```
┌─────────────────────────────┐
│  engine::TRect< int >       │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  + TRect()                  │
│  + TRect()                  │
│  + TRect()                  │
│  + TRect()                  │
│  + operator=()              │
│  + getLeft()                │
│  + getTop()                 │
│  + getWidth()               │
│  + getHeight()              │
│  + getAll()                 │
│  and 14 more...             │
└─────────────────────────────┘
              │
          #m_aabb
              ◇
┌─────────────────────────────┐
│  engine::CCollidable        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  + CCollidable()            │
│  + CCollidable()            │
│  + ~CCollidable()           │
│  + getLeft()                │
│  + getTop()                 │
│  + getWidth()               │
│  + getHeight()              │
│  + getAll()                 │
│  + getRect()                │
│  + getPosition()            │
│  and 7 more...              │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│  engine::SSideBlocked       │
├─────────────────────────────┤
│  + left                     │
│  + right                    │
│  + up                       │
│  + down                     │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
```

```
                       #isSideBlocked
                              ◇
┌─────────────────────────────┐
│  engine::CMovable           │
├─────────────────────────────┤
│  # velosity_x               │
│  # velosity_y               │
├─────────────────────────────┤
│  + 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()                 │
└─────────────────────────────┘
```