Logic sắp xếp hoạt cảnh

* Idle: trạng thái mặc định của nhân vật, luôn chạy khi bắt đầu game và sau khi kết thúc bất cứ animation nào khác (trừ Die).
* Attack (tất cả các loại), jump, crouch: thực hiện animation khi ấn nút chỉ định và quay lại trạng thái Idle khi kết thúc
* Hurt, dizzy: thực hiện animation khi va chạm hay chịu sát thương từ đòn tấn công của kẻ địch. Mỗi trạng thái sẽ diễn ra tùy theo từng dạng kẻ địch hoặc đòn tấn công và làm mất máu, tạm ngưng điều khiển nhân vật
* Die: thực hiện animation khi nhân vật chịu quá nhiều sát thương và xóa nhân vật khỏi trò chơi ngay sau khi kết thúc