```
┌─────────────────────────┐
│      ANiagaraActor      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌───────────────────────────────────────┐
│              ACoolItem                │
├───────────────────────────────────────┤
│ + FScoreNotify ScoreNotify            │
│ # USphereComponent *                  │
│   SphereComp                          │
├───────────────────────────────────────┤
│ + virtual void BeginPlay              │
│   () override                         │
│ + virtual void PostRegister           │
│   AllComponents() override            │
│ + virtual bool GetReferenced          │
│   ContentObjects(TArray<              │
│    UObject * > &Objects) const        │
│    override                           │
│ + void OnBeginOverlap                 │
│   (UPrimitiveComponent                │
│    *OverlappedComponent,              │
│    AActor *OtherActor, UPrimitive     │
│   Component *OtherComp, int OtherBody │
│   Index, bool FromSweep, const FHitResult │
│    &SweepResult)                      │
│ + void OnEndOverlap(UPrimitive        │
│   Component *OverlappedComponent,     │
│    AActor *OtherActor, UPrimitiveComponent │
│    *OtherComp, int OtherBodyIndex)    │
│ + void IncreaseScore()                │
│ + static ACoolItem *                  │
│   GetInstance(UWorld                  │
│   *World, TSubclassOf                 │
│   < ACoolItem > DerivedClass,         │
│   FVector2D MapSize, FActorSpawnParameters │
│    const &SpawnParameters)            │
│ + static bool ClearInstance()         │
└───────────────────────────────────────┘
```