

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

```
using System.Collections;
```

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

```
using UnityEngine;
```

```
// Definimos una clase pública llamada "Bolos" que hereda de MonoBehaviour (clase base de Unity para scripts asociados a objetos)
```

```
public class Bolos : MonoBehaviour
```

```
{
```

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

```
    // Estas se asignarán desde el editor de Unity para controlar la visibilidad de las interfaces gráficas
```

```
    // Referencia al objeto de la interfaz principal, donde se encuentra el botón "Iniciar terapia"
```

```
    public GameObject Seleccion;
```

```
    // Referencia al objeto de la interfaz del perfil del paciente, que se activa al iniciar la terapia
```

```
    public GameObject OrgBolos;
```

// Método público que será llamado cuando el usuario presione el botón para iniciar la terapia de bolos

```
public void Bolosactboton()
```

```
{
```

```
// Oculta la pantalla principal (pantalla de selección)
```

```
Seleccion.SetActive(false);
```

```
// Muestra la pantalla del perfil del paciente (interfaz para configurar la terapia)
```

```
OrgBolos.SetActive(true);
```

```
}
```

```
}
```