

TilesWalk.Tile.TileController.  
AddNeighbor

TilesWalk.Tile.TileController.  
Remove

TilesWalk.Tile.Tile.Shuffle  
Color

```
graph LR; A[TilesWalk.Tile.TileController.AddNeighbor] --> C[TilesWalk.Tile.Tile.ShuffleColor]; B[TilesWalk.Tile.TileController.Remove] --> C;
```