

```
// 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 "Accesovalido" que hereda de MonoBehaviour
```

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

```
public class Accesovalido : MonoBehaviour
```

```
{
```

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

```
    // Estas variables se asignan desde el editor de Unity para manejar las pantallas a mostrar u ocultar
```

```
    // Referencia a la pantalla de inicio de sesión que contiene las opciones como "Iniciar terapia" y "Revisar datos guardados"
```

```
    public GameObject Iniciodesesion;
```

```
    // Referencia a la pantalla del perfil del paciente donde se gestionan los datos del paciente
```

```
    public GameObject Registrado;
```

// Referencia a la pantalla principal del juego o aplicación, donde se muestra la interfaz principal

public GameObject Inicio;

// Método público llamado "Accesoverificado" que se ejecuta cuando el acceso es verificado (por ejemplo, cuando el usuario inicia sesión correctamente)

public void Accesoverificado()

{

// Desactivamos la pantalla de inicio de sesión, ocultando las opciones de "Iniciar terapia" y "Revisar datos guardados"

Iniciodesesion.SetActive(false);

// Desactivamos la pantalla del perfil del paciente, ocultando la interfaz correspondiente

Registrado.SetActive(false);

// Activamos la pantalla principal, mostrando la interfaz que permite iniciar la terapia o ver otras opciones

Inicio.SetActive(true);

}

}

