```
┌─────────────────────────┐
│   std::enable_shared     │
│   _from_this< Scene >    │
├─────────────────────────┤
│                          │
├─────────────────────────┤
│                          │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│ LouiEriksson::ECS::      │
│            Scene         │
├─────────────────────────┤
│ # std::vector< std::shared│
│ _ptr< GameObject > > m   │
│ _Entities               │
│ # Hashmap< std::type     │
│ _index, std::vector      │
│ < std::weak_ptr< Component│
│  > > > m_Components      │
├─────────────────────────┤
│ + Scene()=default        │
│ + virtual ~Scene()       │
│ + const Hashmap< std     │
│ ::type_index, std::vector │
│ < std::weak_ptr< Component│
│  > > > & Components() noexcept│
│ + void Save(const std    │
│ ::filesystem::path &_path)│
│ + std::shared_ptr< T     │
│  > Attach(std::shared    │
│ _ptr< T > _entity)       │
│ + void Detach(const std  │
│ ::weak_ptr< T > &_entity)│
│ + std::shared_ptr< GameObject│
│  > Attach(std::shared_ptr │
│ < GameObject > _entity)  │
│ + void Detach(const std  │
│ ::weak_ptr< GameObject   │
│  > &_entity)             │
│ + static std::shared     │
│ _ptr< Scene > Load(const │
│  std::filesystem::path   │
│  &_path)                 │
│ # virtual void Begin()   │
│ # virtual void Tick()    │
│ # virtual void FixedTick()│
└─────────────────────────┘
```