# Unity Editor

## Atributos

Encabezado: Sirve para poner una cabecera en el editor.

[Header(“nombre”)]

Slider: Pone un slider para cambiar el valor de una variable.

[Range(minimo, máximo)]

Multilinea: Un texto que aparezca como multilinea.

[Multiline(numero\_lineas)]

[TextArea(numero minimo, numero máximo)]

Ocultar Variable: Para ocultar una variable publica en el inspector.

[HideInInspector]

Mostrar Variable privada: Muestra la variable privada en el editor.

[SerializeField]

Espacio de Separacion: Añade un espacio de separación en el editor.

[Space(numero\_pixels)]

Texto de ayuda: Al estar con el mouse encima muestra un texto.

[Tooltip(“texto”)]

Poner que solo puede haber un componente en el objeto, se pone encima de la definición de la clase:

[DisallowMultipleComponents]

Se asegura de que el objeto donde esta nuestro script, tiene otros componentes a los que hace referencia:

[RequireComponent(typeof(componente))]

## Tags:

Se pueden añadir submenús de la siguiente manera:

Enemigo/Esqueleto.

Si se intenta hacer el findObjectwithtag hay que referenciar al submenú también.

## Tips Menu:

Si le das en el inspector a las tres líneas, puedes cambiar al modo Debug donde salen muchos más campos en cada Componente del GameObject.

## Activar Funcion desde Editor:

Para activar una función desde el editor se tiene que poner encima de la función:

[ContextMenu(“Nombre Funcion”)]

Ahora cuando se de al engranaje en el componente script, saldrá el “Nombre Funcion” para que le pulsemos. Solo se puede usar para funciones sin parámetros.