У минулому завданні ви повинні були допрацювати GameManager, організувавши йому доступ до компонента ReloadStartPosition, що мало позбавити DamageDetected від зайвого виклику GetComponent.

Відкрийте написаний скрипт Checkpoint. У своїй роботі він також використовує GetComponent для отримання ReloadStartPosition. Тепер це не має сенсуа. Позбавте його від GetComponent і прикладіть скоригований скрипт нижче:

|  |
| --- |
| Код скрипта Checkpoint: |
|  |