```
WAL::ISystem
        + update()
        + fixedUpdate()
        + getView()
        + ~ISystem()
WAL::System < ShaderComponent
         Drawable2D >
# wal
+ ~System()
+ System()
+ getView()
+ onUpdate()
+ onFixedUpdate()
+ onSelfUpdate()
+ update()
+ fixedUpdate()
# System()
# System()
# operator=()
BBM::ShaderDrawable2DSystem
+ onUpdate()
+ ShaderDrawable2DSystem()
+ ShaderDrawable2DSystem()
```

+ ~ShaderDrawable2DSystem()

+ operator=()