```
┌─────────────────────┐
│     IUpdatable      │
├─────────────────────┤
│ + Active            │
├─────────────────────┤
│ + Update()          │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌─────────────────────────────────┐
│           Spine.Bone            │
├─────────────────────────────────┤
│ + yDown                         │
│ + Data                          │
│ + Skeleton                      │
│ + Parent                        │
│ + Children                      │
│ + Active                        │
│ + X                             │
│ + Y                             │
│ + Rotation                      │
│ + ScaleX                        │
│ + ScaleY                        │
│    ▢▢▢▢ 20▢▢ ▢▢...              │
│ ~ data                          │
│ ~ skeleton                      │
│ ~ parent                        │
│ ~ children                      │
│ ~ x                             │
│ ~ y                             │
│ ~ rotation                      │
│ ~ scaleX                        │
│ ~ scaleY                        │
│ ~ shearX                        │
│    ▢▢▢▢ 17▢▢ ▢▢...              │
├─────────────────────────────────┤
│ + Bone()                        │
│ + Bone()                        │
│ + Update()                      │
│ + UpdateWorldTransform()        │
│ + UpdateWorldTransform()        │
│ + SetToSetupPose()              │
│ + UpdateAppliedTransform()      │
│ + WorldToLocal()                │
│ + LocalToWorld()                │
│ + WorldToParent()               │
│ + ParentToWorld()               │
│ + WorldToLocalRotation()        │
│ + LocalToWorldRotation()        │
│ + RotateWorld()                 │
│ + ToString()                    │
└─────────────────────────────────┘
```