```
┌─────────────────────────┐
│   WAL::Component         │
├─────────────────────────┤
│ #  _entity              │
├─────────────────────────┤
│ + operator=()           │
│ + ~Component()          │
│ + clone()               │
│ + onStart()             │
│ + onStop()              │
│ # Component()           │
│ # Component()           │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│  BBM::ShaderComponent   │
├─────────────────────────┤
│ + shader                │
│ + fragmentFilePath      │
│ + vertexFilePath        │
│ + update                │
├─────────────────────────┤
│ + getShader()           │
│ + clone()               │
│ + getFragmentFilePath() │
│ + getVertexFilePath()   │
│ + ShaderComponent()     │
│ + ShaderComponent()     │
│ + ~ShaderComponent()    │
│ + operator=()           │
└─────────────────────────┘
        △              △
        │              │
┌──────────────────────────────┐  ┌──────────────────────────────┐
│ BBM::ShaderComponentDrawable2D│  │ BBM::ShaderComponentModel    │
├──────────────────────────────┤  ├──────────────────────────────┤
│                              │  │ + model                      │
├──────────────────────────────┤  ├──────────────────────────────┤
│ + ShaderComponentDrawable2D()│  │ + onStart()                  │
│ + ShaderComponentDrawable2D()│  │ + ShaderComponentModel()     │
│ + ~ShaderComponentDrawable2D()│  │ + ShaderComponentModel()     │
│ + operator=()                │  │ + ~ShaderComponentModel()    │
│                              │  │ + operator=()                │
└──────────────────────────────┘  └──────────────────────────────┘
```