```
┌─────────────────────────────────┐
│ 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               │
│           ::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                      │
└─────────────────────────────────┘
```