```
┌─────────────────────────────┐
│      Util::GameObject        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│       Dungeon::Tile          │
├─────────────────────────────┤
│ + m_Filepath                 │
│ # m_Tile                     │
│ # m_TileSize                 │
│ # m_ImgSize                  │
│ # m_MagicNumber              │
│ # m_Index                    │
│ # m_CloseDisplayb24          │
│ # m_OffSetY                  │
│ # m_SpriteSheet              │
│ # m_Seen                     │
│ # m_IsOverlay                │
│ # m_TorchAnimation           │
│ # m_Torch                    │
│ # m_Event                    │
│ # m_Color                    │
├─────────────────────────────┤
│ + Tile()                     │
│ + Tile()                     │
│ + Initialize()               │
│ + ~Tile()                    │
│ + SetIndex()                 │
│ + SetCloseDisplayB24()       │
│ + SetRotation()              │
│ + SetOverlay()               │
│ + GetIndex()                 │
│ + GetTile()                  │
│ and 6 more...                │
│ # UpdateScale()              │
│ # UpdateTranslation()        │
│ # SetTorch()                 │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│  Dungeon::Tiles::GeneralWall │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + GeneralWall()              │
│ + GeneralWall()              │
│ + ~GeneralWall()             │
│ + IsWall()                   │
│ + IsDoor()                   │
│ # UpdateTranslation()        │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│  Dungeon::Tiles::Conductor   │
│          WallPipe            │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + ConductorWallPipe()        │
│ + ~ConductorWallPipe()       │
└─────────────────────────────┘
```