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 sans que la caméra soit affectée. En revanche, quand le joueur sort de cette zone, on repositionnera zone morte et la caméra en fonction de la nouvelle position du joueur. Ces calculs et vérifications sont affectés à chaque frame.