```
Matter
# world
+ Matter()
+ ~Matter()
+ Matter()
+ operator=()
+ getRenderMethod()
+ getColorR()
+ getColorG()
+ getColorB()
+ aetColorA()
+ getImage()
and 6 more...
+ canDrawLine()
        Rigid
 # physics
 + Rigid()
 + Rigid()
 + ~Rigid()
 + getReferee()
 + testPoint()
 + setAlert()
 + getAlert()
 + setDefalutAlert()
 + getAlertColorR()
 + getAlertColorG()
 and 10 more...
       Frame
    + Frame()
   + getColorR()
   + getColorG()
    + getColorB()
    + getColorA()
```