```
┌─────────────────────────────────────────────────┐
│              Arcade::ECS::ISystem                │
├─────────────────────────────────────────────────┤
│                                                  │
├─────────────────────────────────────────────────┤
│ + virtual ~ISystem()                             │
│ =default                                         │
│ + virtual void run(std                           │
│ ::size_t deltaTime, IEntity                      │
│ Manager &, Arcade::ECS::IEventManager &)=0       │
└─────────────────────────────────────────────────┘
```

Arcade::Game::IGameLogic

+ virtual ~IGameLogic
()=default
+ virtual void run(std
::size_t deltaTime, Arcade
::ECS::IEntityManager &,
 Arcade::ECS::IEventManager
 &) override=0

Arcade::Graph::IGraph

+ virtual ~IGraph()=default
+ virtual void run(std
::size_t deltaTime, Arcade
::ECS::IEntityManager &,
 Arcade::ECS::IEventManager
 &) override=0