```
AScene
   #
      qui
   # dtTime
   + AScene()
   + AScene()
   + ~AScene()
   + init()
   + update()
   + draw()
   + load()
   + unload()
   + getDtTime()
   + operator=()
   # AScene()
    ASceneMenu
    buttons
    draw3dMenu
 + ASceneMenu()
 + ~ASceneMenu()
 + ASceneMenu()
 + operator=()
 + init()
 + update()
 + draw()
 + load()
 + unload()
 + addButton()
 and 12 more...
 # _initBG()
  SceneLoadGame
#
  states
  gamesSaved
# previewGameUI
  _selectedGame
# lastSceneName
+ SceneLoadGame()
+ ~SceneLoadGame()
+ SceneLoadGame()
+ operator=()
+ init()
+ load()
+ update()
```