```
┌─────────────────────┐
│ MonoBehaviour       │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
          △
          │
┌─────────────────────────────┐
│ BaseManagementEvent         │
├─────────────────────────────┤
│ +    Probability            │
│ +    IsEventEnd             │
│ -    m_probability          │
│ -    m_isEventEnd           │
├─────────────────────────────┤
│ +    OnStart()              │
│ +    OnUpdate()             │
│ +    OnExit()               │
│ #    SetEventEnd()          │
└─────────────────────────────┘
        △            △
        │            │
```

AppearGangsterEvent
- m_gangsterPrefabList
- m_appearPoint
- m_createGangster

+ OnStart()
+ OnUpdate()
- Create()

GenerateCleaningEvent
+ m_position
- m_dirtPrefab
- 🔲_randomRange
- m_isPositionSet

+ SetRandomRange()
+ OnStart()
+ OnUpdate()
+ SetPosition()
- CreateDirt()