```
┌─────────────────────────────────┐
│ Asteroids::Domain::             │
│ Game::Actors::ActorInterface    │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + clear_input()                 │
│ + get_polygon()                 │
│ + get_rotated_polygon()         │
│ + get_x()                       │
│ + get_y()                       │
│ + set_input_down()              │
│ + set_input_fire()              │
│ + set_input_left()              │
│ + set_input_right()             │
│ + set_input_up()                │
│ + set_position()                │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│ Asteroids::Domain::             │
│    Game::Actors::Actor          │
├─────────────────────────────────┤
│ # _input_down                   │
│ # _input_fire                   │
│ # _input_left                   │
│ # _input_right                  │
│ # _input_up                     │
│ # _vector                       │
│ - _bullet_speed                 │
│ - _fired_bullets                │
│ - _lifetime_ticks               │
│ - _polygon_points               │
│ - _pos_x                        │
│ - _pos_y                        │
│ - _rect                         │
│ - _rotation_radians             │
│ - _wants_to_be_deleted          │
├─────────────────────────────────┤
│ + Actor()                       │
│ + adjust_rotation()             │
│ + check_collision()             │
│ + check_collision()             │
│ + clear_input()                 │
│ + get_fired_bullets()           │
│ + get_lifetime_ticks()          │
│ + get_polygon()                 │
│ + get_position()                │
│ + get_rect()                    │
│ + get_rotated_polygon()         │
│ + get_rotation()                │
│ + get_x()                       │
│ + get_y()                       │
│ + reset()                       │
│ + rotate_polygon()              │
│ + set_input_down()              │
│ + set_input_fire()              │
│ + set_input_left()              │
│ + set_input_right()             │
│ + set_input_up()                │
│ + set_polygon()                 │
│ + set_position()                │
│ + set_rotation()                │
│ + set_velocity()                │
│ + update()                      │
│ + wants_to_be_deleted()         │
│ # deleteme()                    │
│ # fire_bullet()                 │
│ # set_bullet_speed()            │
│ # update_rect()                 │
│ - apply_vector_to_position()    │
│ - init()                        │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│ Asteroids::Domain::             │
│ Game::Actors::Rock              │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + Rock()                        │
│ + reset()                       │
│ # init()                        │
│ # initialize_polygon()          │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│ Asteroids::Domain::             │
│ Game::Actors::LongRock          │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + LongRock()                    │
│ - initialize_polygon()          │
└─────────────────────────────────┘
```