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