```
┌─────────────────────────────────┐
│  std::enable_shared             │
│  _from_this< GameObject >       │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::ECS::            │
│        GameObject               │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│  + void Name(const std          │
│  ::string &_name) noexcept      │
│  + const std::string &          │
│   Name() const noexcept         │
│  + const std::weak_ptr          │
│  < Scene > & GetScene           │
│  () const noexcept              │
│  + const Hashmap< std           │
│  ::type_index, std::vector      │
│  < std::shared_ptr< Component   │
│   > > > & Components() const    │
│   noexcept                      │
│  + std::vector< const           │
│   std::weak_ptr< T >            │
│   > GetComponents() const       │
│  + std::weak_ptr< T >           │
│   GetComponent(size_t           │
│   _index=0) const               │
│  + const std::weak_ptr          │
│  < T > AddComponent()           │
│  + void RemoveComponent         │
│  (size_t _index=0)              │
│  + static std::shared           │
│   _ptr< GameObject > Create     │
│  (const std::shared_ptr<        │
│   Scene > &_scene, const std    │
│  ::string &_name="")            │
└─────────────────────────────────┘
```