```
┌─────────────────────────────┐
│        SceneObject          │
├─────────────────────────────┤
│ # position                  │
├─────────────────────────────┤
│ + SceneObject()             │
│ + SceneObject()             │
│ + ~SceneObject()            │
│ + getPosition()             │
│ + setPosition()             │
│ + draw()                    │
│ + transform()               │
│ + isCamera()                │
│ + isLight()                 │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│            Light            │
├─────────────────────────────┤
│ # intensity                 │
├─────────────────────────────┤
│ + Light()                   │
│ + Light()                   │
│ + ~Light()                  │
│ + draw()                    │
│ + transform()               │
│ + isCamera()                │
│ + isLight()                 │
│ + getIntensity()            │
│ + isPoint()                 │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│         PointLight          │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + PointLight()              │
│ + ~PointLight()             │
│ + getIntensity()            │
│ + isPoint()                 │
└─────────────────────────────┘
```