```
┌─────────────────────────────┐
│ LouiEriksson::Engine        │
│     ::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::Engine        │
│        ::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          │
│     ::Scripts::OrbitCam      │
├─────────────────────────────┤
│ # std::weak_ptr< Graphics   │
│ ::Camera > m_Camera         │
│ # std::weak_ptr< Transform  │
│  > m_Transform              │
│ # glm::vec3 m_Target        │
│ # float m_AnimationProgress │
├─────────────────────────────┤
│ + OrbitCam(const std        │
│ ::weak_ptr< ECS::GameObject │
│  > &_parent) noexcept       │
│ + ~OrbitCam() override      │
│ + std::type_index TypeID    │
│ () const noexcept override  │
│ # void Begin() override     │
│ # void Tick() override      │
│ # void SyncCameraSettings   │
│ () noexcept                 │
└─────────────────────────────┘
```