

```
// Importamos las librerías necesarias para el funcionamiento básico en Unity
```

```
using System.Collections;
```

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

```
using UnityEngine;
```

```
// Definimos una clase pública llamada "Punteria" que hereda de MonoBehaviour
```

```
// Esto permite que el script pueda ser asociado a un objeto en la escena de Unity
```

```
public class Punteria : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    // Declaramos dos variables públicas de tipo GameObject
```

```
    // Estas variables se configurarán desde el editor de Unity para controlar qué  
    pantallas se muestran
```

```
    // Referencia a la interfaz principal, donde se encuentran las opciones "Iniciar  
    terapia" y "Revisar datos guardados"
```

```
    public GameObject Seleccion;
```

```
    // Referencia a la interfaz del perfil del paciente para el modo de terapia de puntería
```

```
    public GameObject OrgPunt;
```

// Método público que será llamado cuando el usuario presione el botón para iniciar la terapia de puntería

```
public void Punteriaactboton()
```

```
{
```

```
// Oculta la pantalla principal de selección
```

```
Seleccion.SetActive(false);
```

```
// Muestra la pantalla correspondiente al perfil del paciente en el modo de puntería
```

```
OrgPunt.SetActive(true);
```

```
}
```

```
}
```