WAL::ISystem + update() + fixedUpdate() + getView() + ~ISystem() WAL::System < Drawable3DComponent, AnimationsComponent > + ~System() + System() + getView() + onUpdate() + onFixedUpdate() + onSelfUpdate() + update() + fixedUpdate() # System() # System() # operator=() BBM::AnimationsSystem maxAnimsToSkip animsToSkip + onUpdate() + onSelfUpdate() + AnimationsSystem() + AnimationsSystem() + ~AnimationsSystem() + operator=()

wal