

```
// 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 que maneja la navegación entre la pantalla de inicio y el perfil del usuario

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

public class PerfilUsu : 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 Inicio; // La pantalla principal con opciones "Iniciar terapia" y
    "Revisar datos guardados"

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

    // Método público que se ejecuta cuando se presiona el botón para ir al perfil

    // Este método puede ser asignado a un botón desde el inspector de Unity

    public void InicioPerbutton()
```

```
{  
  
    // Activamos la pantalla del perfil del paciente  
  
    Perfil.SetActive(true);  
  
  
    // Desactivamos la pantalla principal  
  
    // Nota: hay un comentario incorrecto en el código original, ya que esta línea  
  
    // desactiva la pantalla de inicio, no la activa como sugiere el comentario original  
  
    Inicio.SetActive(false);  
  
}  
  
}
```