**Document Technique pour Commander.cs**

**Namespace** : Units

**Enumération Commander**

L'énumération Commander définit les différentes phases ou états de commandement qui peuvent être utilisés dans le système de jeu. Elle est généralement utilisée pour représenter les joueurs ou états spéciaux dans le jeu.

**Valeurs Enumérées :**

* **PLAYER\_1** :
  + Représente le premier joueur ou l'armée du premier joueur.
* **PLAYER\_2** :
  + Représente le deuxième joueur ou l'armée du deuxième joueur.
* **NULL** :
  + Représente un état nul ou non défini, souvent utilisé pour indiquer qu'aucun joueur n'est actif ou que la phase n'est pas encore déterminée.

**Utilisation :**

* **Phase de Jeu** :
  + Les valeurs de cette énumération peuvent être utilisées pour gérer les phases de jeu dans un système de jeu au tour par tour, pour déterminer quel joueur est actuellement actif.
* **Gestion des Actions** :
  + Elles peuvent également être utilisées pour décider quel ensemble d'actions ou de règles s'applique en fonction du joueur actif.

**Note** : L'énumération Commander est un outil essentiel pour le contrôle de la logique du jeu, facilitant la gestion des états et des transitions entre les joueurs dans un système de jeu complexe. Assurez-vous que les valeurs sont correctement utilisées dans les différentes parties du code pour garantir une gestion fluide des phases de jeu.