```
┌─────────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::ECS::                 │
│           Component                  │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│ + virtual const std::               │
│ weak_ptr< GameObject                 │
│  > & Parent() const noexcept         │
│ # Component(const std                │
│ ::weak_ptr< GameObject               │
│  > &_parent) noexcept                │
│ # virtual ~Component()               │
└─────────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Physics               │
│           ::Collider                 │
├─────────────────────────────────────┤
│ # Type m_Type                        │
│ # std::shared_ptr< btCollision       │
│ Shape > m_CollisionShape             │
│ # std::weak_ptr< Transform           │
│  > m_Transform                       │
│ # std::weak_ptr< Rigidbody           │
│  > m_Rigidbody                       │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Collider(const std                 │
│ ::weak_ptr< ECS::GameObject          │
│  > &_parent) noexcept                │
│ + ~Collider() override               │
│ =default                             │
│ + virtual void SetTransform          │
│ (const std::weak_ptr< Transform      │
│  > &_transform) noexcept             │
│ + const std::weak_ptr               │
│ < Transform > & GetTransform         │
│ () const noexcept                    │
│ + void SetRigidbody(const            │
│  std::weak_ptr< Rigidbody            │
│  > &_transform) noexcept             │
│ + const std::weak_ptr               │
│ < Rigidbody > & GetRigidbody         │
│ () const noexcept                    │
│ + void SetType(const                 │
│  Type &_type) noexcept               │
│ + const Type & GetType               │
│ () const noexcept                    │
└─────────────────────────────────────┘
```