```
┌─────────────────────────────┐
│      StateBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────────┐
│   BaseCustomerStateBehaviour         │
├─────────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleCustomerDataVariable     │
├─────────────────────────────────────┤
│ # GetCustomerData()                  │
│ # SetTransition()                    │
│ # GetRootGameObject()                │
└─────────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────────┐
│       FindChairCustomer              │
├─────────────────────────────────────┤
│ - m_type                             │
│ - m_successLink                      │
│ - m_failLink                         │
├─────────────────────────────────────┤
│ + OnStateAwake()                     │
│ + OnStateBegin()                     │
│ + OnStateEnd()                       │
│ + OnStateUpdate()                    │
│ + OnStateLateUpdate()                │
│ - FindChairOnce()                    │
│ - FindChairAlways()                  │
│ - Start()                            │
└─────────────────────────────────────┘
```