es la equivalente a 1 punto de locura.

**Punto de locura:**

Puntos negativos en el juego acumulando 9 se pierde la partida.

**Suit de cartas:**

Conjunto de cartas con el mismo símbolo.