```
┌─────────────────────────────────────────┐
│        LouiEriksson::Component           │
├─────────────────────────────────────────┤
│                                          │
├─────────────────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared                    │
│ _ptr< GameObject > Parent                │
│ () const                                 │
│ # Component(const std                    │
│ ::shared_ptr< GameObject                 │
│  > &_parent)                             │
│ # virtual ~Component()                   │
└─────────────────────────────────────────┘
                    △
                    │
┌─────────────────────────────────────────┐
│          LouiEriksson::Light             │
├─────────────────────────────────────────┤
│                                          │
├─────────────────────────────────────────┤
│ + Light(const std::shared               │
│ _ptr< GameObject > &_parent)             │
│ + ~Light() override                      │
│ + void Type(Light::Parameters            │
│ ::Type _type)                            │
│ + Light::Parameters::                    │
│ Type Type()                              │
└─────────────────────────────────────────┘
```