```
┌─────────────────────┐
│  State< entity >    │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│ + ~State()          │
│ + Enter()           │
│ + Execute()         │
│ + Exit()            │
└─────────────────────┘
         ▲
         │ < Player >
         │
┌─────────────────────┐
│  State< Player >    │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│ + ~State()          │
│ + Enter()           │
│ + Execute()         │
│ + Exit()            │
└─────────────────────┘
         △
         │
┌─────────────────────┐
│    deathState       │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│ + Enter()           │
│ + Execute()         │
│ + Exit()            │
└─────────────────────┘
```