```
┌─────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Engine           │
│      ::ECS::Component           │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + virtual const 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           │
│      ::Graphics::Light          │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + Light(const std::weak         │
│ _ptr< ECS::GameObject           │
│  > &_parent)                    │
│ + ~Light() override             │
│ + const std::type_index         │
│  TypeID() const noexcept        │
│  override                       │
│ + void Type(const Light         │
│ ::Parameters::Type &_type)      │
│ + const Parameters::Type        │
│  & Type() const noexcept        │
└─────────────────────────────────┘
```