```
                    ┌──────────┐
                    │   int    │
                    ├──────────┤
                    ├──────────┤
                    └──────────┘
                         │
                         │ -refCount_
                         ◇
        ┌────────────────────────────────┐
        │             Body               │
        ├────────────────────────────────┤
        ├────────────────────────────────┤
        │ + Body()                       │
        │ + void attach()                │
        │ + void detach()                │
        │ + int refCount()               │
        │ + virtual ~Body()              │
        │ - Body(const Body &)           │
        │ - Body & operator=(const       │
        │   Body &)                      │
        └────────────────────────────────┘
```

```
          ┌──────────┐  ┌──────────┐              ┌──────────┐
          │  string  │  │  double  │              │   T *    │
          ├──────────┤  ├──────────┤              ├──────────┤
          ├──────────┤  ├──────────┤              ├──────────┤
          └──────────┘  └──────────┘              └──────────┘
```

#name #value   #pImpl_

```
        ┌────────────────────────────────┐      ┌────────────────────────────────┐
        │          SystemBody            │      │           Handle< T >          │
        ├────────────────────────────────┤      ├────────────────────────────────┤
        ├────────────────────────────────┤      ├────────────────────────────────┤
        │ + SystemBody(string            │      │ + Handle()                     │
        │   ="", double=0.)              │      │ + virtual ~Handle()            │
        │ + virtual ~SystemBody()        │      │ + Handle(const Handle &hd)     │
        │ + const string getName         │      │ + Handle< T > & operator       │
        │   () const                     │      │   =(const Handle &hd)          │
        │ + bool setName(string)         │      └────────────────────────────────┘
        │ + const double getValue        │
        │   () const                     │
        │ + bool setValue(double)        │
        │ - SystemBody(const System      │
        │   &system)                     │
        │ - SystemBody & operator        │
        │   =(const SystemBody &)         │
        └────────────────────────────────┘
```

#pImpl_   < SystemBody >

```
   ┌────────────────────────────┐      ┌────────────────────────────────┐
   │          System            │      │       Handle< SystemBody >     │
   ├────────────────────────────┤      ├────────────────────────────────┤
   ├────────────────────────────┤      ├────────────────────────────────┤
   │ + virtual ~System()        │      │ + Handle()                     │
   │ + virtual const string     │      │ + Handle(const Handle &hd)     │
   │   getName() const =0       │      │ + virtual ~Handle()            │
   │ + virtual bool setName     │      │ + Handle< SystemBody           │
   │   (const string)=0         │      │   > & operator=(const          │
   │ + virtual const double     │      │   Handle &hd)                  │
   │   getValue() const =0      │      └────────────────────────────────┘
   │ + virtual bool setValue    │
   │   (const double)=0         │
   │ + virtual System & operator│
   │   =(const System &system)=0│
   └────────────────────────────┘
```

```
   ┌────────────────────────────┐
   │        SystemHandle        │
   ├────────────────────────────┤
   ├────────────────────────────┤
   │ + SystemHandle()           │
   │ + SystemHandle(string      │
   │   name)                    │
   │ + SystemHandle(double      │
   │   value)                   │
   │ + SystemHandle(string      │
   │   name, double value)      │
   │ + virtual ~SystemHandle()  │
   │ + SystemHandle(const       │
   │   System &system)          │
   │ + SystemHandle & operator  │
   │   =(const System &system)  │
   │ + const double getValue    │
   │   () const                 │
   │ + bool setValue(double val)│
   │ + const string getName     │
   │   () const                 │
   │ + bool setName(string id)  │
   └────────────────────────────┘
```