```
┌─────────────────────────────┐
│      sf::AlResource         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  # AlResource()             │
│  # ~AlResource()            │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│      sf::SoundSource        │
├─────────────────────────────┤
│  # m_source                 │
├─────────────────────────────┤
│  + SoundSource()            │
│  + ~SoundSource()           │
│  + setPitch()               │
│  + setVolume()              │
│  + setPosition()            │
│  + setPosition()            │
│  + setRelativeToListener()  │
│  + setMinDistance()         │
│  + setAttenuation()         │
│  + getPitch()               │
│  + getVolume()              │
│  + getPosition()            │
│  + isRelativeToListener()   │
│  + getMinDistance()         │
│  + getAttenuation()         │
│  + operator=()              │
│  + play()                   │
│  + pause()                  │
│  + stop()                   │
│  + getStatus()              │
│  # SoundSource()            │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│      sf::SoundStream        │
├─────────────────────────────┤
│  - m_thread                 │
│  - m_threadMutex            │
│  - m_threadStartState       │
│  - m_isStreaming            │
│  - m_buffers                │
│  - m_channelCount           │
│  - m_sampleRate             │
│  - m_format                 │
│  - m_loop                   │
│  - m_samplesProcessed       │
│  - m_bufferSeeks            │
│  - m_processingInterval     │
├─────────────────────────────┤
│  + ~SoundStream()           │
│  + play()                   │
│  + pause()                  │
│  + stop()                   │
│  + getChannelCount()        │
│  + getSampleRate()          │
│  + getStatus()              │
│  + setPlayingOffset()       │
│  + getPlayingOffset()       │
│  + setLoop()                │
│  + getLoop()                │
│  # SoundStream()            │
│  # initialize()             │
│  # onGetData()              │
│  # onSeek()                 │
│  # onLoop()                 │
│  # setProcessingInterval()  │
│  - streamData()             │
│  - fillAndPushBuffer()      │
│  - fillQueue()              │
│  - clearQueue()             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│         sf::Music           │
├─────────────────────────────┤
│  - m_file                   │
│  - m_samples                │
│  - m_mutex                  │
│  - m_loopSpan               │
├─────────────────────────────┤
│  + Music()                  │
│  + ~Music()                 │
│  + openFromFile()           │
│  + openFromMemory()         │
│  + openFromStream()         │
│  + getDuration()            │
│  + getLoopPoints()          │
│  + setLoopPoints()          │
│  # onGetData()              │
│  # onSeek()                 │
│  # onLoop()                 │
│  - initialize()             │
│  - timeToSamples()          │
│  - samplesToTime()          │
└─────────────────────────────┘
```