```
┌─────────────────────────┐
│      MonoBehaviour      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│     PlayerParameters    │
├─────────────────────────┤
│ + m_rollingPow          │
│ + m_rollingAnimeSpeed   │
│ + m_putItemInfo         │
│ + m_ableGatheringItem   │
│ + m_holdTrans           │
│ + m_throwPower          │
│ + m_mouseThrowAim       │
│ + m_handTrans           │
│ + m_throwAimCamera      │
│ + m_playerfollowCamera  │
│ + m_skillPrefab         │
│ + m_spellEffect         │
│ + m_obserbSkill1        │
│ + m_obserbSkill2        │
│ + m_isVanishWeapon      │
│ + SearchEnemyDist       │
│ + SpeedStick            │
│ + StorySkill1_ID        │
│ + StorySkill2_ID        │
│ + UseSkill1Flg          │
│ + UseSkill2Flg          │
│ + TriggerStorySkill_1   │
│ + TriggerStorySkill_2   │
│ + PlayerRestartPosition │
│ + PlayerRestartForward  │
│ + ActionItemWindowController │
│ - m_serchEnemyDist      │
│ - m_speedStick          │
│ - m_storySkill1_ID      │
│ - m_storySkill2_ID      │
│ - m_useSkill1Flg        │
│ - m_useSkill2Flg        │
│ - m_triggerStorySkill_1 │
│ - m_triggerStorySkill_2 │
│ - m_vanishWeaponEvent   │
│ - m_appearWeaponEvent   │
│   ▦ ▦ 6 ▦ …            │
├─────────────────────────┤
│ + SetPutItemInfo()      │
│ + StartVanishWeapon()   │
│ + UpdateVanishWeapon()  │
│ + AppearWeapon()        │
│ + HideWeapon()          │
│ + AddActionUIState()    │
│ + RemoveActionUIState() │
└─────────────────────────┘
```