```
                        ┌─────────────────────────────┐
                        │   UnityEvent< RaycastHit >  │
                        ├─────────────────────────────┤
                        │                             │
                        ├─────────────────────────────┤
                        │                             │
                        └─────────────────────────────┘
                                      △
                                      │
┌──────────────────────┐   ┌─────────────────────────────┐
│   MonoBehaviour      │   │  C2M2.Interaction.Raycast    │
├──────────────────────┤   │  PressEvents.RaycastHitEvent │
│                      │   ├─────────────────────────────┤
├──────────────────────┤   │                             │
│                      │   ├─────────────────────────────┤
└──────────────────────┘   │                             │
     △    △                └─────────────────────────────┘
     │    │                          ◇ -onEndPress
     │    │                            -onHoldPress
     │    │                             -onHover
     │    │                            -onHoverEnd
     │    │                             -onPress
     │    │
     │    │         ┌─────────────────────────────┐
     │    │         │  C2M2.Interaction.Raycast   │
     │    │         │         PressEvents         │
     │    │         ├─────────────────────────────┤
     │    │         │ + OnHover                   │
     │    │         │ + OnHoverEnd                │        ┌──────────┐
     │    │         │ + OnPress                   │        │  static  │
     │    │         │ + OnHoldPress               │        ├──────────┤
     │    │         │ + OnEndPress                │        │          │
     │    │         ├─────────────────────────────┤        ├──────────┤
     │    │         │ + Hover()                   │        │          │
     │    │         │ + EndHover()                │        └──────────┘
     │    │         │ + Press()                   │
     │    │         │ + HoldPress()               │
     │    │         │ + EndPress()                │
     │    │         └─────────────────────────────┘
     │    │                  ◇ +leftTrigger          ◇ -nullHit
     │    │                    +rightTrigger
     │    │                    -emptyTrigger
     │    │
     │    │         ┌─────────────────────────────┐
     │    │         │  C2M2.Interaction.Raycast   │
     │    │         │        EventManager         │
     │    │         ├─────────────────────────────┤
     │    │         │                             │
     │    │         ├─────────────────────────────┤
     │    │         │ + TriggerChangeRight()      │
     │    │         │ + TriggerChangeLeft()       │
     │    │         │ + TriggerChangeBoth()       │
     │    │         │ + TriggerEmptyRight()       │
     │    │         │ + TriggerEmptyLeft()        │
     │    │         │ + TriggerEmptyBoth()        │
     │    │         │ + HoverEvent()              │
     │    │         │ + HoverEndEvent()           │
     │    │         │ + PressEvent()              │
     │    │         │ + HoldEvent()               │
     │    │         │ and 7 more...               │
     │    │         │ - Awake()                   │
     │    │         └─────────────────────────────┘
     │    │                  ◇ -activeTriggerManager
     │    │
┌──────────────────────────────────┐
│   C2M2.Interaction.Raycast       │
│           Forward                │
├──────────────────────────────────┤
│ + rightHand                      │
│ + raycastController              │
│ + raycastButton                  │
│ + triggerButton                  │
│ + layerMask                      │
│ + staticIndexRenderer            │
│ + staticHandObject               │
│ + defaultHandObject              │
│ + minHitDist                     │
│ + hysteresisDist                 │
│ and 10 more...                   │
│ - activeObjectID                 │
│ - valid                          │
│ - clicked                        │
│ - touched                        │
│ - hitTriggered                   │
│ - holdTriggered                  │
│ - endTriggered                   │
│ - validHitEvent                  │
│ - validHoldEvent                 │
│ - validEndEvent                  │
│ - relativeForward                │
│ - lineRend                       │
│ - invisible                      │
│ - currentState                   │
├──────────────────────────────────┤
│ + ChangeStaticHandColor()        │
│ - Start()                        │
│ - FixedUpdate()                  │
│ - TryRaycastHit()                │
└──────────────────────────────────┘
```