

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

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

// Definimos una clase pública llamada "perfilexiston" que hereda de MonoBehaviour

// Esto permite que el script sea asociado a un objeto dentro de la escena en Unity

public class perfilexiston : MonoBehaviour

{

    // Declaramos tres variables públicas de tipo GameObject

    // Estas variables permiten activar o desactivar elementos visuales desde este script

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

    public GameObject Registroexistente;

    // Referencia a la pantalla principal del juego o menú de selección

    public GameObject Seleccion;
```

```
// Referencia a la pantalla del perfil del paciente
```

```
public GameObject Perfil;
```

```
// Método público llamado "si" que se ejecuta cuando el usuario confirma que quiere  
usar el perfil ya existente
```

```
public void si()
```

```
{
```

```
    // Oculta la pantalla emergente que informa que el perfil ya existe
```

```
    Registroexistente.SetActive(false);
```

```
    // Oculta la pantalla del perfil del paciente
```

```
    Perfil.SetActive(false);
```

```
    // Muestra la pantalla principal del juego o menú de selección
```

```
    Seleccion.SetActive(true);
```

```
}
```

```
}
```