```
┌─────────────────┐
│     Area2D      │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
         △
         │
┌──────────────────────────────────┐
│          RangedAttack            │
├──────────────────────────────────┤
│ + float SPEED                    │
│ + double MaxLifeTimeInSeconds    │
├──────────────────────────────────┤
│ + void Init(Attack attack,       │
│   Vector2 direction)             │
│ + override void _PhysicsProcess  │
│   (double delta)                 │
│ + void OnAreaEntered             │
│   (Area2D area)                  │
│ + void OnBodyEntered             │
│   (Node2D body)                  │
└──────────────────────────────────┘
```