```
┌─────────────────────────┐
│    MonoBehaviour        │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│ RhythmSystemEntities.System.│
│ Player.PlayerInputController │
├─────────────────────────────┤
│   -    playerInput          │
│   -    onLaneInput          │
├─────────────────────────────┤
│   +    OnLaneInput()        │
│   -    Awake()              │
│   -    Start()             │
│   -    InputSubscribe()     │
│   -    OnDestroy()          │
└─────────────────────────────┘
```