```
┌─────────────────────────────────────┐
│ r3::ICollisionResolution            │
│           Filter                    │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + ~ICollisionResolutionFilter()     │
│ + resolve()                         │
│ # ICollisionResolutionFilter()      │
└─────────────────────────────────────┘
                 △
                 │
                 │
┌─────────────────────────────────────┐
│ r3::FrictionResolver                │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + FrictionResolver()                │
│ + ~FrictionResolver()               │
│ + resolve()                         │
└─────────────────────────────────────┘
```