```
┌─────────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::ECS::                 │
│         Component                    │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + virtual const std::                │
│ weak_ptr< GameObject                 │
│  > & Parent() const noexcept         │
│ # Component(const std                │
│ ::weak_ptr< GameObject               │
│  > &_parent) noexcept                │
│ # virtual ~Component()               │
└─────────────────────────────────────┘
                   △
                   │
┌─────────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Graphics              │
│         ::Camera                     │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Camera(const std::                 │
│ weak_ptr< ECS::GameObject            │
│  > &_parent)                         │
│ + ~Camera() override                 │
│ + void PreRender()                   │
│ + void Render(const std              │
│ ::vector< std::weak_ptr              │
│ < Renderer >> &_renderers,           │
│  const std::vector< std::            │
│ weak_ptr< Light >> &_lights)         │
│ + void PostRender()                  │
│ + void SetWindow(const               │
│  std::weak_ptr< Window               │
│  > &_window)                         │
│ + const std::weak_ptr               │
│ < Window > GetWindow                 │
│ () const noexcept                    │
│ + void SetTransform(const            │
│  std::weak_ptr< Transform            │
│  > &_transform) noexcept             │
│ + const std::weak_ptr               │
│ < Transform > GetTransform           │
│ () const noexcept                    │
│ + float Aspect() const               │
│ + void FOV(const float               │
│  &_fov) noexcept                     │
│ + const float & FOV()                │
│  const noexcept                      │
│ + void NearClip(const                │
│  float &_nearClip) noexcept          │
│ + const float & NearClip             │
│ () const noexcept                    │
│ + void FarClip(const                 │
│  float &_farClip) noexcept           │
│ + const float & FarClip              │
│ () const noexcept                    │
│ + const glm::mat4 & Projection()     │
│ + glm::mat4 View() const             │
│ + void SetDirty() noexcept           │
│ + static void Clear()                │
│ + static void ClearColor             │
│ (glm::vec4 _color)                   │
│ + static glm::vec4 ClearColor()      │
└─────────────────────────────────────┘
```