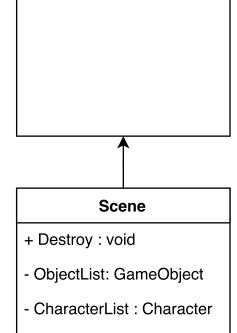


GameObject

- + AddComponent(): void
- + GetComponent(): void
- + GetComponent() : void
- + SendMessage() : void

Alle Objecten in dit klassen diagram zijn een GameObject

SceneList



Alle Objecten in dit klassen diagram zijn onderdeel van een Scene

+ Initialize(): void