```
┌─────────────────────────────┐
│         Component           │
├─────────────────────────────┤
│ # parent                    │
│ # isCreated                 │
├─────────────────────────────┤
│ + Component()               │
│ + ~Component()              │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + draw()                    │
│ + Component()               │
│ + ~Component()              │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + draw()                    │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────┐
│            Actor            │
├─────────────────────────────┤
│ - components                │
├─────────────────────────────┤
│ + Actor()                   │
│ + ~Actor()                  │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + draw()                    │
│ + AddComponent()            │
│ + AddComponent()            │
│ + GetComponent()            │
│ + RemoveComponent()         │
│ + RemoveAllComponents()     │
│ + ListComponents()          │
│ - Actor()                   │
│ - Actor()                   │
│ - operator=()               │
│ - operator=()               │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────┐
│          NPC_Actor          │
├─────────────────────────────┤
│ - health                    │
│ - npc_colour                │
│ - npc_collision             │
│ - stateMachine              │
│ - seekPlayer                │
│ - wander                    │
│ - ifInRange                 │
│ - outOfRange                │
│ - inTransition              │
│ - outTransition             │
├─────────────────────────────┤
│ + NPC_Actor()               │
│ + ~NPC_Actor()              │
│ + onCreate()                │
│ + onDestroy()               │
│ + update()                  │
│ + input()                   │
│ + draw()                    │
│ + collison_update()         │
│ + get_health()              │
│ + set_health()              │
│ + get_collision()           │
│ + set_collision()           │
│ + set_colour()              │
│ + checkDistanceBetweenPlayer() │
│ + readStateMachine()        │
└─────────────────────────────┘
```