

```
using System.Collections; // Espacio de nombres para trabajar con colecciones, como listas y diccionarios.
```

```
using System.Collections.Generic; // Espacio de nombres para colecciones genéricas.
```

```
using UnityEngine; // Espacio de nombres para Unity.
```

```
using Firebase; // Espacio de nombres de Firebase.
```

```
using Firebase.Auth; // Espacio de nombres para autenticación con Firebase.
```

```
using Firebase.Extensions; // Espacio de nombres para las extensiones de Firebase (como trabajar en el hilo principal).
```

```
public class inicializarfirebase : MonoBehaviour // Clase que maneja la inicialización de Firebase en Unity.
```

```
{
```

```
    void Start() // Método que se ejecuta al inicio cuando el objeto que contiene este script es activado.
```

```
{
```

```
    // Llamar a FirebaseApp.CheckAndFixDependenciesAsync para verificar y corregir las dependencias de Firebase.
```

```
    FirebaseApp.CheckAndFixDependenciesAsync().ContinueWithOnMainThread(task =>
```

```
{
```

```
        if (task.Result == DependencyStatus.Available) // Si Firebase está disponible (sin problemas de dependencias).
```

```
{

    // Inicializar Firebase usando la instancia predeterminada de FirebaseApp.

    FirebaseApp app = FirebaseApp.DefaultInstance;


    // Establecer el nivel de logs de Firebase a "Debug" para mostrar detalles
    en la consola (útil para depuración).

    FirebaseApp.LogLevel = LogLevel.Debug;


    // Mostrar un mensaje de éxito en la consola de Unity.

    Debug.Log("Firebase inicializado correctamente.");

}

else

{

    // Si las dependencias de Firebase no están disponibles, mostrar un
    mensaje de error en la consola.

    Debug.LogError($"Firebase no está disponible: {task.Result}");

}

});

}

}
```

