```
┌─────────────────────────────┐
│    LouiEriksson::ECS::       │
│         Component            │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + virtual 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::Script      │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ # Script(const std::        │
│ weak_ptr< ECS::GameObject   │
│  > &_parent) noexcept       │
│ # ~Script() override        │
│ =default                    │
│ # virtual void Begin()      │
│ # virtual void Tick()       │
│ # virtual void FixedTick()  │
│ # virtual void OnCollision  │
│ (const Physics::Collision   │
│  &_collision)               │
└─────────────────────────────┘
               △
               │
┌─────────────────────────────┐
│    LouiEriksson::Audio       │
│       ::AudioSource          │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + AudioSource(const         │
│  std::weak_ptr< ECS         │
│ ::GameObject > &_parent)    │
│ + ~AudioSource() override   │
│ + std::type_index TypeID    │
│ () const noexcept override  │
│ + void Begin() override     │
│ + void Tick() override      │
│ + void Play(const bool      │
│  &_allowFallback=true)      │
│ + void Pause() const        │
│ + void Stop() const         │
│ + void Clip(const std       │
│ ::weak_ptr< AudioClip       │
│  > &_value) noexcept        │
│ + const std::weak_ptr       │
│ < AudioClip > & Clip        │
│ () const noexcept           │
│ + ALenum State() const      │
│ + void Global(const bool    │
│  &_value)                   │
│ + const bool & Global       │
│ () const noexcept           │
│ + void Loop(const bool      │
│  &_value)                   │
│ + const bool & Loop()       │
│  const noexcept             │
│ + void MinDistance(const    │
│  float &_value)             │
│ + const float & MinDistance │
│ () const noexcept           │
│ + void MaxDistance(const    │
│  float &_value)             │
│ + const float & MaxDistance │
│ () const noexcept           │
│ + void Pitch(const float    │
│  &_value)                   │
│ + const float & Pitch       │
│ () const noexcept           │
│ + void Gain(const float     │
│  &_value)                   │
│ + const float & Gain        │
│ () const noexcept           │
│ + void MinGain(const        │
│  float &_value)             │
│ + const float & MinGain     │
│ () const noexcept           │
│ + void MaxGain(const        │
│  float &_value)             │
│ + const float & MaxGain     │
│ () const noexcept           │
│ + void Rolloff(const        │
│  float &_value)             │
│ + const float & Rolloff     │
│ () const noexcept           │
│ + void MinAngle(const       │
│  float &_value)             │
│ + const float & MinAngle    │
│ () const noexcept           │
│ + void MaxAngle(const       │
│  float &_value)             │
│ + const float & MaxAngle    │
│ () const noexcept           │
│ + void PlaybackPosition     │
│ (const float &_value)       │
│  const                      │
│ + float PlaybackPosition    │
│ () const                    │
│ + void PlaybackPosition     │
│ (const ALenum &_param,      │
│  const int &_value) const   │
│ + int PlaybackPosition      │
│ (const ALenum &_param)      │
│  const                      │
└─────────────────────────────┘
```