```
┌─────────────────┐
│      Node       │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
         △
         │
┌──────────────────────────────────┐
│              State               │
├──────────────────────────────────┤
│ + CharacterBody2D Parent         │
│ + AnimationPlayer Animations     │
├──────────────────────────────────┤
│ + virtual bool CanEnter()        │
│ + virtual void Enter()           │
│ + virtual void Exit()            │
│ + virtual State ProcessInput     │
│   (InputEvent @event)            │
│ + virtual State ProcessFrame     │
│   (double delta)                 │
│ + virtual State ProcessPhysics   │
│   (double delta)                 │
│ + virtual void UpdateAnimations()│
└──────────────────────────────────┘
         △
         │
┌──────────────────────────────────┐
│           SlimeDeath             │
├──────────────────────────────────┤
│ + double DeathAnimationTime      │
├──────────────────────────────────┤
│ + override void Enter()          │
│ + override State ProcessPhysics  │
│   (double delta)                 │
│ + override void UpdateAnimations()│
└──────────────────────────────────┘
```