* Awake : Appelé avant Start, afin d’établir des références entres des scripts ou faire l’initialisation des variables  
  Ex : Permettre au joueur de rentrer dans le jeu
* Start : Après la méthode Awake, **le script doit être activé contrairement à Awake**

Transform cible;  
cible = GameObject.Find(« maCible »)  
Transform.LookAt(cible);