```
┌─────────────────────────┐
│      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()	