

MB2D.EntityComponent.Entity.
Detach< T >

```
graph LR; A[MB2D.EntityComponent.Entity.Detach< T >] --> B[MB2D.EntityComponent.EntityMap.UpdateEntityMask]; A --> C[MB2D.EntityComponent.EntityMap.UpdateSystems];
```

MB2D.EntityComponent.Entity
Map.UpdateEntityMask

MB2D.EntityComponent.Entity
Map.UpdateSystems