LouiEriksson::Component + Parent() # Component() # ~Component() LouiEriksson::Collider # m_Type # m CollisionShape # m_Transform # m Rigidbody + Collider() + ~Collider() + SetTransform() + GetTransform() + SetRigidbody() + GetRigidbody() + SetType() + GetType() LouiEriksson::SphereCollider + SphereCollider() + ~SphereCollider() + Radius() + Radius()