```
┌─────────────────────────┐
│         AScene          │
├─────────────────────────┤
│ # _gui                  │
│ # _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()             │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│        SceneExit        │
├─────────────────────────┤
│ # _states               │
│ # allUI                 │
│ # _lastSceneName        │
├─────────────────────────┤
│ + SceneExit()           │
│ + ~SceneExit()          │
│ + SceneExit()           │
│ + operator=()           │
│ + init()                │
│ + update()              │
│ + load()                │
│ + unload()              │
│ + draw()                │
└─────────────────────────┘
```