```
┌─────────────────────────────────┐
│ LouiEriksson::Engine            │
│     ::ECS::Component            │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + virtual const 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            │
│     ::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            │
│ ::weak_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::Engine            │
│   ::Physics::PlaneCollider       │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + PlaneCollider(const           │
│  std::weak_ptr< ECS::           │
│ GameObject > &_parent)          │
│  noexcept                       │
│ + ~PlaneCollider() override     │
│ + const std::type_index         │
│  TypeID() const noexcept        │
│  override                       │
│ + void SetTransform(const       │
│  std::weak_ptr< Transform       │
│  > &_transform) noexcept        │
│  override                       │
└─────────────────────────────────┘
```