```
┌─────────────────────────────┐
│      sf::RectangleShape      │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│          Rectangle           │
├─────────────────────────────┤
│ # fDegToRad                  │
│ # halfExtents                │
│ # localVertices              │
│ # globalVertices             │
│ # normals                    │
├─────────────────────────────┤
│ + Rectangle()                │
│ + Rectangle()                │
│ + Rectangle()                │
│ + getNormals()               │
│ + getGlobalVertices()        │
│ + updateNormals()            │
│ # setupLocalVertices()       │
│ # updateGlobalVertices()     │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│            Player            │
├─────────────────────────────┤
│ - bRotateRight               │
│ - bRotateLeft                │
│ - bPressedUp                 │
│ - bPressedDown               │
│ - m_rectPhysics              │
├─────────────────────────────┤
│ + Player()                   │
│ + Player()                   │
│ + processEvent()             │
│ + update()                   │
│ + setPositionPhys()          │
│ + setVelocityPhys()          │
│ + getVelocityPhys()          │
│ + resetPlayer()              │
└─────────────────────────────┘
```