```
┌─────────────────────────────────┐
│      LouiEriksson::Engine        │
│        ::ECS::Component          │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + virtual const 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        │
│           ::Script               │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│ # Script(const std::             │
│ weak_ptr< ECS::GameObject        │
│  > &_parent) noexcept            │
│ # ~Script() override             │
│ =default                         │
│ # virtual void Begin()           │
│ # virtual void Tick()            │
│ # virtual void FixedTick()       │
│ # virtual void OnCollision       │
│ (const Physics::Collision        │
│  &_collision)                    │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│      LouiEriksson::Engine        │
│       ::Audio::AudioSource       │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + AudioSource(const              │
│  std::weak_ptr< ECS              │
│ ::GameObject > &_parent)         │
│ + ~AudioSource() override        │
│ + const std::type_index          │
│  TypeID() const noexcept         │
│  override                        │
│ + void Begin() override          │
│ + void Tick() override           │
│ + void Play(const bool           │
│  &_allowFallback=true)           │
│ + void Pause() const             │
│ + void Stop() const              │
│ + void Clip(const std            │
│ ::weak_ptr< AudioClip            │
│  > &_value) noexcept             │
│ + const std::weak_ptr            │
│ < AudioClip > & Clip             │
│ () const noexcept                │
│ + ALenum State() const           │
│ + void Global(const bool         │
│  &_value)                        │
│ + const bool & Global            │
│ () const noexcept                │
│ + void Loop(const bool           │
│  &_value)                        │
│ + const bool & Loop()            │
│  const noexcept                  │
│ + void MinDistance(const         │
│  float &_value)                  │
│ + const float & MinDistance      │
│ () const noexcept                │
│ + void MaxDistance(const         │
│  float &_value)                  │
│ + const float & MaxDistance      │
│ () const noexcept                │
│ + void Pitch(const float         │
│  &_value)                        │
│ + const float & Pitch            │
│ () const noexcept                │
│ + void Gain(const float          │
│  &_value)                        │
│ + const float & Gain             │
│ () const noexcept                │
│ + void MinGain(const             │
│  float &_value)                  │
│ + const float & MinGain          │
│ () const noexcept                │
│ + void MaxGain(const             │
│  float &_value)                  │
│ + const float & MaxGain          │
│ () const noexcept                │
│ + void Rolloff(const             │
│  float &_value)                  │
│ + const float & Rolloff          │
│ () const noexcept                │
│ + void MinAngle(const            │
│  float &_value)                  │
│ + const float & MinAngle         │
│ () const noexcept                │
│ + void MaxAngle(const            │
│  float &_value)                  │
│ + const float & MaxAngle         │
│ () const noexcept                │
│ + void PlaybackPosition          │
│ (const float &_value)            │
│  const                           │
│ + float PlaybackPosition         │
│ () const                         │
│ + void PlaybackPosition          │
│ (const ALenum &_param,           │
│  const int &_value) const        │
│ + int PlaybackPosition           │
│ (const ALenum &_param)           │
│  const                           │
└─────────────────────────────────┘
```