```
┌─────────────────────────────────┐
│  Singleton< DerivedClass >      │
├─────────────────────────────────┤
│  # p                            │
├─────────────────────────────────┤
│  + GetInstance()                │
│  # Singleton()                  │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │  < ShaderLibrary >
                │
┌─────────────────────────────────┐
│  Singleton< ShaderLibrary >     │
├─────────────────────────────────┤
│  # p                            │
├─────────────────────────────────┤
│  + GetInstance()                │
│  # Singleton()                  │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│  ShaderLibrary                  │
├─────────────────────────────────┤
│  + shaders                      │
│  - m_currentShaderName          │
│  - m_pEngine                    │
├─────────────────────────────────┤
│  + AddShader()                  │
│  + GetShader()                  │
│  + BindShader()                 │
│  + BindDefaultShader()          │
│  + CurrentShader()              │
│  + GetCurrentShaderName()       │
│  + InitShaderLibrary()          │
└─────────────────────────────────┘
```