```
┌─────────────────┐
│      Node       │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
```



```
┌───────────────────────────────────┐
│           RoomHandler             │
├───────────────────────────────────┤
│ + EnemyCount                      │
│ + CurrentRoom                     │
│ + CurrentRoomNode                 │
├───────────────────────────────────┤
│ + RoomInitializedEventHandler()   │
│ + _Ready()                        │
│ + LoadRoom()                      │
│ + GetCurrentRoomBounds()          │
└───────────────────────────────────┘
```