

```
using System.Collections;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using UnityEngine;
```

```
// Esta clase está destinada a manejar el reinicio completo del sistema,
```

```
// regresando a la pantalla de inicio. Puede usarse para limpiar el flujo de trabajo
```

```
// y comenzar desde cero, útil al finalizar una sesión o terapia.
```

```
public class volverainicio : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    // Start se ejecuta una vez al inicio del script
```

```
    void Start()
```

```
{
```

```
    // Aquí puede colocarse lógica de inicialización si es necesario
```

```
}
```

```
// Update se ejecuta una vez por cada frame
```

```
void Update()
```

```
{
```

```
// Puede usarse para detectar entradas o condiciones para reiniciar automáticamente,
```

```
// aunque actualmente no se usa.
```

```
}
```

```
}
```