```
┌─────────────────────────────┐
│       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::Sound           │
├─────────────────────────────┤
│ - m_buffer                  │
├─────────────────────────────┤
│ + Sound()                   │
│ + Sound()                   │
│ + Sound()                   │
│ + ~Sound()                  │
│ + play()                    │
│ + pause()                   │
│ + stop()                    │
│ + setBuffer()               │
│ + setLoop()                 │
│ + setPlayingOffset()        │
│ + getBuffer()               │
│ + getLoop()                 │
│ + getPlayingOffset()        │
│ + getStatus()               │
│ + operator=()               │
│ + resetBuffer()             │
└─────────────────────────────┘
```