

```
//Utilizamos las librerias que tiene por defecto unity para poder crear
sus scrpts

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;


//Es importante utilizar las librerias UnityEngine con su extencion Scene
Managment para poder indicarle

//que se estatra trabajajndo con las diferentes escenas

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;


//Creamos la clase CambiarEscena como podemos ver ya tiene enlazadas las
8 pantallas

//de nuestra aplicacion (entre mas usemos el script mas referencias se
generan)

public class CambiarEscena : MonoBehaviour

{

    //Con el string nombreNivel lo que hacemos es generar una variable
abirta y solo indicarle desde unity

    //a cual escena se quiere ir desde la escena actual

    public void CargarNivel(string nombreNivel)

    {

        //La funcion loadScene lo que hace es abre la nueva escena
encargandocede de cerrar la anterior sin perder datos

        //esto para optimisar la aplicacion

        SceneManager.LoadScene(nombreNivel);

    }

}
```