```
┌─────────────────────────────┐
│            vec3             │
├─────────────────────────────┤
│ + e                         │
├─────────────────────────────┤
│ + vec3()                    │
│ + vec3()                    │
│ + x()                       │
│ + y()                       │
│ + z()                       │
│ + operator-()               │
│ + operator[]()              │
│ + operator[]()              │
│ + operator+=()              │
│ + operator*=()              │
│ + operator/=()              │
│ + length()                  │
│ + length_squared()          │
│ + near_zero()               │
│ + random()                  │
│ + random()                  │
└─────────────────────────────┘
```

-horizontal
-lower_left_corner
-origin
-u
-v
-vertical
-w

```
┌─────────────────────────────┐
│           camera            │
├─────────────────────────────┤
│  - lens_radius              │
│  - time0                    │
│  - time1                    │
├─────────────────────────────┤
│  + camera()                 │
│  + camera()                 │
│  + get_ray()                │
└─────────────────────────────┘
```