```
┌─────────────────────────────────────┐
│  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)                       │
└─────────────────────────────────────┘
```