```
                    ┌─────────────────────┐
                    │       Node2D        │
                    ├─────────────────────┤
                    │                     │
                    ├─────────────────────┤
                    │                     │
                    └─────────────────────┘
                               △
                               │
              ┌────────────────────────────────┐
              │          PlayerState           │
              ├────────────────────────────────┤
              │ + Player Player                │
              ├────────────────────────────────┤
              │ + void Setup()                 │
              │ + abstract void _StatePhysics  │
              │ Process(float delta)           │
              │ + abstract void _Init()        │
              └────────────────────────────────┘
                               △
                               │
         ┌────────────────────────────────────────┐
         │               MainAction               │
         ├────────────────────────────────────────┤
         │ + bool CanUseActionPad                 │
         │ + bool OnActionPad                     │
         │ + bool PerformingAction                │
         │ + bool Blocked                         │
         ├────────────────────────────────────────┤
         │ + 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)           │
         └────────────────────────────────────────┘
                               △
                               │
         ┌────────────────────────────────────────┐
         │                Jetpack                 │
         ├────────────────────────────────────────┤
         │ - readonly int JETPACK                 │
         │ _JUMPFORCE                             │
         │ - readonly float JETPACK               │
         │ _MAX_JUMP_TIME                         │
         │ - readonly int JETPACK                 │
         │ _MAX_FALL_SPEED                        │
         │ - bool onAutoJump                      │
         ├────────────────────────────────────────┤
         │ + override void _Init()                │
         │ + override void _ActionReleased()      │
         │ + override void _ActionProcess         │
         │ (float delta)                          │
         │ + override void OnMainAction           │
         │ ObjectCollisionCheckAreaEntered        │
         │ (Area2D area)                          │
         │ + override void OnMainAction           │
         │ TimerTimeout()                         │
         └────────────────────────────────────────┘
```