```
┌─────────────────────────────┐
│   LouiEriksson::ECS::        │
│      Component              │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + virtual const std::       │
│ weak_ptr< GameObject        │
│  > & Parent() const noexcept│
│ # Component(const std       │
│ ::weak_ptr< GameObject      │
│  > &_parent) noexcept       │
│ # virtual ~Component()      │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│   LouiEriksson::Physics      │
│       ::Collider            │
├─────────────────────────────┤
│ # Type m_Type               │
│ # std::shared_ptr< btCollision│
│ Shape > m_CollisionShape    │
│ # std::weak_ptr< Transform  │
│  > m_Transform              │
│ # std::weak_ptr< Rigidbody  │
│  > m_Rigidbody              │
├─────────────────────────────┤
│ + Collider(const std        │
│ ::weak_ptr< ECS::GameObject │
│  > &_parent) noexcept       │
│ + ~Collider() override      │
│ =default                    │
│ + virtual void SetTransform │
│ (const std::weak_ptr< Transform│
│  > &_transform) noexcept    │
│ + const std::weak_ptr       │
│ < Transform > & GetTransform│
│ () const noexcept           │
│ + void SetRigidbody(const   │
│  std::weak_ptr< Rigidbody   │
│  > &_transform) noexcept    │
│ + const std::weak_ptr       │
│ < Rigidbody > & GetRigidbody│
│ () const noexcept           │
│ + void SetType(const        │
│  Type &_type) noexcept      │
│ + const Type & GetType      │
│ () const noexcept           │
└─────────────────────────────┘
        △              △
        │              │
┌──────────────────┐ ┌──────────────────┐
│ LouiEriksson::Physics│ LouiEriksson::Physics│
│   ::PlaneCollider │ │   ::SphereCollider│
├──────────────────┤ ├──────────────────┤
│                  │ │                  │
├──────────────────┤ ├──────────────────┤
│ + PlaneCollider(const│ + SphereCollider(const│
│  std::weak_ptr< ECS::│  std::weak_ptr< ECS::│
│ GameObject > &_parent)│ GameObject > &_parent)│
│  noexcept        │ │ + ~SphereCollider()│
│ + ~PlaneCollider() override│  override     │
│ + void SetTransform(const│ + void Radius(const float│
│  std::weak_ptr< Transform│  &_radius)     │
│  > &_transform) noexcept│ + float Radius() const│
│  override        │ │                  │
└──────────────────┘ └──────────────────┘
```