

```
// Importamos las librerías necesarias para el funcionamiento en Unity
```

```
using System.Collections;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using UnityEngine;
```

```
// Definimos una clase pública llamada "RegPunt" que hereda de MonoBehaviour
```

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

```
public class RegPunt : MonoBehaviour
```

```
{
```

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

```
    // Estas se asignarán desde el editor de Unity para manejar qué interfaces se muestran al usuario
```

```
    // Referencia a la interfaz principal, donde se encuentran las opciones "Iniciar terapia" y "Revisar datos guardados"
```

```
    public GameObject Seleccion;
```

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

```
    public GameObject OrgPunt;
```

// Método público que se ejecuta al presionar el botón para regresar al menú principal desde el modo de puntería

```
public void RegPuntButton()
```

```
{
```

```
// Activa la pantalla principal de selección
```

```
Seleccion.SetActive(true);
```

```
// Desactiva la pantalla del perfil del paciente correspondiente al modo puntería
```

```
OrgPunt.SetActive(false);
```

```
}
```

```
}
```