

```
// Importa los espacios de nombres necesarios para el funcionamiento del script

using System.Collections;      // Proporciona clases para colecciones como ArrayList

using System.Collections.Generic; // Proporciona clases genéricas como List<T>

using UnityEngine;             // Importa la funcionalidad principal del motor Unity


// Clase que maneja la navegación desde la pantalla de registro exitoso hacia la
pantalla de selección

// Hereda de MonoBehaviour, que es la clase base para todos los scripts de Unity

public class Protregistrar : MonoBehaviour

{

    // Declaración de variables públicas que representan las diferentes
pantallas/interfaces

    // Al ser públicas, estas variables pueden ser asignadas desde el Inspector de Unity

    public GameObject Registroexitoso; // La pantalla que muestra un mensaje de
registro exitoso

    public GameObject Seleccion;      // La pantalla de selección de opciones o juego

    public GameObject Perfil;         // La pantalla del perfil del paciente


    // Método público que se ejecuta cuando se presiona el botón para continuar
después de un registro exitoso

    // Este método puede ser asignado a un botón desde el inspector de Unity
```

```
public void Protregistarboton()

{

    // Desactivamos la pantalla de registro exitoso

    // Este mensaje emergente ya no es necesario una vez que el usuario lo ha visto

    Registroexitoso.SetActive(false);


    // Desactivamos también la pantalla del perfil

    // Esto asegura que solo una pantalla esté activa a la vez

    Perfil.SetActive(false);


    // Activamos la pantalla de selección

    // Nota: el comentario original "Activamos la pantalla del perfil del paciente"

    // no coincide con la acción real, que es activar la pantalla de selección

    Seleccion.SetActive(true);

}

}
```