```
┌─────────────────────────────────────┐
│      LouiEriksson::Component         │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared               │
│ _ptr< GameObject > Parent           │
│ () const                            │
│ # Component(const std               │
│ ::shared_ptr< GameObject            │
│  > &_parent)                        │
│ # virtual ~Component()              │
└─────────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────────┐
│        LouiEriksson::Script          │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ # Script(const std::                │
│ shared_ptr< GameObject              │
│  > &_parent)                        │
│ # ~Script() override                │
│ =default                            │
│ # virtual void Begin()              │
│ # virtual void Tick()               │
│ # virtual void FixedTick()          │
│ # virtual void OnCollision          │
│ (const Collision &_collision)       │
└─────────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────────┐
│         LouiEriksson::Ball           │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Ball(const std::shared            │
│ _ptr< GameObject > &_parent)        │
│ + ~Ball() override                  │
│ # void Begin() override             │
│ # void Tick() override              │
│ # void FixedTick() override         │
│ # void OnCollision(const            │
│  Collision &_collision)             │
│  override                           │
└─────────────────────────────────────┘
```