## **Propriedades úteis de UIView**

### **backgroundColor**

Indica a cor de fundo da visualização.

### **alpha**

Indica o grau de transparência da visualização e suas subvisualizações. Independe do grau de transparência da cor de fundo. 1.0 indica 100% de opacidade, 0.0 indica 100% de transparência.

### **tag**

É um identificador para a visualização, de tipo **Int**. O valor é predeterminado como 0 e pode modificar-se por código dinamicamente ou pelo storyboard.

### **hidden**

Indica se a visualização é visível ou não. Eventualmente, pode ser necessário que a visualização esteja presente na hierarquia, mas que momentaneamente não possa ser vista (nem seja possível interagir com ela).

### **frame**

Manipular o tamanho e posição da visualização, dentro do sistema de coordenadas da visualização container. O frame (tipo **CGRect**) possui as seguintes características:

* origin: a posição do canto superior esquerdo (tipo **CGPoint**).
* size: a altura e largura da visualização (tipo **CGSize**).

### **bounds**

Igual ao frame, mas dentro do sistema de coordenadas da visualização em questão.

### **center**

Indica a posição do centro da visualização no sistema de coordenadas da visualização container (tipo **CGPoint**).

### **layer**

É o elemento encarregado de renderizar (desenhar) a visualização e suas subvisualizações na tela. O layer (tipo **CGRect**) possui as seguintes características:

* **borderWidth**  
  Indica a largura da borda da visualização. Como padrão, a borda é invisível e sua largura é 0.0. Qualquer valor superior fará com que a borda seja visível.
* **borderColor**  
  Indica a cor de fundo da borda da visualização. É do tipo **CGColor**, o que significa que se deve utilizar o atributo cgColor do UIColor selecionado.
* **cornerRadius**  
  Indica o raio que deve ser utilizado para arredondar os cantos da visualização. É predeterminado como 0 (cantos sem curvatura).
* **shadowOpacity**  
  Indica a transparência da sombra da visualização. É predeterminado como 0 (a sombra é 100% transparente). Qualquer valor superior fará com que a sombra seja visível.
* **shadowOffset**  
  Indica a posição em que uma fonte de luz afeta a visualização, criando a sombra. Um valor (0, 0) fará com que a sombra seja vista em todas as bordas da visualização.
* **shadowRadius**  
  Indica quão grande é a sombra que é mostrada atrás da visualização.
* **shadowColor**  
  Indica a cor da sombra da visualização. É do tipo **CGColor**, portanto é preciso usar a característica cGColor do UIColor selecionado.