```
AScene
  ___
# _gui
# ح'
    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()
  SceneLoading
+ SceneLoading()
+ ~SceneLoading()
+ SceneLoading()
+ operator=()
+ init()
+ load()
+ update()
+ draw()
```