```
┌─────────────────────┐
│       AActor        │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌──────────────────────────────────┐
│          AWeaponClass            │
├──────────────────────────────────┤
│ # FWeaponUnit WeaponUnit         │
├──────────────────────────────────┤
│ + 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                    │
└──────────────────────────────────┘
```