```
┌─────────────────┐
│    Resource     │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
          △
          │
          │
┌──────────────────────────────┐
│           Augment            │
├──────────────────────────────┤
│ + string Description         │
│ + AugmentEffect[] _augment   │
│   Effects                    │
├──────────────────────────────┤
│ + void Equip(SceneTree       │
│   sceneTree)                 │
│ + void UnEquip(SceneTree     │
│   sceneTree)                 │
│ + void BuildDescription()    │
│ + AugmentEffect GetAugment   │
│   Effect(int index)          │
│ + void SetAugmentEffect      │
│   (int index, AugmentEffect  │
│   augmentEffect)             │
└──────────────────────────────┘
```