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