```
┌─────────────────────────┐
│      std::enable_shared  │
│      _from_this< Scene > │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│   LouiEriksson::Engine   │
│        ::ECS::Scene      │
├─────────────────────────┤
│ # std::vector< std::shared │
│ _ptr< GameObject > > m   │
│ _Entities                │
│ # Hashmap< std::type     │
│ _index, std::vector      │
│ < std::weak_ptr< Component │
│ > > > m_Components       │
├─────────────────────────┤
│ + Scene()=default        │
│ + virtual ~Scene()       │
│ + const Hashmap< std     │
│ ::type_index, std::vector │
│ < std::weak_ptr< Component │
│ > > > & Components() noexcept │
│ + void Save(const std    │
│ ::filesystem::path &_path) │
│ + std::shared_ptr< T     │
│ > Attach(std::shared     │
│ _ptr< T > _entity)       │
│ + void Detach(const std  │
│ ::weak_ptr< T > &_entity) │
│ + std::shared_ptr< GameObject │
│ > Attach(std::shared_ptr │
│ < GameObject > _entity)  │
│ + void Detach(const std  │
│ ::weak_ptr< GameObject   │
│ > &_entity)              │
│ + void Detach(const std  │
│ ::weak_ptr< Component    │
│ > &_entity)              │
│ + static std::shared     │
│ _ptr< Scene > Load(const │
│ std::filesystem::path    │
│ &_path, const Hashmap<   │
│ std::type_index, std::shared │
│ _ptr< Script >(*)(const std │
│ ::weak_ptr< ECS::GameObject > │
│ &_parent)> &_initialisers) │
│ # virtual void Begin()   │
│ # virtual void Tick(const │
│ Graphics::Camera::RenderFlags │
│ &_flags)                 │
│ # virtual void FixedTick() │
└─────────────────────────┘
```