

```
// Importamos las librerías necesarias para trabajar con colecciones y elementos visuales en Unity
```

```
using System.Collections;
```

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

```
using UnityEngine;
```

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

```
// Esto permite que el script se pueda asociar a un objeto dentro de la escena de Unity
```

```
public class perfilexistoff : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    // Declaramos una variable pública de tipo GameObject
```

```
    // Esta variable se asigna desde el editor de Unity para controlar la visibilidad de la pantalla emergente
```

```
    // Referencia a la pantalla emergente que aparece cuando se detecta que un perfil ya existe
```

```
    public GameObject Registroexistente;
```

```
    // Método público llamado "no" que se ejecuta cuando el usuario decide no usar el perfil existente
```

```
    public void no()
```

```
{  
  
    // Desactiva la pantalla emergente que informa que el perfil ya existe  
  
    Registroexistente.SetActive(false);  
  
    // No se activa ninguna otra pantalla aquí, ya que el código está incompleto y no  
    se muestra otra interfaz  
  
    // La acción esperada sería ocultar la pantalla emergente y posiblemente  
    regresar al menú anterior  
  
}  
  
}
```