```
┌─────────────────────────────────────┐
│      LouiEriksson::Component         │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared               │
│ _ptr< GameObject > Parent           │
│ () const                            │
│ # Component(const std               │
│ ::shared_ptr< GameObject            │
│  > &_parent)                        │
│ # virtual ~Component()              │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│        LouiEriksson::Script          │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ # Script(const std::                │
│ shared_ptr< GameObject              │
│  > &_parent)                        │
│ # ~Script() override                │
│ =default                            │
│ # virtual void Begin()              │
│ # virtual void Tick()               │
│ # virtual void FixedTick()          │
│ # virtual void OnCollision          │
│ (const Collision &_collision)       │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│       LouiEriksson::OrbitCam         │
├─────────────────────────────────────┤
│ # std::weak_ptr< Camera             │
│  > m_Camera                         │
│ # std::weak_ptr< Transform          │
│  > m_Transform                      │
│ # glm::vec3 m_Target                │
│ # float m_AnimationProgress         │
├─────────────────────────────────────┤
│ + OrbitCam(const std                │
│ ::shared_ptr< GameObject            │
│  > &_parent)                        │
│ + ~OrbitCam() override              │
│ + std::shared_ptr< Camera           │
│  > GetCamera()                      │
│ + std::shared_ptr< Transform        │
│  > GetTransform()                   │
│ # void Begin() override             │
│ # void Tick() override              │
└─────────────────────────────────────┘
```