```
┌─────────────────────────────┐
│    engine::CCollidable      │
├─────────────────────────────┤
│ # m_aabb                    │
├─────────────────────────────┤
│ + CCollidable()             │
│ + CCollidable()             │
│ + ~CCollidable()            │
│ + getLeft()                 │
│ + getTop()                  │
│ + getWidth()                │
│ + getHeight()               │
│ + getAll()                  │
│ + getRect()                 │
│ + getPosition()             │
│ and 7 more...               │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│    engine::CMovable         │
├─────────────────────────────┤
│ # velosity_x                │
│ # velosity_y                │
│ # isSideBlocked             │
├─────────────────────────────┤
│ + CMovable()                │
│ + ~CMovable()               │
│ + setLeft()                 │
│ + setTop()                  │
│ + setWidth()                │
│ + setHeight()               │
│ + setAll()                  │
│ + setPosition()             │
│ + moveLeft()                │
│ + moveTop()                 │
│ and 25 more...              │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│   engine::CGravityBased     │
├─────────────────────────────┤
│ # m_gravityTimer            │
│ # m_falling                 │
├─────────────────────────────┤
│ + CGravityBased()           │
│ + ~CGravityBased()          │
│ + getSeconds()              │
│ + getMilliseconds()         │
│ + getMicroseconds()         │
│ + restartGravityClock()     │
│ + isFalling()               │
│ + setFalling()              │
│ + collision_active()        │
│ + collision_active()        │
│ + collision_active()        │
│ + print()                   │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│   GameElement_gravity       │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + GameElement_gravity()     │
│ + render()                  │
└─────────────────────────────┘
```