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

```
┌──────────────────────────────┐
│        PlatformCatcher        │
├──────────────────────────────┤
│  + _parentDict               │
│  - _playerLayer              │
│  - _objLayer                 │
│  - _Filter                   │
│  - _collider                 │
│  - _rigid                    │
│  - _platformEffector         │
├──────────────────────────────┤
│  - Awake()                   │
│  - OnCollisionEnter2D()      │
│  - OnCollisionExit2D()       │
│  - Filter()                  │
│  - GetRoot()                 │
│  - IsPlayer()                │
│  - IsObject()                │
└──────────────────────────────┘
```

+ _platform

```
┌──────────────────────────────┐
│        MovingPlatform         │
├──────────────────────────────┤
│  + _checkPointList           │
│  + _moveMode                 │
│  + _velocity                 │
│  + _waitTime                 │
│  # _index                    │
│  - _indexDir                 │
│  - _currentTime              │
│  - _timeForStop              │
│  - _state                    │
│  - _isOn                     │
│  - _trigger                  │
├──────────────────────────────┤
│  + MoveStart()               │
│  + MoveStop()                │
│  - Awake()                   │
│  - FixedUpdate()             │
│  - Act()                     │
│  - NextTo()                  │
│  - MoveTo()                  │
└──────────────────────────────┘
```