```
┌─────────────────────────┐
│     MonoBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│     BoardTileScript     │
├─────────────────────────┤
│ + GridPosition          │
│ + TileType              │
│ + PlayerToken           │
│ + BoardManager          │
│ - gridPosition          │
│ - tileType              │
│ - boardTileEffectHandler│
│ - playerToken           │
│ - boardManager          │
├─────────────────────────┤
│ + ClearTile()           │
│ + SelectTile()          │
│ + GlowTile()            │
│ + SetToken()            │
│ + IsEmpty()             │
│ + GetTileNeighbours()   │
│ + CanMove()             │
│ + ToString()            │
│ # Init()                │
│ - Start()               │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│ RoomEntryBoardTileScript│
├─────────────────────────┤
│ + Room                  │
│ + RoomScript            │
│ + EntryPoint            │
│ - room                  │
│ - entryPoint            │
│ - roomScript            │
│ - door                  │
│ - exitTarget            │
├─────────────────────────┤
│ + ToString()            │
│ + ExitRoomDelay()       │
│ ~ EnterRoom()           │
│ ~ ExitRoom()            │
│ - Start()               │
│ - GetDoor()             │
│ - GetRoomScript()       │
│ - GetEntryPoint()       │
│ - EnterRoomAnimation()  │
└─────────────────────────┘
```