

```
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class ControlWindow : MonoBehaviour
{

    private void Start()
    {

    }

    public void Update()
    {
        if (Input.GetKey("escape")) // если нажата клавиша Esc (Escape)
        {
            Application.Quit(); // закрыть приложение
        }
    }

    public void LoadSampleScene()
    {
        SceneManager.LoadScene(1);
    }

    public void LoadStartGameScene()
    {
        SceneManager.LoadScene(0);
    }

    public void ExitAtGame()
    {
        Application.Quit();
    }

}
```