```
┌─────────────────────────────────┐
│             Entity              │
├─────────────────────────────────┤
│ # sprite                        │
│ # texture                       │
├─────────────────────────────────┤
│ + Entity()                      │
│ + Entity()                      │
│ + ~Entity()                     │
│ + draw()                        │
│ + setPosition()                 │
│ + getGlobalBounds()             │
│ + getPosition()                 │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│             Player              │
├─────────────────────────────────┤
│ + faceRight                     │
│ + isDead                        │
│ + collisionsActive              │
│ # animationWalkLeft             │
│ # animationWalkRight            │
│ # animationJumpRight            │
│ # animationJumpLeft             │
│ # animationIdleRight            │
│ # animationIdleLeft             │
│ # currentAnimation              │
│ # velocity                      │
│ # jumpForce                     │
│ # speed                         │
│ # gravity                       │
│ # isJumping                     │
│ # canJump                       │
│ # onGround                      │
├─────────────────────────────────┤
│ + Player()                      │
│ + draw()                        │
│ + jump()                        │
│ + move()                        │
│ + initializePlayer()            │
│ + checkCollisionWithEnnemis()   │
│ + respawn()                     │
│ + setCollisionsActive()         │
│ + areCollisionsActive()         │
│ + setOpacity()                  │
│ + update()                      │
│ + handleInput()                 │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│              Luigi              │
├─────────────────────────────────┤
│ + level                         │
│ + mario                         │
├─────────────────────────────────┤
│ + Luigi()                       │
│ + handleInput()                 │
│ + marcher_normal()              │
│ + handleInputAI()               │
└─────────────────────────────────┘
```