```
┌─────────────────────────┐        ┌─────────────────────────┐
│ unique_ptr< OpticalSurface│       │ OpticalComponentType    │
│      < T, U > >          │        │                         │
├─────────────────────────┤        ├─────────────────────────┤
│                         │        │                         │
├─────────────────────────┤        ├─────────────────────────┤
│                         │        │                         │
└─────────────────────────┘        └─────────────────────────┘
```

#surface   #type

```
┌──────────────────────────────────────────────┐
│          OpticalComponent< T, U >            │
├──────────────────────────────────────────────┤
│                                              │
├──────────────────────────────────────────────┤
│ + OpticalComponent(std                       │
│   ::unique_ptr< OpticalSurface               │
│   < T, U > > surface, OpticalComponent       │
│   Type type)                                 │
│ + virtual ~OpticalComponent                  │
│   ()=default                                 │
│ + const vec3< T > & getPosition              │
│   () const                                   │
│ + const vec3< T > & getNormal                │
│   () const                                   │
│ + OpticalSurface< T,                         │
│    U > * getSurfacePtr()                     │
│ + OpticalComponentType                       │
│    getType() const                           │
│ + virtual void handleLight                   │
│   (Ray< T, U > &ray, const                   │
│    vec3< T > &intersectionPoint)=0           │
└──────────────────────────────────────────────┘
```