```
┌─────────────────────────┐
│      ICubeInterface      │
├─────────────────────────┤
│                          │
├─────────────────────────┤
│ + virtual void DestroyCube()=0    │
│ + virtual void ChangeColor()=0    │
│ + virtual UStaticMeshComponent    │
│    * GetStaticMeshComponent()=0   │
└─────────────────────────┘
```

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

#Wrappee

```
┌──────────────────────────────┐
│      ACubeBaseDecorator       │
├──────────────────────────────┤
│                               │
├──────────────────────────────┤
│ + ACubeBaseDecorator()        │
│                               │
│ + void Wrap(ICubeInterface    │
│   *Source)                    │
│                               │
│ + virtual ICubeInterface      │
│   * CreateCube(ICubeInterface │
│   *Source, TSubclassOf< UObject│
│   > CubeClass, UWorld *World)  │
│                               │
│ + virtual void DestroyCube    │
│   () override                 │
│                               │
│ + virtual void ChangeColor    │
│   () override                 │
│                               │
│ + virtual UStaticMeshComponent│
│    * GetStaticMeshComponent   │
│   () override                 │
│                               │
│ # virtual void BeginPlay      │
│   () override                 │
└──────────────────────────────┘
```