```
┌─────────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Engine                │
│       ::ECS::Component               │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + virtual std::type_index            │
│  TypeID() const noexcept=0           │
│ + virtual const std::                │
│ weak_ptr< GameObject                 │
│  > & Parent() const noexcept         │
│ # Component(const std                │
│ ::weak_ptr< GameObject               │
│  > &_parent) noexcept                │
│ # virtual ~Component()               │
└─────────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Engine                │
│       ::Transform                    │
├─────────────────────────────────────┤
│ + glm::vec3 m_Position               │
│ + glm::quat m_Rotation               │
│ + glm::vec3 m_Scale                  │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Transform(const std                │
│ ::weak_ptr< ECS::GameObject          │
│  > &_parent) noexcept                │
│ + std::type_index TypeID             │
│ () const noexcept override           │
│ + glm::vec3 ToWorld(const            │
│  glm::vec3 &_vector) const           │
│ + glm::mat4 TRS() const              │
└─────────────────────────────────────┘
```