



GameManager

```

mInstance
mSceneManager
mCurrentScene
mWindow

```

```

void Initiate()
void Update()
void Draw()
void RunGame()
GetCurrentScene()
GetCurrentSceneManager()
GetWindow
RunGame()

```

SceneManager

```

std::map<std::string, Scene*> map;
Scene* mCurrentScene;

Scene* GetCurrentScene();
void ChangeScene(std::string id);
void AddScene(std::string id, Scene* pScene);
void RemoveScene(Scene* pScene);

```