```
┌─────────────────────────────────┐
│       LouiEriksson::ECS::         │
│           Component               │
├─────────────────────────────────┤
│                                   │
├─────────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared             │
│ _ptr< GameObject > Parent         │
│ () const                          │
│ # Component(const std             │
│ ::shared_ptr< GameObject          │
│  > &_parent) noexcept             │
│ # virtual ~Component()            │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│        LouiEriksson::Script       │
├─────────────────────────────────┤
│                                   │
├─────────────────────────────────┤
│ # Script(const std::              │
│ shared_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         │
│           ::OrbitCam              │
├─────────────────────────────────┤
│ # std::weak_ptr< Graphics         │
│ ::Camera > m_Camera               │
│ # std::weak_ptr< Transform        │
│  > m_Transform                    │
│ # glm::vec3 m_Target              │
│ # float m_AnimationProgress       │
├─────────────────────────────────┤
│ + OrbitCam(const std              │
│ ::shared_ptr< ECS::GameObject     │
│  > &_parent)                      │
│ + ~OrbitCam() override            │
│ # void Begin() override           │
│ # void Tick() override            │
│ # void SyncCameraSettings         │
│ () noexcept                       │
└─────────────────────────────────┘
```