```
┌─────────────────────────────────┐
│   LouiEriksson::ECS::           │
│           Component             │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + virtual const std::           │
│ weak_ptr< GameObject            │
│  > & Parent() const noexcept    │
│ # Component(const std           │
│ ::weak_ptr< GameObject          │
│  > &_parent) noexcept           │
│ # virtual ~Component()          │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│     LouiEriksson::Script        │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ # Script(const std::            │
│ weak_ptr< ECS::GameObject       │
│  > &_parent) noexcept           │
│ # ~Script() override            │
│ =default                        │
│ # virtual void Begin()          │
│ # virtual void Tick()           │
│ # virtual void FixedTick()      │
│ # virtual void OnCollision      │
│ (const Physics::Collision       │
│  &_collision)                   │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│    LouiEriksson::Game           │
│          ::Plane                │
├─────────────────────────────────┤
│ # static std::shared            │
│ _ptr< Graphics::Mesh            │
│  > m_Mesh                       │
│ # static std::weak_ptr          │
│ < Graphics::Material            │
│  > m_Material                   │
├─────────────────────────────────┤
│ + Plane(const std::weak         │
│ _ptr< ECS::GameObject           │
│  > &_parent) noexcept           │
│ + ~Plane() override             │
│ # void Begin() override         │
│ # void Tick() override          │
└─────────────────────────────────┘
```