```
┌─────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::ECS::         │
│         Component            │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + virtual std::shared        │
│ _ptr< GameObject > Parent    │
│ () const                     │
│ # Component(const std        │
│ ::shared_ptr< GameObject     │
│  > &_parent) noexcept        │
│ # virtual ~Component()       │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│      LouiEriksson::Script    │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ # Script(const std::         │
│ shared_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          │
│         ::Ball               │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + Ball(const std::shared     │
│ _ptr< ECS::GameObject        │
│  > &_parent)                 │
│ + ~Ball() override           │
│ # void Begin() override      │
│ # void Tick() override       │
│ # void FixedTick() override  │
│ # void OnCollision(const     │
│  Physics::Collision &        │
│ _collision) override         │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Game          │
│         ::FlyCam             │
├─────────────────────────────┤
│ # std::weak_ptr< Graphics    │
│ ::Camera > m_Camera          │
│ # std::weak_ptr< Transform   │
│  > m_Transform               │
│ # std::weak_ptr< Audio       │
│ ::AudioListener > m_AudioListener │
│ # std::weak_ptr< Audio       │
│ ::AudioSource > m_GunSound    │
│ # glm::vec3 m_Motion         │
│ # float m_MoveSpeed          │
│ # float m_LookSpeed          │
│ # glm::vec3 m_Rotation       │
├─────────────────────────────┤
│ + FlyCam(const std::         │
│ shared_ptr< ECS::GameObject  │
│  > &_parent)                 │
│ + ~FlyCam() override         │
│ # void Begin() override      │
│ # void Tick() override       │
│ # void SyncCameraSettings    │
│ () noexcept                  │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Game          │
│         ::OrbitCam           │
├─────────────────────────────┤
│ # std::weak_ptr< Graphics    │
│ ::Camera > m_Camera          │
│ # std::weak_ptr< Transform   │
│  > m_Transform               │
│ # glm::vec3 m_Target         │
│ # float m_AnimationProgress  │
├─────────────────────────────┤
│ + OrbitCam(const std         │
│ ::shared_ptr< ECS::GameObject │
│  > &_parent)                 │
│ + ~OrbitCam() override       │
│ # void Begin() override      │
│ # void Tick() override       │
│ # void SyncCameraSettings    │
│ () noexcept                  │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Game          │
│         ::Plane              │
├─────────────────────────────┤
│ # static std::shared         │
│ _ptr< Graphics::Mesh         │
│  > m_Mesh                    │
│ # static std::weak_ptr       │
│ < Graphics::Material         │
│  > m_Material                │
├─────────────────────────────┤
│ + Plane(const std::shared    │
│ _ptr< ECS::GameObject >      │
│  &_parent) noexcept          │
│ + ~Plane() override          │
│ # void Begin() override      │
│ # void Tick() override       │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│  LouiEriksson::Game          │
│         ::Player             │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + Player(const std::         │
│ shared_ptr< ECS::GameObject  │
│  > &_parent)                 │
│ + ~Player() override         │
│ # void Begin() override      │
│ # void Tick() override       │
│ # void SpawnPlanes()         │
│ # void SpawnCamera()         │
│ # void SpawnPlayer()         │
│ # void SpawnBalls()          │
└─────────────────────────────┘
```