* Genel olarak physicOfItems’ class ı rigidbody’leri ve x,y koordinatlarını tutmak için geliştirildi. Ama top ve player için spesifik olan canJump, isMovingRight vs tarzı değişkenler top ve playerların controller class larına verildi. Dolayısıyla eğer bir class topun hem zıplama durumunda olup olmadığını hem de topun rigidbody’sine erişmek istiyorsa hem physicOfItems classına hem de myCharacterController classına sahip olmak durumundadır.