

En este tutorial, me enfoqué en crear un menú de pausa y opciones para nuestro juego de plataformas 2D. Para empezar, importé un paquete de assets gratuito llamado "Simple Buttons" que contenía iconos y botones. Luego, creé el botón de opciones en el Canvas del juego, dándole un estilo con una textura redonda y un icono de configuración. Después, creé un panel de opciones transparente para que sirviera de fondo del menú, aplicándole una imagen de fondo personalizada. Añadí cuatro botones a este panel: "Volver", "Ajustes", "Menú Principal" y "Salir del Juego". Para manejar la funcionalidad de estos botones, creé un script C# llamado "UIManager".









