Système de Layer pour les collisions

Les collisions sont gérées par les Layers.  
Il y aura 4 Layers concernés par les collisions.

1 : Layer Joueur pour le joueur.

2 : Layer Ennemi pour les ennemis.

3 : Layer Danmaku pour les attaques ennemies.

4 : Layer Magie pour les attaques du joueur.

5 : Layer Bord pour le cadre de l’écran.

Joueur et Ennemi collisionnent.

Magie et Ennemi collisionnent.

Joueur et Danmaku collisionnent.

Tous collisionnent avec Bord.