```
┌─────────────────────┐
│    CanvasLayer      │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
          △
          │
┌──────────────────────────────────────┐
│           AugmentInventory            │
├──────────────────────────────────────┤
│                                       │
├──────────────────────────────────────┤
│ + override void _Ready()              │
│ + override void _Unhandled            │
│   Input(InputEvent @event)            │
│ + void SetVisibility                  │
│   (bool isVisible)                    │
│ + void AddAugmentToInventory          │
│   (Augment augment)                   │
│ + void LeftButtonPressed()            │
│ + void RightButtonPressed()           │
│ + void FuseSelectedAugments()         │
│ + void AddRandomAugment()             │
│ + GridContainer GetInactive           │
│   Augments()                          │
│ + HBoxContainer GetActiveAugments()   │
└──────────────────────────────────────┘
```