```
┌─────────────────────────────┐
│       KinematicBody2D       │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────────────┐
│                Player                │
├─────────────────────────────────────┤
│ + int JumpForce                      │
│ + int MovementSpeed                  │
│ + float MaxJumpTime                  │
│ + float MaxFallSpeed                 │
│ + int Gravity                        │
│ + SpriteFrames MaleAnimation         │
│ + SpriteFrames FemaleAnimation       │
│ + Area2D jumpObjectCollision         │
│ Check                                │
│ + Area2D teleportCollision           │
│ Check                                │
│ + Timer secondaryActionTimer         │
│ + Timer mainActionTimer              │
│ + Timer startTimer                   │
│ + AnimatedSprite animation           │
│ + CollisionShape2D running           │
│ Collision                            │
│ + CollisionShape2D rolling           │
│ Collision                            │
│ + Vector2 linearVelocity             │
│ + readonly int DEFAULT               │
│ _JUMPFORCE                           │
│ + readonly int DEFAULT               │
│ _GRAVITY                             │
│ + readonly int DEFAULT               │
│ _MOVEMENT_SPEED                      │
│ + readonly float DEFAULT             │
│ _MAX_JUMP_TIME                       │
│ + PersistentState Persistent         │
│ State                                │
│ + MainAction MainAction              │
│ + SecondaryAction Secondary          │
│ Action                               │
│ + PlayerMainAction MainActionType    │
│ + PlayerSecondaryAction              │
│  SecondaryActionType                 │
│ + bool Blocked                       │
│ + bool InvertedGravity               │
│ + bool Invincible                    │
│ - PlayerStateFactory                 │
│  stateFactory                        │
├─────────────────────────────────────┤
│ + delegate void Dead()               │
│ + delegate void PerformedMain        │
│ Action()                             │
│ + delegate void Pickup()             │
│ + override void _Ready()             │
│ + override void _PhysicsProcess      │
│ (float delta)                        │
│ + void ChangePersistentState         │
│ (PlayerPersistentState state)        │
│ + void ChangeMainAction              │
│ (PlayerMainAction action)            │
│ + void ChangeSecondaryAction         │
│ (PlayerSecondaryAction action)       │
│ + void InvertGravity()               │
│ + void SetHitbox(PlayerPersistent    │
│ State state)                         │
│ + void OnStartTimerTimeout()         │
│ + void OnMainAction()                │
└─────────────────────────────────────┘
```