```
┌─────────────────────────────────┐
│     LouiEriksson::ECS::          │
│         Component                │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared            │
│ _ptr< GameObject > Parent        │
│ () const                         │
│ # Component(const std            │
│ ::shared_ptr< GameObject         │
│  > &_parent) noexcept            │
│ # virtual ~Component()           │
└─────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────┐
│     LouiEriksson::Graphics       │
│         ::Camera                 │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + Camera(const std::             │
│ shared_ptr< ECS::GameObject      │
│  > &_parent)                     │
│ + ~Camera() override             │
│ + void PreRender()               │
│ + void Render(const std          │
│ ::vector< std::shared            │
│ _ptr< Renderer >> &_renderers,   │
│  const std::vector< std::shared  │
│ _ptr< Light >> &_lights)         │
│ + void PostRender()              │
│ + void SetWindow(const           │
│  std::shared_ptr< Window         │
│  > &_window)                     │
│ + std::shared_ptr< Window        │
│  > GetWindow() const noexcept    │
│ + void SetTransform(const        │
│  std::shared_ptr< Transform      │
│  > &_transform)                  │
│ + std::shared_ptr< Transform     │
│  > GetTransform() const          │
│  noexcept                        │
│ + float Aspect() const           │
│ + void FOV(const float           │
│  &_fov) noexcept                 │
│ + const float & FOV()            │
│  const noexcept                  │
│ + void NearClip(const            │
│  float &_nearClip) noexcept      │
│ + const float & NearClip         │
│ () const noexcept                │
│ + void FarClip(const             │
│  float &_farClip) noexcept       │
│ + const float & FarClip          │
│ () const noexcept                │
│ + const glm::mat4 & Projection() │
│ + glm::mat4 View() const         │
│ + void SetDirty() noexcept       │
│ + static void Clear()            │
│ + static void ClearColor         │
│ (glm::vec4 _color)               │
│ + static glm::vec4 ClearColor()  │
└─────────────────────────────────┘
```