```
┌─────────────────────────────────┐
│ 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            │
│          ::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::Game              │
│       ::Scripts::Ball           │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + Ball(const std::weak          │
│ _ptr< ECS::GameObject           │
│  > &_parent) noexcept           │
│ + ~Ball() override              │
│ + std::type_index TypeID        │
│ () const noexcept override      │
│ # void Begin() override         │
│ # void Tick() override          │
│ # void FixedTick() override     │
│ # void OnCollision(const        │
│  Physics::Collision &           │
│ _collision) override            │
└─────────────────────────────────┘
```