BDSScreenLayer

_size
_name
_log
_phys
_solid
− _internalMirror
− _material
− _logName
− _solidName
− _grooveLog
− _grooveSolid
− _grooveWidth
− _grooveSpatialFrequency
− _nGrooves
− _color

+ BDSScreenLayer()
+ ~BDSScreenLayer()
+ log()
+ name()
+ size()
+ phys()
+ phys()
+ color()
+ backInternalMirror()
+ frontInternalMirror()
+ sampler()
# BDSScreenLayer()
− build()
− buildGroove()
− buildScreen()
− visAtt()
− cutGroove()
− cutGrooves()

BDSMultiFacetLayer

− _facet
− _facetPos
− _gapWidth
− _nFacets

+ BDSMultiFacetLayer()
+ ~BDSMultiFacetLayer()
− computeDimensions()
− build()
− buildScreen()
− placeFacet()
− placeFacets()