```
┌─────────────────────────────┐
│         Component           │
├─────────────────────────────┤
│ # isCreated                 │
├─────────────────────────────┤
│ + Component()               │
│ + ~Component()              │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │  ⟍  #parent
│ + update()                  │   ⟍
│ + draw()                    │   ◇
│ + Component()               │
│ + ~Component()              │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + draw()                    │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│            Actor            │
├─────────────────────────────┤
│ - components                │
├─────────────────────────────┤
│ + Actor()                   │
│ + ~Actor()                  │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + draw()                    │
│ + AddComponent()            │
│ + AddComponent()            │
│ + GetComponent()            │
│ + RemoveComponent()         │
│ + RemoveAllComponents()     │
│ + ListComponents()          │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│         Edge_Actor          │
├─────────────────────────────┤
│ - r                         │
│ - g                         │
│ - b                         │
│ - edge_collision            │
│ - xo                        │
│ - yo                        │
│ - xd                        │
│ - yd                        │
├─────────────────────────────┤
│ + Edge_Actor()              │
│ + ~Edge_Actor()             │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + input()                   │
│ + draw()                    │
│ + get_edge_collision()      │
│ + set_xo()                  │
│ + get_xo()                  │
│ and 6 more...               │
└─────────────────────────────┘
```