```
┌─────────────────────────────────┐
│         IXMLSerializable        │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + IXMLSerializable()            │
│ + ~IXMLSerializable()           │
│ + IXMLSerializable()            │
│ + operator=()                   │
│ + operator<<()                  │
│ + operator<<()                  │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│        ECS::IComponent          │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + IComponent()                  │
│ + ~IComponent()                 │
│ + IComponent()                  │
│ + operator=()                   │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│      Component::IBehaviour       │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + IBehaviour()                  │
│ + ~IBehaviour()                 │
│ + IBehaviour()                  │
│ + operator=()                   │
│ + Update()                      │
│ + FixedUpdate()                 │
│ + LateUpdate()                  │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│   Component::GameConfigurator   │
├─────────────────────────────────┤
│ - _window                       │
│ - _coordinator                  │
│ - _nbrPlayersAlive              │
│ - _nbrIAsAlive                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + GameConfigurator()            │
│ + ~GameConfigurator()           │
│ + GameConfigurator()            │
│ + operator=()                   │
│ + Update()                      │
│ + FixedUpdate()                 │
│ + LateUpdate()                  │
│ + ParseXMLEntities()            │
│ + ParseTerrain()                │
│ + CheckGameOver()               │
│ + ResetPlayersAnimations()      │
│ + operator<<()                  │
│ + operator<<()                  │
└─────────────────────────────────┘
```