```
┌─────────────────────────┐
│     FTableRowBase       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│      FWeaponUnit         │
├─────────────────────────┤
│ + FString Model          │
│ + FString MainType       │
│ + FString Subtype        │
│ + int Capacity           │
│ + FString Manufacturer   │
│ + float Caliber          │
│ + int Length             │
│ + int Weight             │
│ + int Price              │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘

┌───────────────┐
│    AActor      │
├───────────────┤
│               │
├───────────────┤
│               │
└───────────────┘
```

#WeaponUnit

```
┌──────────────────────────────────────┐
│           AWeaponClass                │
├──────────────────────────────────────┤
│                                       │
├──────────────────────────────────────┤
│ + AWeaponClass() noexcept             │
│   =default                            │
│ + AWeaponClass(FString                │
│   Model, FString MainType,            │
│   FString Subtype, int Capacity,      │
│   FString Manufacturer, float         │
│   Caliber, int Length, int Weight,    │
│   int Price)                          │
│ + virtual ~AWeaponClass               │
│   () noexcept override                │
│   =default                            │
│ + void InitWithStruct                 │
│   (const FWeaponUnit &Struct          │
│   Item) noexcept                      │
│ + const FWeaponUnit &                 │
│   GetStructure() noexcept             │
│ + void EditStructure                  │
│   (const TArray< FText                │
│   > &NewProperties) noexcept          │
│ + void WriteFromKeyboard              │
│   () noexcept                         │
└──────────────────────────────────────┘
```