**Document Technique pour CameraManager.cs**

**Nom du script** : CameraManager

**Namespace** : GamePlay.Cameras

**Vue d'ensemble :**

Le script CameraManager gère le basculement entre deux caméras dans un jeu en fonction de la phase de commande du joueur. Ce script permet d'activer la caméra appropriée en fonction du joueur actif.

**Composants clés :**

* **Champs sérialisés** :
  + camera1 : Référence à la première caméra (probablement celle du joueur 1).
  + camera2 : Référence à la deuxième caméra (probablement celle du joueur 2).

**Méthodes clés :**

* **SwitchCamera(Commander \_phase)** :
  + **Paramètre** : \_phase de type Commander, représentant la phase ou le tour du joueur (PLAYER\_1, PLAYER\_2, etc.).
  + **Retourne** : CameraController de la caméra activée.
  + **Fonctionnalité** :
    - Si la phase correspond à Commander.PLAYER\_1, camera1 est activée et camera2 est désactivée.
    - Sinon, camera2 est activée et camera1 est désactivée.
    - La méthode retourne le composant CameraController de la caméra activée.