```
┌─────────────────────────┐         ┌──────────────────┐
│ Cave creationWindow     │         │                  │
│                         │         │  Prefab Generator│
└─────────────────────────┘         └──────────────────┘
            │
            ▼
┌─────────────────────┐
│  Cave Generator     │
└─────────────────────┘
       │         │
       ▼         ▼
┌──────────────────┐   ┌──────────────────┐
│ CaveData Generator│   │  Mesh Modifier   │
└──────────────────┘   └──────────────────┘
```
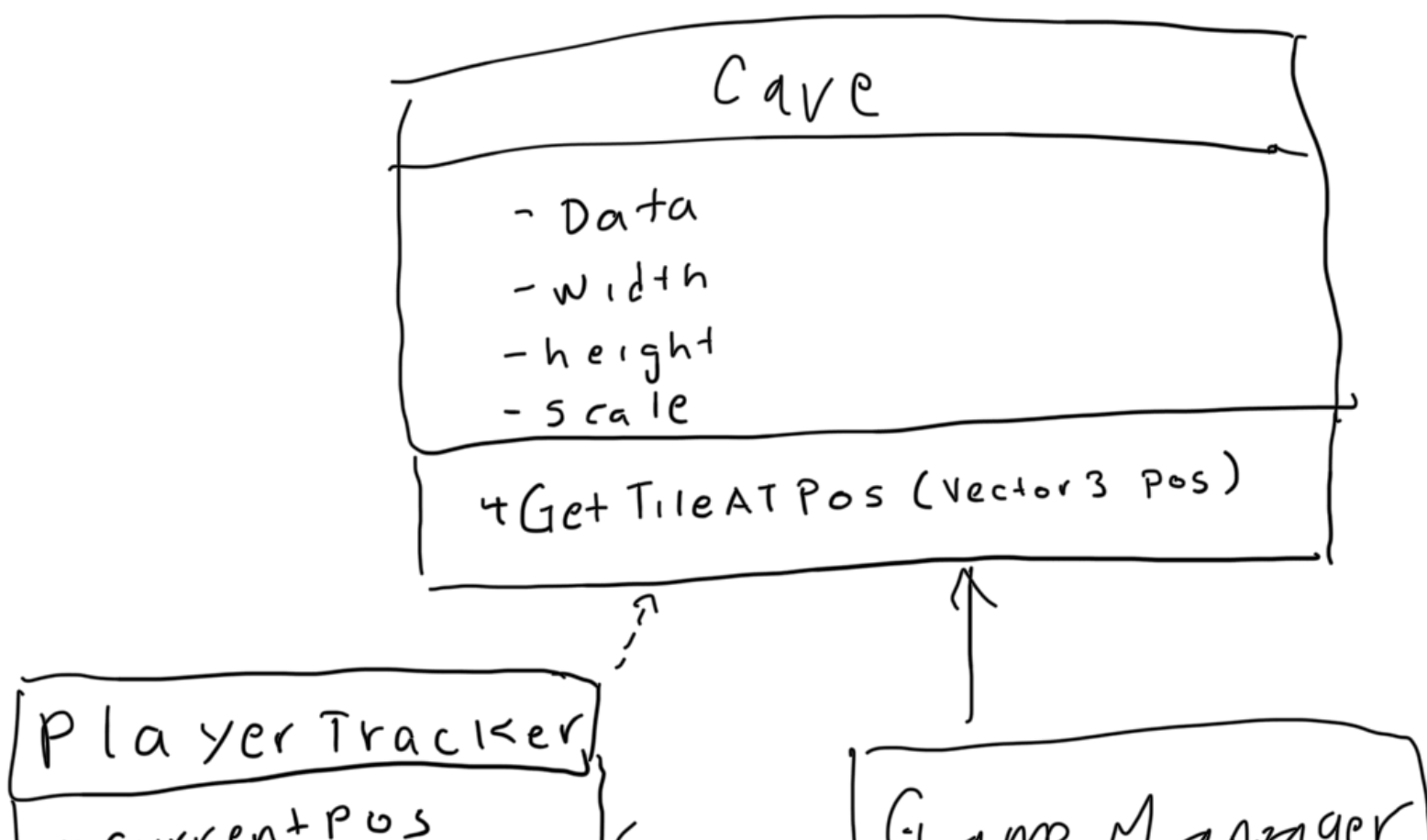
~~Create Floor~~

create Container (Name)
  - create floor (Name)
  - set → Pos → Scale → Parent
  - set → Texture - optional

create Empty
  - ADD MeshFilter
  - ADD Mesh Renderer
  - set → Parent, Position

  - save prefab

MiniMap

```
┌──────────────────────────────────────┐
│               Cave                    │
├──────────────────────────────────────┤
│  - Data                               │
│  - width                              │
│  - height                             │
│  - scale                              │
├──────────────────────────────────────┤
│  + GetTileATPos (Vector3 Pos)         │
└──────────────────────────────────────┘
        ↑              ↑
```

```
┌──────────────────┐          ┌──────────────────
│ Player Tracker   │          │  Game Manager
   currentPos
```

- Range

CRAME Handler

UI Minimap
+ Draw