```
┌─────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Engine           │
│      ::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::Engine           │
│      ::Graphics::Renderer       │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│  + Renderer(const std           │
│  ::weak_ptr< ECS::GameObject    │
│   > &_parent) noexcept          │
│  + ~Renderer() override         │
│  + std::type_index TypeID       │
│  () const noexcept override     │
│  + void SetMesh(const           │
│   std::weak_ptr< Mesh           │
│   > &_mesh) noexcept            │
│  + const std::weak_ptr          │
│  < Mesh > GetMesh() noexcept    │
│  + void SetMaterial(const       │
│   std::weak_ptr< Material       │
│   > &_material) noexcept        │
│  + const std::weak_ptr          │
│  < Material > GetMaterial       │
│  () noexcept                    │
│  + void SetTransform(const      │
│   std::weak_ptr< Transform      │
│   > &_transform) noexcept       │
│  + const std::weak_ptr          │
│  < Transform > GetTransform     │
│  () noexcept                    │
└─────────────────────────────────┘
```