```
Shader
+ ID
+ Shader()
+ Shader()
+ use()
+ setBool()
+ setInt()
+ setFloat()
+ setVec2()
+ setVec2()
+ setVec3()
+ setVec3()
+ setVec4()
+ setVec4()
+ setMat2()
+ setMat3()
+ setMat4()
```