```
┌─────────────────────────────┐
│ 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()       │
         │   └───────────────────────────────┘
         │              ↑
         │              │ < WaveField2D >
         │              │
┌───────────────────────────────────┐
│ SoundfieldViewer::Render          │
│ ObjectBase< WaveField2D >         │
├───────────────────────────────────┤
│ # _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::WaveField2D     │
├───────────────────────────────────┤
│ - field                           │
│ - _t                              │
│ - _scale                          │
│ - _brightness                     │
│ - _amplitude                      │
│ - _wavelength                     │
│ - _frequency                      │
│ - _bStopped                       │
│ - m_oSources                      │
│ - SIZE                            │
├───────────────────────────────────┤
│ + WaveField2D()                   │
│ + ~WaveField2D()                  │
│ + update()                        │
│ + key()                           │
│ + mouse()                         │
│ + getWaveLength()                 │
│ + getPoints()                     │
│ # draw_impl()                     │
│ - setSource1()                    │
│ - calculate()                     │
│ - drawField()                     │
│ - drawInfo()                      │
└───────────────────────────────────┘
```