Gestion de la caméra

Système de Zone morte :

Le joueur est entouré d’une zone morte, c’est une zone dans laquelle le joueur peut se mouvoir mais la caméra n’en sera pas affectée. En revanche quand le joueur sort de cette zone on repositionnera zone porte et la caméra en fonction de la nouvelle position du joueur. Ces calculs et vérifications sont affecté à chaque frame.