```
┌─────────────────────┐
│       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) │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌─────────────────────┐
│      Teleport       │
├─────────────────────┤
│ + int TELEPORT_DISTANCE │
├─────────────────────┤
│ + override void _Init() │
│ + override void _ActionOnGround() │
│ + override void _ActionOnAir() │
│ + override void _ActionReleased() │
│ + override void _ActionProcess │
│ (float delta)       │
│ + override void OnMainAction │
│ ObjectCollisionCheckAreaEntered │
│ (Area2D area)       │
│ + override void OnMainAction │
│ TimerTimeout()      │
└─────────────────────┘
```