```
┌─────────────────────┐
│       Node2D        │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
          △
          │
┌─────────────────────┐
│     PlayerState     │
├─────────────────────┤
│ + Player Player     │
├─────────────────────┤
│ + void Setup()      │
│ + abstract void _StatePhysics │
│ Process(float delta)│
│ + abstract void _Init() │
└─────────────────────┘
          △
          │
┌─────────────────────────────────┐
│            MainAction            │
├─────────────────────────────────┤
│ + bool CanUseActionPad           │
│ + bool OnActionPad               │
│ + bool PerformingAction          │
│ + bool Blocked                   │
├─────────────────────────────────┤
│ + delegate void Action()         │
│ + override void _Init()          │
│ + override void _StatePhysics    │
│ Process(float delta)             │
│ + virtual void _ActionOnGround() │
│ + virtual void _ActionOnAir()    │
│ + virtual void _ActionReleased() │
│ + abstract void _ActionProcess   │
│ (float delta)                    │
│ + virtual void OnMainAction      │
│ TimerTimeout()                   │
│ + virtual void OnMainAction      │
│ ObjectCollisionCheckAreaEntered  │
│ (Area2D area)                    │
│ + virtual void OnMainAction      │
│ ObjectCollisionCheckAreaExited   │
│ (Area2D area)                    │
│ + static string GetTypeAsString  │
│ (PlayerMainAction action)        │
│ + static string GetTypeAsString  │
│ Esp(PlayerMainAction action)     │
└─────────────────────────────────┘
          △
          │
┌─────────────────────────────────┐
│             Glide                │
├─────────────────────────────────┤
│ - GlideStates state              │
├─────────────────────────────────┤
│ + override void _Init()          │
│ + override void _StatePhysics    │
│ Process(float delta)             │
│ + override void _ActionOnGround()│
│ + override void _ActionOnAir()   │
│ + override void _ActionReleased()│
│ + override void _ActionProcess   │
│ (float delta)                    │
│ + override void OnMainAction     │
│ TimerTimeout()                   │
│ + override void OnMainAction     │
│ ObjectCollisionCheckAreaEntered  │
│ (Area2D area)                    │
└─────────────────────────────────┘
```