```
┌─────────────────────────┐
│   std::enable_shared     │
│   _from_this< Scene >    │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│  LouiEriksson::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() │
└─────────────────────────┘
```