

```
// 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 "reginibasd" que hereda de MonoBehaviour
```

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

```
public class reginibasd : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    // Declaramos dos 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 principal del juego donde se encuentran las opciones como "Iniciar terapia" y "Revisar datos guardados"
```

```
    public GameObject Inicio;
```

```
    // Referencia a la pantalla de la base de datos o perfil del paciente
```

```
    public GameObject Basededatos;
```

// Método público llamado "Regrinicio" que se ejecuta cuando el usuario presiona el botón para regresar al inicio

```
public void Regrinicio()
```

```
{
```

```
// Activamos la pantalla principal del juego, mostrando la interfaz de inicio
```

```
Inicio.SetActive(true);
```

```
// Desactivamos la pantalla de la base de datos, ocultando la interfaz del perfil del paciente
```

```
Basededatos.SetActive(false);
```

```
}
```

```
}
```