```
┌─────────────────────────────┐
│      Arcade::IModule        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  + ~IModule()               │
│  + init()                   │
│  + close()                  │
│  + shouldClose()            │
│  + getType()                │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│    Arcade::IGameModule      │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  + ~IGameModule()           │
│  + getResources()           │
│  + getDrawables()           │
│  + getSounds()              │
│  + addTicks()               │
│  + restart()                │
│  + handleEvent()            │
│  + getScore()               │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│    Arcade::Menu::Menu       │
├─────────────────────────────┤
│  - _runner                  │
│  - _drawables               │
│  - _resources               │
│  - _sounds                  │
│  - _shouldClose             │
├─────────────────────────────┤
│  + init()                   │
│  + close()                  │
│  + shouldClose()            │
│  + getType()                │
│  + getResources()           │
│  + getDrawables()           │
│  + getSounds()              │
│  + addTicks()               │
│  + restart()                │
│  + handleEvent()            │
│  + getScore()               │
│  + Menu()                   │
│  + Menu()                   │
│  + ~Menu()                  │
│  + operator=()              │
└─────────────────────────────┘
```