```
┌─────────────────────────┐
│     MonoBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌──────────────────────────────────────┐
│       ConnectionAndSpawning          │
├──────────────────────────────────────┤
│ + JoinTypeConfig                     │
│ + JoinType_To_Client                 │
│   _Object                            │
│ + SpawnTypeConfig                    │
│ + SpawnType_To_Interactable          │
│   Objects                            │
│ + ref_ServerTimingDisplay            │
│ + IncludedScenes                     │
│ + participants                       │
│ + Main_ParticipantObjects            │
│ + VisitedScenes                      │
│ + ServerStateChange                  │
│ + WaitingRoomSceneName               │
│ + ServerisRunning                    │
│ + ParticipantOrder                   │
│ + ServerState                        │
│ + lang                               │
│ + Singleton                          │
├──────────────────────────────────────┤
│ + ReponseDelegate()                  │
│ + StartAsServer()                    │
│ + StartAsClient()                    │
│ + LoadSceneReRun()                   │
│ + StartReRun()                       │
│ + FinishedQuestionair()              │
│ + GetMainClientObject()              │
│ + GetMainClientObject()              │
│ + GetInteractableObjects             │
│   _For_Participants()                │
│ + GetInteractableObjects             │
│   _For_Participants()                │
│   and 16 more...                     │
└──────────────────────────────────────┘
```