```
┌─────────────────────────────┐
│     RayLib::IAsset          │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + IAsset()                  │
│ + ~IAsset()                 │
│ + IAsset()                  │
│ + operator=()               │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│     RayLib::Shader          │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + Shader()                  │
│ + Shader()                  │
│ + Shader()                  │
│ + Shader()                  │
│ + ~Shader()                 │  #_shader
│ + GetShader()               │
│ + GetLocation()             │
│ + SetValue()                │
│ + SetLoc()                  │
│ + Unload()                  │
│ + BeginMode()               │
│ + EndMode()                 │
└─────────────────────────────┘
```