

```

// Importa los espacios de nombres necesarios para el funcionamiento del script

using System.Collections;      // Proporciona clases para colecciones como ArrayList

using System.Collections.Generic; // Proporciona clases genéricas como List<T>

using UnityEngine;            // Importa la funcionalidad principal del motor Unity


// Clase principal que maneja la activación de interfaces en la aplicación

// Hereda de MonoBehaviour, que es la clase base para todos los scripts de Unity

public class ActivacionI : MonoBehaviour

{

    // Declaración de variables públicas que representan las diferentes
    pantallas/interfaces

    // Al ser públicas, estas variables pueden ser asignadas desde el Inspector de Unity

    public GameObject Iniciodesesion;    // Interfaz de inicio de sesión

    public GameObject Registrado;        // Interfaz para usuarios ya registrados

    public GameObject Inicio;            // Pantalla principal con opciones "Iniciar terapia"
    y "Revisar datos guardados"

    public GameObject Perfil;            // Pantalla que muestra la información del perfil
    del paciente

    public GameObject Seleccion;          // Interfaz para seleccionar opciones o
    configuraciones

```

```
public GameObject OrgBolos;           // Interfaz para la organización de bolos  
(posiblemente terapia relacionada)
```

```
public GameObject RetroalimentacionB; // Pantalla de retroalimentación para los  
bolos
```

```
public GameObject Panelamp1;          // Panel de ampliación 1 (información adicional  
o detalle)
```

```
public GameObject Panelamp2;          // Panel de ampliación 2
```

```
public GameObject Panelamp3;          // Panel de ampliación 3
```

```
public GameObject OrgPunt;            // Interfaz para organización de puntuaciones
```

```
public GameObject Registroexitoso;    // Mensaje de confirmación cuando el  
registro es exitoso
```

```
public GameObject Registroexistente;  // Aviso cuando se intenta crear un registro  
que ya existe
```

```
public GameObject Basededatos;        // Interfaz para gestionar la base de datos
```

```
public GameObject Seguroeliminar;    // Mensaje de confirmación al eliminar datos
```

```
public GameObject infoBaseDatos;      // Pantalla con información sobre la base de  
datos
```

```
public GameObject Escapbolos;         // Interfaz específica relacionada con los bolos  
(posiblemente escape)
```

```
public GameObject Antebolos;          // Interfaz anterior a los bolos o configuración  
previa
```

```
public GameObject Emgbolos;           // Interfaz de emergencia o configuración EMG  
para bolos
```

```
public GameObject decisionfinal;    // Pantalla para la decisión o confirmación final

// Método Start: se ejecuta automáticamente una vez al iniciar el script

// Este método es parte del ciclo de vida de MonoBehaviour

void Start()

{

    // Configuración inicial de las interfaces

    // Solo activamos la pantalla de inicio de sesión, todas las demás quedan
    desactivadas

    Iniciodesesion.SetActive(true);    // Activa la pantalla de inicio de sesión (única
    activa)

    Registrado.SetActive(false);    // Desactiva la pantalla de usuarios registrados

    Inicio.SetActive(false);    // Desactiva la pantalla principal

    Perfil.SetActive(false);    // Desactiva la pantalla del perfil

    Seleccion.SetActive(false);    // Desactiva la interfaz de selección

    OrgBolos.SetActive(false);    // Desactiva la organización de bolos

    RetroalimentacionB.SetActive(false); // Desactiva la retroalimentación de bolos

    Panelamp1.SetActive(false);    // Desactiva el panel de ampliación 1

    Panelamp2.SetActive(false);    // Desactiva el panel de ampliación 2
```

```
Panelamp3.SetActive(false);    // Desactiva el panel de ampliación 3

OrgPunt.SetActive(false);      // Desactiva la organización de puntuaciones

Registroexistoso.SetActive(false); // Desactiva el mensaje de registro exitoso

Registroexistente.SetActive(false); // Desactiva el aviso de registro existente

Basededatos.SetActive(false);  // Desactiva la interfaz de base de datos

Seguroeliminar.SetActive(false); // Desactiva el mensaje de confirmación de
eliminación

infoBaseDatos.SetActive(false); // Desactiva la información de base de datos

Escapbolos.SetActive(false);   // Desactiva la interfaz de escape de bolos

Antebolos.SetActive(false);    // Desactiva la interfaz previa a bolos

Emgbolos.SetActive(false);     // Desactiva la interfaz EMG de bolos

decisionfinal.SetActive(false); // Desactiva la pantalla de decisión final

}

}
```