```
┌─────────────────────┐
│  atomic< uint32 >   │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
          △
          ╎ #mRefCount
          ╎
┌──────────────────────────────────┐
│     RefTarget< Constraint >      │
├──────────────────────────────────┤
│ #  cEmbedded                     │
├──────────────────────────────────┤
│ +  RefTarget()                   │
│ +  RefTarget()                   │
│ +  ~RefTarget()                  │        ┌────────────────────────────┐
│ +  SetEmbedded()                 │        │        NonCopyable         │
│ +  operator=()                   │        ├────────────────────────────┤
│ +  GetRefCount()                 │        │                            │
│ +  AddRef()                      │        ├────────────────────────────┤
│ +  Release()                     │        │ +  NonCopyable()           │
│ +  sInternalGetRefCountOffset()  │        │ +  NonCopyable()           │
└──────────────────────────────────┘        │ +  operator=()             │
          △                                 └────────────────────────────┘
          │                                   △              △
          │                                   │              │
┌──────────────────────────────────┐        ┌──────────────────────────────────┐
│           Constraint             │        │              Body                │
├──────────────────────────────────┤        ├──────────────────────────────────┤
│                                  │        │ +  cInactiveIndex                │
├──────────────────────────────────┤        ├──────────────────────────────────┤
│ +  Constraint()                  │        │ +  Body()                        │
│ +  ~Constraint()                 │        │ +  ~Body()                       │
│ +  GetType()                     │        │ +  GetID()                       │
│ +  GetSubType()                  │        │ +  GetBodyType()                 │
│ +  GetConstraintPriority()       │        │ +  IsRigidBody()                 │
│ +  SetConstraintPriority()       │        │ +  IsSoftBody()                  │
│ +  SetNumVelocityStepsOverride() │        │ +  IsActive()                    │
│ +  GetNumVelocityStepsOverride() │        │ +  IsStatic()                    │
│ +  SetNumPositionStepsOverride() │        │ +  IsKinematic()                 │  ╮
│ +  GetNumPositionStepsOverride() │        │ +  IsDynamic()                   │  │ +sFixedToWorld
│    and 10 more...                │        │    and 65 more...                │  │
│ +  IsActive()                    │        │ *  AddPositionStep()             │  ╯
│ +  SetupVelocityConstraint()     │        │ *  SubPositionStep()             │
│ +  WarmStartVelocityConstraint() │        │ *  AddRotationStep()             │
│ +  SolveVelocityConstraint()     │        │ *  SubRotationStep()             │
│ +  SolvePositionConstraint()     │        │ *  SetInBroadPhaseInternal()     │
│ #  ToConstraintSettings()        │        │ *  InvalidateContactCacheInternal()│
│ *  IsActive()                    │        │ *  ValidateContactCacheInternal()│
│ *  SetupVelocityConstraint()     │        │ *  CalculateWorldSpaceBounds     │
│ *  WarmStartVelocityConstraint() │        │    Internal()                    │
│ *  SolveVelocityConstraint()     │        │ *  SetPositionAndRotationInternal()│
│ *  SolvePositionConstraint()     │        │ *  UpdateCenterOfMassInternal()  │
└──────────────────────────────────┘        │    and 6 more...                 │
          △                                 └──────────────────────────────────┘
          │                                   ╎ #mBody1
          │                                   ╎ #mBody2
┌──────────────────────────────────┐
│        TwoBodyConstraint         │
├──────────────────────────────────┤
│                                  │
├──────────────────────────────────┤
│ +  TwoBodyConstraint()           │
│ +  GetType()                     │
│ +  IsActive()                    │
│ +  GetBody1()                    │
│ +  GetBody2()                    │
│ +  GetConstraintToBody1Matrix()  │
│ +  GetConstraintToBody2Matrix()  │
│ +  BuildIslands()                │
│ +  BuildIslandSplits()           │
└──────────────────────────────────┘
          △
          │
┌──────────────────────────────────┐
│         SixDOFConstraint         │
├──────────────────────────────────┤
│                                  │
├──────────────────────────────────┤
│ +  SixDOFConstraint()            │
│ +  GetSubType()                  │
│ +  NotifyShapeChanged()          │
│ +  SetupVelocityConstraint()     │
│ +  WarmStartVelocityConstraint() │
│ +  SolveVelocityConstraint()     │
│ +  SolvePositionConstraint()     │
│ +  SaveState()                   │
│ +  RestoreState()                │
│ +  GetConstraintSettings()       │
│    and 30 more...                │
│ *  mLocalSpacePosition1          │
│ *  mLocalSpacePosition2          │
│ *  mConstraintToBody1            │
│ *  mConstraintToBody2            │
│ *  mFreeAxis                     │
│ *  mFixedAxis                    │
│ *  mTranslationMotorActive       │
│ *  mRotationMotorActive          │
│ *  mRotationPositionMotorActive  │
│ *  mHasSpringLimits              │
│    and 36 more...                │
└──────────────────────────────────┘
```