

```
// Importamos las librerías necesarias para trabajar en Unity

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

// Definimos una clase pública llamada "RegBolos" que hereda de MonoBehaviour

// Esto permite que el script sea asociado a un objeto dentro de la escena en Unity

public class RegBolos : MonoBehaviour

{

    // Declaramos dos variables públicas de tipo GameObject

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

    // Referencia a la pantalla principal, que contiene las opciones "Iniciar terapia" y
    "Revisar datos guardados"

    public GameObject Seleccion;

    // Referencia a la pantalla del perfil del paciente para el modo de bolos

    public GameObject OrgBolos;

    // Método público que será llamado cuando el usuario presione el botón para
    regresar al menú principal desde el modo de bolos
```

```
public void RegBolosButton()

{

    // Activa la pantalla principal de selección

    Seleccion.SetActive(true);


    // Desactiva la pantalla del perfil del paciente del modo de bolos

    OrgBolos.SetActive(false);

}

}
```