```
┌─────────────┐   ┌─────────────┐
│    Node     │   │     int     │
├─────────────┤   ├─────────────┤
│             │   │             │
├─────────────┤   ├─────────────┤
│             │   │             │
└─────────────┘   └─────────────┘
        △                 │
         \                │ +MaxRooms
          \               │ +MinRooms
           \              ◇
┌──────────────────────────────────────────┐
│            DungeonHandler                 │
├──────────────────────────────────────────┤
│                                           │
├──────────────────────────────────────────┤
│ + override void _Ready()                  │
│ + void LoadDungeon(Dungeon                │
│    dungeon)                               │
│ + Vector2I GetCurrentRoomPosition()       │
│ + Vector2 GetGridSize()                   │
│ + Dictionary< Vector2I,                   │
│    Room > GetDungeonLayout()              │
│ + MagicType GetMagicType()                │
└──────────────────────────────────────────┘
```