```
AScene
       #
          gui
       # _dtTime
       + AScene()
       + AScene()
       + ~AScene()
       + init()
       + update()
       + draw()
       + load()
       + unload()
       + getDtTime()
       + operator=()
       # AScene()
       ASceneMenu
   buttons
# _drawou...
# _blurEnabled
- ^MaskData
   draw3dMenu
  _transparentBoxs
+ ASceneMenu()
+ ~ASceneMenu()
+ ASceneMenu()
+ operator=()
+ init()
+ update()
+ draw()
+ load()
+ unload()
+ addButton()
and 12 more...
# _initBG()
# _updateA
   updateAlphaMask()
  _updateAlphaMaskData()
        SceneHelp
       states
    # allUI
      lastSceneName
      _currentPage
    #_nbPages
       transition
    + SceneHelp()
    + ~SceneHelp()
    + SceneHelp()
    + operator=()
    + init()
    + load()
    + unload()
    + update()
    + draw()
    + setPage()
```