```
┌─────────────────────────┐
│   atomic< uint32 >      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
            │
            │ #mRefCount
            ◇
┌─────────────────────────────────┐
│      RefTarget< Shape >         │
├─────────────────────────────────┤
│ #  cEmbedded                    │
├─────────────────────────────────┤
│ +  RefTarget()                  │
│ +  RefTarget()                  │
│ +  ~RefTarget()                 │
│ +  SetEmbedded()                │
│ +  operator=()                  │
│ +  GetRefCount()                │
│ +  AddRef()                     │
│ +  Release()                    │
│ +  sInternalGetRefCountOffset() │
└─────────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────┐
│       NonCopyable        │
├──────────────────────────┤
│                          │
├──────────────────────────┤
│ +  NonCopyable()         │
│ +  NonCopyable()         │
│ +  operator=()           │
└──────────────────────────┘
```

```
┌────────────────────────────────────┐
│               Shape                │
├────────────────────────────────────┤
│ +  cGetTrianglesMinTriangles       │
│    Requested                       │
├────────────────────────────────────┤
│ +  Shape()                         │
│ +  Shape()                         │
│ +  ~Shape()                        │
│ +  GetType()                       │
│ +  GetSubType()                    │
│ +  GetUserData()                   │
│ +  SetUserData()                   │
│ +  MustBeStatic()                  │
│ +  GetCenterOfMass()               │
│ +  GetLocalBounds()                │
│    and 24 more...                  │
│ #  RestoreBinaryState()            │
│ #  sCollidePointUsingRayCast()     │
│ #  sCollideSoftBodyVertices        │
│    UsingRayCast()                  │
│ *  ShapeToIDMap                    │
│ *  IDToShapeMap                    │
│ *  MaterialToIDMap                 │
│ *  IDToMaterialMap                 │
│ *  SaveBinaryState()               │
│ *  SaveMaterialState()             │
│ *  RestoreMaterialState()          │
│ *  SaveSubShapeState()             │
│ *  RestoreSubShapeState()          │
│ *  SaveWithChildren()              │
│ *  sRestoreFromBinaryState()       │
│ *  sRestoreWithChildren()          │
└────────────────────────────────────┘
```

```
┌────────────────────────────────────┐
│            ConvexShape             │
├────────────────────────────────────┤
│ #  sUnitSphereTriangles            │
├────────────────────────────────────┤
│ +  ConvexShape()                   │
│ +  ConvexShape()                   │
│ +  ConvexShape()                   │
│ +  GetSubShapeIDBitsRecursive()    │
│ +  GetMaterial()                   │
│ +  CastRay()                       │
│ +  CastRay()                       │
│ +  CollidePoint()                  │
│ +  GetTrianglesStart()             │
│ +  GetTrianglesNext()              │
│    and 9 more...                   │
│ +  sRegister()                     │
│ #  RestoreBinaryState()            │
└────────────────────────────────────┘
```