

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

```
using System.Collections;
```

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

```
using UnityEngine;
```

```
// Definimos una clase pública llamada "Retrobolos" que hereda de MonoBehaviour, lo cual permite vincular este script a un objeto en la escena
```

```
public class Retrobolos : MonoBehaviour
```

```
{
```

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

```
    // Estas variables se asignan desde el editor de Unity para controlar la visibilidad de diferentes interfaces
```

```
    // Referencia al objeto de la interfaz del modo bolos
```

```
    public GameObject OrgBolos;
```

```
    // Referencia al objeto de la interfaz del modo arco
```

```
    public GameObject OrgArco;
```

```
    // Referencia al objeto de la interfaz de retroalimentación del modo bolos
```

```
public GameObject RetroalimentacionB;
```

```
// Método público que se ejecuta al presionar un botón para mostrar la  
retroalimentación del modo bolos
```

```
public void checkbolosbutton()
```

```
{
```

```
// Oculta la interfaz del modo bolos
```

```
OrgBolos.SetActive(false);
```

```
// Oculta la interfaz del modo arco (por si estaba activa)
```

```
OrgArco.SetActive(false);
```

```
// Muestra la interfaz de retroalimentación del modo bolos
```

```
RetroalimentacionB.SetActive(true);
```

```
}
```

```
}
```