# 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 coche 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.

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