```
┌─────────────────────────────┐
│    RayTracer::Entities      │
│       ::IMaterial           │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + ~IMaterial()              │
│ + getColor()                │
│ + setColor()                │
│ + redirectionLight()        │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐   ┌──────────────────────────────┐   ┌──────────────────────────────┐
│ RayTracer::PluginsExt        │   │ RayTracer::PluginsExt        │   │ RayTracer::PluginsExt        │
│ ::ChessBoard::ChessBoardMaterial │ │ ::PlainMaterial::PlainMaterial │ │ ::Zebra::ZebraMaterial       │
├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤
│ - _ambient                   │   │ - _color                     │   │ - _ambient                   │
│ - _diffuse                   │   │ - _ambient                   │   │ - _diffuse                   │
│ - _specular                  │   │ - _diffuse                   │   │ - _specular                  │
│ - _shininess                 │   │ - _specular                  │   │ - _shininess                 │
│ - _pair                      │   │ - _shininess                 │   │ - _pair                      │
│ - _impair                    │   │                              │   │ - _impair                    │
│ - _size                      │   │                              │   │ - _size                      │
├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────┤
│ + ChessBoardMaterial()       │   │ + PlainMaterial()            │   │ + ZebraMaterial()            │
│ + getColor()                 │   │ + getColor()                 │   │ + getColor()                 │
│ + setColor()                 │   │ + setColor()                 │   │ + setColor()                 │
│ + redirectionLight()         │   │ + redirectionLight()         │   │ + redirectionLight()         │
│                              │   │ + round()                    │   │                              │
└──────────────────────────────┘   └──────────────────────────────┘   └──────────────────────────────┘
```