

## Organizando e Otimizando nosso Código

Agora que já vimos bastante conteúdo, vamos fazer a refatoração de alguns códigos que fizemos para melhorá-los?

Em todos os códigos que utilizamos o `GetComponent<T>()`, é uma boa prática fazer isto somente uma vez e guardar este valor numa variável. Como exemplo, no código `ControlaJogador` estamos utilizando bastante `GetComponent<Rigidbody>()`, vamos então no topo do *Script* criar uma variável do tipo `private Rigidbody rigidbodyJogador` e no `Start` incluiremos a linha.

```
rigidbodyJogador = GetComponent();
```

Pronto! Agora toda vez que utilizamos o `Rigidbody` do jogador como na linha abaixo:

```
GetComponent<Rigidbody>().MovePosition  
    (GetComponent<Rigidbody>().position +  
    (direcao * Velocidade * Time.deltaTime));
```

Trocamos por:

```
rigidbodyJogador.MovePosition  
    (rigidbodyJogador.position +  
    (direcao * Velocidade * Time.deltaTime));
```