# Unity Canvas

Render Mode: Modo en el que se adapta a la pantalla. Para escalar con las dimesiones tiene que ser Screen Space – Overlay, para colocarlo dentro del mundo es World Space.

CanvasGroup: Es un componente que se puede añadir a un canvas. Sirve para controlar un grupo de elementos UI y manejarlos de manera colectiva en lugar de individual.

Propiedades:

* Alpha: La opacidad de los elementos del grupo, donde 0 es transparente y 1 opaco.
* Interactable: Determina si el componente acepta un input.
* Block Raycasts: Para quitar del choque del Raycast.
* Ignore Parent Groups: Ignorará los grupos de los GameObjects padres.

Image: Es un componente para insertar una imagen.

Slider: Es un componente que inserta una barra deslizante.

Se puede acceder al valor que va de 0 a 1 con slider.value.

BackGround es el fondo, Fill área el que se desliza y Handle es el botón que deslizas.

Text: Es texto planto que se añade. Si se le pone el componente Shadow crea una sobra en la letra.

RectTransform: es el transform de los elementos UI. Representa un rectángulo donde un elemento UI puede ser colocado. Si además el GameObject padre tiene un RectTransform, se puede indicar la posición relativa y el tamaño del hijo.

* RectTransformUtiliy.ScreenPointToLocalPointInRectangle: Está función te permite obtener la posición de un punto dentro del transform:

ScreenPointToLocalPointInRectangle([RectTransform](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/RectTransform.html) rect, [Vector2](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Vector2.html) screenPoint, [Camera](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Camera.html) cam, out [Vector2](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Vector2.html) localPoint)

Devuleve true si se ha clickado dentro del RectTransform.

Rect es el rectTransform que estamos evaluando.

Cam: la cámara asociada a la posición en pantalla.

screenPoint: el punto que hemos clickado.

Out localPoint: devuleve las coordenadas locales del Rectransform.