```
┌─────────────────────────┐
│      UUserWidget        │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌──────────────────────────────────┐
│         UPlayerPanelWidget        │
├──────────────────────────────────┤
│ + FSetWidgetActive SetWidget      │
│   Active                          │
│ # UTextBlock * TName              │
│ # UTextBlock * TCity              │
│ # UTextBlock * THitPoints         │
│ # UCheckBox * CIsInGodMode        │
│ # UButton * BSetActive            │
│ # int PlayerIndex                 │
│ # AMainPlayer * Player            │
│ # FLinearColor StandardBackground │
│   Color                           │
├──────────────────────────────────┤
│ + virtual void NativeConstruct    │
│   () override                     │
│ + void SetWidget(AMainPlayer      │
│    *MainPlayer, int Index)        │
│ + FString GetName()               │
│ + FString GetCity()               │
│ + int GetIndex()                  │
│ + void SetActive()                │
│ + void SetGodMode(bool            │
│    IsGodModeSet)                  │
│ + void SetBehavior(bool           │
│    CanMove, bool CanJump,         │
│    bool CanFire)                  │
│ + bool GetAbilityToMove()         │
│ + bool GetAbilityToJump()         │
│ + bool GetAbilityToFire()         │
│ + void ResetBackgroundColor()     │
│ + void SetBackgroundColor()       │
└──────────────────────────────────┘
```