```
┌─────────────────────────┐
│         Node2D          │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│       PlayerState       │
├─────────────────────────┤
│ + Player Player         │
├─────────────────────────┤
│ + void Setup()          │
│ + abstract void _StatePhysics│
│ Process(float delta)    │
│ + abstract void _Init() │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│     SecondaryAction     │
├─────────────────────────┤
│ + bool Blocked          │
├─────────────────────────┤
│ + override void _Init() │
│ + override void _StatePhysics│
│ Process(float delta)    │
│ + virtual void _ActionOnGround()│
│ + abstract void _ActionOnAir()│
│ + virtual void _ActionReleased()│
│ + virtual void OnSecondary│
│ ActionTimerTimeout()    │
│ + static string GetTypeAsString│
│ (PlayerSecondaryAction action)│
│ + static string GetTypeAsString│
│ Esp(PlayerSecondaryAction│
│  action)                │
└─────────────────────────┘
```