```
┌─────────────────────────┐
│     MonoBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│          Tower          │
├─────────────────────────┤
│  + TowerUpgrade         │
│  + Range                │
│  + ShootingSpeed        │
│  + Cost                 │
│  + Damage               │
│  + Level                │
│  # m_enemyTarget        │
│  # m_targetList         │
├─────────────────────────┤
│  + OnTriggerEnter()     │
│  + OnTriggerExit()      │
│  + Attack()             │
│  + Upgrade()            │
│  + GetUpgradeCost()     │
│  + SetTileEntity()      │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│       DebuffTower       │
├─────────────────────────┤
│  + Range                │
│  + ShootingSpeed        │
│  + Cost                 │
│  + Damage               │
│  + Level                │
├─────────────────────────┤
│  + OnTriggerExit()      │
│  + OnTriggerEnter()     │
└─────────────────────────┘
```