У нашому проекті є скрипт, що визначає заподіяння шкоди об'єктам при зіткненні (у завданнях раніше він названий DamageDetected). Даний скрипт також звертається до компоненту Health використовуючи GetComponent, що тепер не має сенсу.

Переробте цей скрипт таким чином, щоб замість GetComponentвикористовувався написаний у минулому завданні словник!

Також до цього моменту в скрипті DamageDetected повинна була бути реалізована логічна змінна, що визначає необхідність повернення гравця у збережену точкупісля отримання втрат. Для цієї перевірки використовується метод скрипту ReloadStartPosition. Звичайно, так само використовується метод GetComponent. Подумайте, як можна позбутися GetComponent використовуючи GameManager (пул для цього не потрібен).

Коригований скрипт DamageDetected прикладіть нижче:

|  |
| --- |
| Код скрипта DamageDetected: |
|  |