```
┌─────────────────────────────────┐
│       IXMLSerializable          │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + IXMLSerializable()            │
│ + ~IXMLSerializable()           │
│ + IXMLSerializable()            │
│ + operator=()                   │
│ + operator<<()                  │
│ + operator<<()                  │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│       ECS::IComponent           │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + IComponent()                  │
│ + ~IComponent()                 │
│ + IComponent()                  │
│ + operator=()                   │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│    Component::Destructible      │
├─────────────────────────────────┤
│ # _myEntity                     │
│ # _resistance                   │
├─────────────────────────────────┤
│ + Destructible()                │
│ + ~Destructible()               │
│ + Destructible()                │
│ + operator=()                   │
│ + GetResistance()               │
│ + TakeDamage()                  │
│ + operator<<()                  │
│ + operator<<()                  │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│       Component::Box            │
├─────────────────────────────────┤
│ - _lootChance                   │
├─────────────────────────────────┤
│ + Box()                         │
│ + ~Box()                        │
│ + Box()                         │
│ + operator=()                   │
│ + TakeDamage()                  │
│ + SpawnLoot()                   │
│ + SpawnParticles()              │
│ + operator<<()                  │
│ + operator<<()                  │
└─────────────────────────────────┘
```