```
                    ┌─────────────────────────────────┐
                    │          <<Interface>>          │
                    │          ICriteria<T>           │
                    ├─────────────────────────────────┤
                    │                                 │
                    ├─────────────────────────────────┤
                    │ + MeetsCriteria(T obj): bool     │
                    └─────────────────────────────────┘
                                     △
                                     ┊
                                     ┊
┌───────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                           AndCriteria<T>                                │
├───────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ - m_FirstCriteria: readonly ICriteria<T>                               │
│ - m_SecondCriteria: readonly ICriteria<T>                              │
├───────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ + <<Constructor>> (firstCriteria: ICriteria<T>, secondCriteria: ICriteria<T>) │
└───────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
```

```
                          ┌─────────────────────┐
                          │     «interface»      │
                          │   ICriteria<Ability> │
                          └─────────────────────┘
                                    △
                                    ┊
        ┌───────────────────────────┼───────────────────────────┐
```

CombatStyleCriteria
- m_CombatStyle: readonly   AbilityInfo.CombatStyle
+ <<Constructor>> (combatStyle: AbilityInfo.Combat)

AbilityTypeCriteria
- m_AbililtyTypeList: readonly   IEnumerable<AbilityInfo.AbilityTypeCategory>
+ <<Constructor>> (abilityTypeList: IEnumerable<AbilityInfo.AbilityTypeCategory>)

WeaponStyleCriteria
- m_WeaponStyle: readonly   AbilityInfo.WeaponStyle
+ <<Constructor>> (weaponStyle: AbilityInfo.WeaponStyle)