```
┌─────────────────────────────┐
│   SoundfieldViewer::IRender │
│           Object            │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + ~IRenderObject()          │
│ + update()                  │
│ + draw()                    │
│ + getIsVisible()            │
│ + setIsVisible()            │
│ + getIsInitialized()        │
│ + key()                     │
│ + specialkey()              │
│ + mouse()                   │
│ + timer()                   │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐
│ SoundfieldViewer::Render     │
│     ObjectBase< TYPE >       │
├──────────────────────────────┤
│ # _zeilenabstand             │
│ # _bIsInitialized            │
│ - _bIsVisble                 │
│ - _bLightOn                  │
│ - _bAlphaBlendOn             │
├──────────────────────────────┤
│ + RenderObjectBase()         │
│ + ~RenderObjectBase()        │
│ + getIsVisible()             │
│ + setIsVisible()             │
│ + getIsInitialized()         │
│ + update()                   │
│ + draw()                     │
│ + key()                      │
│ + specialkey()               │
│ + mouse()                    │
│ + timer()                    │
│ + rotateTranslate()          │
│ + checkGLErrors()            │
│ # draw_impl()                │
│ # drawBitmapText()           │
│ # random()                   │
│ # toggleLightning()          │
│ # toggleAlphaBlending()      │
└──────────────────────────────┘
```

< FieldViewerBase >

```
┌──────────────────────────────┐
│ SoundfieldViewer::Render     │
│ ObjectBase< FieldViewerBase >│
├──────────────────────────────┤
│ # _zeilenabstand             │
│ # _bIsInitialized            │
│ - _bIsVisble                 │
│ - _bLightOn                  │
│ - _bAlphaBlendOn             │
├──────────────────────────────┤
│ + RenderObjectBase()         │
│ + ~RenderObjectBase()        │
│ + getIsVisible()             │
│ + setIsVisible()             │
│ + getIsInitialized()         │
│ + update()                   │
│ + draw()                     │
│ + key()                      │
│ + specialkey()               │
│ + mouse()                    │
│ + timer()                    │
│ + rotateTranslate()          │
│ + checkGLErrors()            │
│ # draw_impl()                │
│ # drawBitmapText()           │
│ # random()                   │
│ # toggleLightning()          │
│ # toggleAlphaBlending()      │
└──────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐
│ SoundfieldViewer::InfoProvider│
├──────────────────────────────┤
├──────────────────────────────┤
│ + InfoProvider()             │
│ + ~InfoProvider()            │
│ + getInfo()                  │
└──────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐
│ SoundfieldViewer::FieldViewerBase│
├──────────────────────────────┤
│ # _info                      │
│ # _textures                  │
│ # z                          │
│ # texname                    │
│ # _fragmentShader            │
│ # _vertexShader              │
│ # currenttexture             │
│ # alphablendfunction         │
│ # alphablendmode             │
│ # alphatest                  │
│ and 10 more...               │
│ # ntextures                  │
│ - _oldnSlizes                │
├──────────────────────────────┤
│ + FieldViewerBase()          │
│ + ~FieldViewerBase()         │
│ + key()                      │
│ + timer()                    │
│ + getInfo()                  │
│ + setIsVisible()             │
│ # draw_impl()                │
│ # newTexture()               │
│ # initProperties()           │
│ # addQuadslice()             │
│ # switchAlpha()              │
│ # blend()                    │
│ # toggleUseRayTracer()       │
│ # drawBorder()               │
│ # initSSBO()                 │
│ # fillSSBO()                 │
└──────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐
│ SoundfieldViewer::Shader     │
│     SoundfieldViewer         │
├──────────────────────────────┤
│ - animation                  │
│ - abstand                    │
│ - _left                      │
│ - _up                        │
│ - _shader                    │
│ - _timeMs                    │
│ - _waveLength                │
│ - _boost                     │
│ - _radiusScale               │
│ - _bufferpointer             │
│ and 10 more...               │
│ - ntextures                  │
├──────────────────────────────┤
│ + ShaderSoundfieldViewer()   │
│ + ~ShaderSoundfieldViewer()  │
│ + update()                   │
│ + key()                      │
│ + mouse()                    │
│ + specialkey()               │
│ + timer()                    │
│ # draw_impl()                │
└──────────────────────────────┘
```