```
                    ┌─────────────────────────┐
                    │       NonCopyable       │
                    ├─────────────────────────┤
                    ├─────────────────────────┤
                    │  + NonCopyable()        │
                    │  + NonCopyable()        │
                    │  + operator=()          │
                    └─────────────────────────┘
                               △
                               │
                    ┌─────────────────────────┐
                    │     BroadPhaseQuery      │
                    ├─────────────────────────┤
                    ├─────────────────────────┤
                    │  + ~BroadPhaseQuery()   │
                    │  + CastRay()            │
                    │  + CollideAABox()       │
                    │  + CollideSphere()      │
                    │  + CollidePoint()       │
                    │  + CollideOrientedBox() │
                    │  + CastAABox()          │
                    └─────────────────────────┘
                               △
                               │
                    ┌─────────────────────────┐
                    │       BroadPhase         │
                    ├─────────────────────────┤
                    │  # mBodyManager         │
                    ├─────────────────────────┤
                    │  + Init()               │
                    │  + Optimize()           │
                    │  + FrameSync()          │
                    │  + LockModifications()  │
                    │  + UpdatePrepare()      │
                    │  + UpdateFinalize()     │
                    │  + UnlockModifications()│
                    │  + AddBodiesPrepare()   │
                    │  + AddBodiesFinalize()  │
                    │  + AddBodiesAbort()     │
                    │    and 6 more...        │
                    └─────────────────────────┘
                        △              △
                        │              │
```
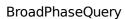
BroadPhaseBruteForce	BroadPhaseQuadTree
+ AddBodiesFinalize()	+ ~BroadPhaseQuadTree()
+ RemoveBodies()	+ Init()
+ NotifyBodiesAABBChanged()	+ Optimize()
+ NotifyBodiesLayerChanged()	+ FrameSync()
+ CastRay()	+ LockModifications()
+ CollideAABox()	+ UpdatePrepare()
+ CollideSphere()	+ UpdateFinalize()
+ CollidePoint()	+ UnlockModifications()
+ CollideOrientedBox()	+ AddBodiesPrepare()
+ CastAABoxNoLock()	+ AddBodiesFinalize()
+ CastAABox()	and 13 more...
+ FindCollidingPairs()	
+ GetBounds()	