```
┌─────────────────────────┐
│       Component         │
├─────────────────────────┤
│  # isCreated            │
├─────────────────────────┤
│  + Component()          │
│  + ~Component()         │
│  + onCreate()           │
│  + onDestroy()          │──┐
│  + update()             │  │ #parent
│  + draw()               │  │
│  + Component()          │←─┘
│  + ~Component()         │
│  + onCreate()           │
│  + onDestroy()          │
│  + update()             │
│  + draw()               │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│         Actor           │
├─────────────────────────┤
│  - components           │
├─────────────────────────┤
│  + Actor()              │
│  + ~Actor()             │
│  + onCreate()           │
│  + onDestroy()          │
│  + update()             │
│  + draw()               │
│  + AddComponent()       │
│  + AddComponent()       │
│  + GetComponent()       │
│  + RemoveComponent()    │
│  + RemoveAllComponents()│
│  + ListComponents()     │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│      Player_Actor       │
├─────────────────────────┤
│  + force_x              │
│  + force                │
│  - counter              │
│  - jump_flag            │
│  - floor_flag           │
│  - run_flag             │
│  - gun_equipped         │
│  - jump_counter         │
│  - jump_press           │
│  - notMoving_flag       │
│  - player_collision     │
│  - moveRight_flag       │
│  and 7 more...          │
├─────────────────────────┤
│  + Player_Actor()       │
│  + ~Player_Actor()      │
│  + InitalizeActor()     │
│  + onCreate()           │
│  + onDestroy()          │
│  + update()             │
│  + input()              │
│  + draw()               │
│  + checkDistanceBetween()│
│  + jump()               │
│  and 29 more...         │
└─────────────────────────┘
```