```
┌─────────────────────┐
│     sf::Sprite      │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
           △
           │
           │
┌─────────────────────┐
│   Sekander::Entity  │
├─────────────────────┤
│ + velocity          │
│ + body              │
│ # active            │
│ # groupId           │
│ # world             │
│ # bodyDef           │
│ # shape             │
│ # edge              │
│ # circle            │
│ # fixtureDef        │
│ - texture           │
├─────────────────────┤
│ + Entity()          │
│ + Load()            │
│ + Load()            │
│ + CreateEdeg()      │
│ + CreateEdeg()      │
│ + Update()          │
│ + CheckCollision()  │
│ + GroupID()         │
│ + Active()          │
│ + DeleteShape()     │
│ + Destroy()         │
│ + Enable()          │
│ + ~Entity()         │
└─────────────────────┘
```