```
┌─────────────────────────────┐
│ BeerEngine::Component        │
│       ::IRender              │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + renderUpdate()            │
│ + render()                  │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│ BeerEngine::Component        │
│      ::MeshRenderer          │
├─────────────────────────────┤
│ + renderMode                │
│ # _mesh                     │
│ # _material                 │
│ # _mat                      │
│ # _sourceFile               │
├─────────────────────────────┤
│ + MeshRenderer()            │
│ + getMesh()                 │
│ + setMesh()                 │
│ + setMesh()                 │
│ + getMaterial()             │
│ + setMaterial()             │
│ + renderUpdate()            │
│ + render()                  │
│ + serialize()               │
│ + deserialize()             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│ BeerEngine::Component        │
│      ::RaysRenderer          │
├─────────────────────────────┤
│ + rays                      │
│ + old_size                  │
├─────────────────────────────┤
│ + RaysRenderer()            │
│ + ~RaysRenderer()           │
│ + operator=()               │
│ + start()                   │
│ + renderUpdate()            │
│ + addRay()                  │
│ + RebuildMesh()             │
└─────────────────────────────┘
```