```
┌─────────────────────────────┐
│       MonoBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────────┐
│            PlayerHand                │
├─────────────────────────────────────┤
│ + CurrentState                       │
│ + OwningPlayer                       │
│ # objectInHand                       │
│ - _currentState                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + GrabObject()                       │
│ + DropObject()                       │
│ + ForwardInteractableObject()        │
│ # InvokeInRestingPosition()          │
│ # InvokeOnReachedInfrontOf           │
│ FacePosition()                       │
│ # InvokeOnStartMovingToRest          │
│ Position()                           │
│ # InvokeOnStartMovingInfront         │
│ OfFace()                             │
└─────────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│          PCPlayerHand            │
├─────────────────────────────────┤
│ + MoveHandKey                    │
│ + p                              │
│ - restPosition                   │
│ - infrontOfFacePosition          │
│ - metaDisplay                    │
│ - movementTime                   │
│ - velocity                       │
├─────────────────────────────────┤
│ + DropObject()                   │
│ + GrabObject()                   │
│ - Start()                        │
│ - OnDrawGizmos()                 │
│ - Update()                       │
│ - HandleMovement()               │
│ - MoveTo()                       │
└─────────────────────────────────┘
```