```
WAL::ISystem
       + update()
      + fixedUpdate()
      + getView()
       + ~ISystem()
WAL::System < IntroAnimation
       Component >
# wal
+ ~System()
+ System()
+ getView()
+ onUpdate()
+ onFixedUpdate()
+ onSelfUpdate()
+ update()
+ fixedUpdate()
# System()
# System()
# operator=()
BBM::IntroAnimationSystem
 + onSelfUpdate()
 + onFixedUpdate()
 + IntroAnimationSystem()
 + IntroAnimationSystem()
 + ~IntroAnimationSystem()
 + operator=()
```