

```
// 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 "actbasededatos" que hereda de MonoBehaviour
```

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

```
public class actbasededatos : MonoBehaviour
```

```
{
```

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

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

```
    // Referencia a la pantalla emergente que contiene la interfaz de la base de datos
```

```
    public GameObject Basededatos;
```

```
    // Referencia a la pantalla principal del juego, donde se encuentran las opciones iniciales
```

```
    public GameObject Inicio;
```

// Método público llamado "basededatos" que se ejecuta cuando el usuario presiona el botón para acceder a la base de datos

```
public void basededatos()
```

```
{
```

```
// Desactivamos la pantalla principal del juego, ocultando la interfaz inicial
```

```
Inicio.SetActive(false);
```

```
// Activamos la pantalla de la base de datos, mostrando la interfaz asociada a esa sección
```

```
Basededatos.SetActive(true);
```

```
}
```

```
}
```