

Interface na Unity

O **Unity** nos fornece uma estrutura para criamos a Interface do nosso jogo, assim facilitando nosso trabalho em diversos aspectos. Toda vez que eu crio um dos objetos que ela me fornece como o `Text`, este objeto tem que estar dentro de outro objeto que tem um *Component* de rege a Interface, qual o nome deste *Component*?

Selecione uma alternativa

A Canvas

B Transform

C GameObject

D Rigidbody