

```
import pygame
""" Câmera lateral simples """
class Camera:
    def __init__(self, largura: int, altura: int, largura_janela:
int):
        self.deslocamento_x = 0
        self.largura = largura
        self.altura = altura
        self.largura_janela = largura_janela

    def seguir(self, retangulo_alvo: pygame.Rect):
        """ Centraliza o jogador no eixo X com margens e limita ao
mundo """
        centro_alvo_x = retangulo_alvo.centerx
        self.deslocamento_x = max(0, centro_alvo_x -
self.largura_janela // 2)
        desloc_maximo = max(0, self.largura - self.largura_janela)
        if self.deslocamento_x > desloc_maximo:
            self.deslocamento_x = desloc_maximo
```