```
┌─────────────────────────────┐
│     Math::Node< Type >      │
├─────────────────────────────┤
│  +    id                    │
│  -    value                 │
│  -    neighbours            │
├─────────────────────────────┤
│  +    Node()                │
│  +    operator==()          │
│  +    Node()                │
│  +    getValue()            │
└─────────────────────────────┘
              ◇ +InvalidNode
┌─────────────────────────────┐
│   Math::Graph< int, Geometry│
│           ::Edge >          │
├─────────────────────────────┤
│  -    values                │
│  -    edgeValues            │
│  -    neighbours            │
│  -    maxId                 │
│  -    nodeCount             │
│  -    edgeCount             │
│  -    edges                 │
│  -    nodes                 │
├─────────────────────────────┤
│  +    Graph()               │
│  +    Graph()               │
│  +    Graph()               │
│  +    ~Graph()              │
│  +    operator=()           │
│  +    containsValue()       │
│  +    containsEdge()        │
│  +    addNode()             │
│  +    addNode()             │
│  +    addEdge()             │
│       and 9 more...         │
│  -    getNodeFromValue()    │
│  -    getValues()           │
└─────────────────────────────┘
              ◇ -graph
                -maze
┌─────────────────────────────┐
│       Data::MazeData        │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│  +  MazeData()              │
│  +  setGraph()              │
│  +  setMaze()               │
│  +  getMaze()               │
│  +  getGraph()              │
│  +  getNotWallEdges()       │
└─────────────────────────────┘

┌──────────────────────────┐
│     Random::Seed         │
├──────────────────────────┤
│  -  seed                 │
├──────────────────────────┤
│  +  Seed()               │
│  +  getUnsignedValue()   │
└──────────────────────────┘
        ◇ -seed        ◇ -maze

┌──────────────────────────┐
│   Data::DungeonData      │
├──────────────────────────┤
│  -  version              │
│  -  rooms                │
│  -  floors               │
│  -  walls                │
├──────────────────────────┤
│  +  DungeonData()        │
│  +  DungeonData()        │
│  +  operator=()          │
│  +  toString()           │
│  +  addRoom()            │
│  +  getMaze()            │
│  +  getVersion()         │
│  +  getSeed()            │
│  +  getRooms()           │
│  +  getFloors()          │
│  +  getWalls()           │
└──────────────────────────┘
```