```
┌─────────────────────────────┐
│     LouiEriksson::ECS::      │
│         Component           │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared       │
│ _ptr< GameObject > Parent   │
│ () const                    │
│ # Component(const std       │
│ ::shared_ptr< GameObject    │
│  > &_parent) noexcept       │
│ # virtual ~Component()      │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│     LouiEriksson::Physics    │
│          ::Collider         │
├─────────────────────────────┤
│ # Type m_Type               │
│ # std::shared_ptr< btCollision│
│ Shape > m_CollisionShape    │
│ # std::weak_ptr< Transform  │
│  > m_Transform              │
│ # std::weak_ptr< Rigidbody  │
│  > m_Rigidbody              │
├─────────────────────────────┤
│ + Collider(const std        │
│ ::shared_ptr< ECS::GameObject│
│  > &_parent) noexcept       │
│ + ~Collider() override      │
│ =default                    │
│ + virtual void SetTransform │
│ (const std::weak_ptr< Transform│
│  > &_transform) noexcept    │
│ + const std::weak_ptr       │
│ < Transform > & GetTransform│
│ () const noexcept           │
│ + void SetRigidbody(const   │
│  std::weak_ptr< Rigidbody   │
│  > &_transform) noexcept    │
│ + const std::weak_ptr       │
│ < Rigidbody > & GetRigidbody│
│ () const noexcept           │
│ + void SetType(const        │
│  Type &_type) noexcept      │
│ + const Type & GetType      │
│ () const noexcept           │
└─────────────────────────────┘
        △              △
        │              │
┌──────────────────┐  ┌──────────────────┐
│LouiEriksson::Physics│ │LouiEriksson::Physics│
│  ::PlaneCollider  │  │  ::SphereCollider │
├──────────────────┤  ├──────────────────┤
│                  │  │                  │
├──────────────────┤  ├──────────────────┤
│+ PlaneCollider(const│ │+ SphereCollider(const│
│ std::shared_ptr< ECS│ │ std::shared_ptr< ECS│
│::GameObject > &_parent)│ │::GameObject > &_parent)│
│ noexcept         │  │+ ~SphereCollider()│
│+ ~PlaneCollider() override│ │ override         │
│+ void SetTransform(const│ │+ void Radius(const float│
│ std::weak_ptr< Transform│ │ &_radius)        │
│ > &_transform) noexcept│ │+ float Radius() const│
│ override         │  │                  │
└──────────────────┘  └──────────────────┘
```