```
┌─────────────────────┐
│       Area2D        │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌───────────────────────────────────┐
│       MeleeAttackHurtBox          │
├───────────────────────────────────┤
│                                   │
├───────────────────────────────────┤
│ + override void _Ready()          │
│ + override void _PhysicsProcess   │
│   (double delta)                  │
│ + void OnAreaEntered              │
│   (Area2D area)                   │
│ + void SetAttack(Attack           │
│    attack)                        │
│ + void StartAttack(Attack         │
│    attack, double timeLeft)       │
│ + void EndAttack()                │
└───────────────────────────────────┘
```