```
┌─────────────────────────┐
│      AAIController       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────────────────┐
│          AEnemyController            │
├─────────────────────────────────────┤
│ # UBehaviorTreeComponent            │
│     * BehaviorTreeComponent         │
│ # UBlackboardComponent              │
│     * BlackboardComponent           │
│ # UAIPerceptionComponent            │
│     * CustomPerceptionComponent     │
│ # UAISenseConfig_Sight              │
│     * Sight                         │
├─────────────────────────────────────┤
│ + AEnemyController()                │
│ + virtual void BeginPlay            │
│   () override                       │
│ + virtual void OnPossess            │
│   (APawn *InPawn) override          │
│ + void OnPerceptionUpdate           │
│   (const FActorPerceptionUpdate     │
│   Info &UpdateInfo)                 │
│ + virtual FGenericTeamId            │
│    GetGenericTeamId() const         │
│    override                         │
│ + virtual ETeamAttitude             │
│   ::Type GetTeamAttitudeTowards     │
│   (const AActor &Other) const       │
│    override                         │
└─────────────────────────────────────┘
```