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