```
                    Player              Scene              System

  ┌──────────────┐
  │ UML Sequence │───────▶│
  │ Diagram 1    │        │
  └──────────────┘        │
                          │── Play_Button() ──────▶│
                          │                        │── Get_Settings() ──────▶│
                          │                        │◀── Set_Player_Settings() ─│
                          │◀── Set_Player_Settings() ─│
                          │                        │◀── Play_Scene() ──────────│
                          │── Start_Button() ──────▶│

  ┌ Player_Run ──────────────────────────────────────────────────────────┐
  │ [Play until Quit_Button pressed]       │── Start_Distance() ──────────▶│
  │                        │── Jump_Button() ──────▶│                      │
  │                        │── Hit_Power_Up() ─────▶│                      │
  │                        │◀── Set_Power_Up() ─────│                      │
  │                        │── Hit_Debuff() ───────▶│                      │
  │                        │◀── Set_Debuff() ───────│                      │
  │                        │── Hit_Obstacle() ─────▶│                      │
  │                        │        │── End_Session() ─────────▶│           │
  │                        │        │◀── End_Distance() ────────│           │
  │                        │        │◀── High_Score_Scene() ────│           │
  │                        │── Input_Name() ───────▶│                      │
  │                        │        │── Save_Highscore() ──────▶│           │
  │                        │── Play_Again_Button() ─▶│                      │
  └───────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
                          │── Quit_Buton() ───────▶│
                          │        │── Quit_Button() ──────────▶│
                          │        │◀── Loading_Scene() ───────│
  ┌──────────────┐
  │ UML Sequence │◀───────│
  │ Diagram 1    │        │
  └──────────────┘
```