```
┌─────────────────────────────┐
│          Behavior           │
├─────────────────────────────┤
│ # QPointer< GameObject      │
│  > m_owner                  │
├─────────────────────────────┤
│ + Behavior(QPointer         │
│ < GameObject > owner)       │
│ + virtual ~Behavior()=0     │
│ + Behavior()=delete         │
│ + Behavior & operator       │
│ =(const Behavior &)         │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────┐
│          Movement           │
├─────────────────────────────┤
│ + static const struct       │
│  Movement::SETTINGS         │
│  Settings                   │
├─────────────────────────────┤
│ + Movement(QPointer         │
│ < GameObject > owner)       │
│ + Movement()=delete         │
│ + virtual ~Movement()=0     │
│ + Movement & operator       │
│ =(const Movement &)         │
│ + virtual bool stepOn       │
│ (const QPointer< GameObject │
│  > target)                  │
│ + virtual bool stepOn       │
│ (Direction direction)       │
│ + virtual bool isSteppable()│
│ + virtual bool getSteppedOn │
│ (const QPointer< GameObject │
│  > &source)                 │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────┐
│   GenericWalkableBehavior   │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + GenericWalkableBehavior   │
│ (QPointer< GameObject >     │
│  owner)                     │
│ + GenericWalkableBehavior   │
│ ()=delete                   │
│ + bool isSteppable()        │
│  override                   │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────┐
│      HealOnStepBehavior     │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + HealOnStepBehavior        │
│ (QPointer< GameObject       │
│  > owner)                   │
│ + HealOnStepBehavior        │
│ ()=delete                   │
│ + bool getSteppedOn(const   │
│  QPointer< GameObject       │
│  > &source) override        │
└─────────────────────────────┘
```