```
┌─────────────────────┐
│   MonoBehaviour     │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────┐
│        PathFinding       │
├──────────────────────────┤
│ + DesiredVelocity        │
│ + RemainingDistance      │
│ + Destination            │
│ + IsArrived              │
│ - m_agent                │
│ - m_myTransform          │
├──────────────────────────┤
│ + Stop()                 │
│ + SetDestination()       │
│ - Awake()                │
│ - Start()                │
│ - Update()               │
│ - UpdateAsync()          │
└──────────────────────────┘
```

-m_pathFinding

```
┌────────────────────────────────┐
│     PlayerSkillsParameters     │
├────────────────────────────────┤
│ + MoveLookTargetSpeed          │
│ + DisappearTime                │
│ + OffsetEfffect                │
│ + RunDist                      │
│ + WalkDist                     │
│ + StartSkillPos                │
│ + TargetPosition               │
│ + AttackCount                  │
│ - m_moveLookTargetSpeed        │
│ - m_disapearTime               │
│ - m_akazukinAppearTimeline     │
│   Asset                        │
│ - m_akazukinDisappearTimeline  │
│   Asset                        │
│ - m_offsetEffect               │
│ - m_runDist                    │
│ - m_walkDist                   │
│ - m_startSkillPos              │
│ - m_targetPosition             │
│ - m_attackCount                │
├────────────────────────────────┤
│ + MinusDisappearTime()         │
│ + PlayeAkazukinAppear()        │
│ + PlayeAkazukinDisappear()     │
│ + SwitchPathfinding()          │
│ + PathfindingStop()            │
└────────────────────────────────┘
```