```
                    ┌─────────────────┐
                    │     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)             │
      └──────────────────────────────────────────┘
                             △
                             │
      ┌──────────────────────────────────────────┐
      │                  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)                            │
      └──────────────────────────────────────────┘
```