```
┌─────────────────────────────────────┐
│            IModeFactory             │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + virtual IWeaponInterface          │
│   * CreateWeapon()=0                │
└─────────────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐   ┌──────────────────────────────┐   ┌──────────────────────────────┐
│      UEasyModeFactory        │   │      UHardModeFactory        │   │     UMediumModeFactory       │
├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤
│ # TSubclassOf< AEasyWeapon   │   │ # TSubclassOf< AHardWeapon   │   │ # TSubclassOf< AMediumWeapon │
│   > EasyWeaponClass          │   │   > HardWeaponClass          │   │   > MediumWeaponClass        │
├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤
│ + virtual IWeaponInterface   │   │ + virtual IWeaponInterface   │   │ + virtual IWeaponInterface   │
│   * CreateWeapon() override  │   │   * CreateWeapon() override  │   │   * CreateWeapon() override  │
└──────────────────────────────┘   └──────────────────────────────┘   └──────────────────────────────┘
```