```
┌─────────────────────────────┐
│      StateBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│   BaseStaffStateBehaviour   │
├─────────────────────────────┤
│ # m_flexibleStaffDataVariable│
├─────────────────────────────┤
│ # GetStaffData()            │
│ # SetTransition()           │
│ # GetRootGameObject()       │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│      CheckIsCarryStaff      │
├─────────────────────────────┤
│ - m_failLink                │
├─────────────────────────────┤
│ + OnStateAwake()            │
│ + OnStateBegin()            │
│ + OnStateEnd()              │
│ + OnStateUpdate()           │
│ + OnStateLateUpdate()       │
│ - Start()                   │
│ - IsCarry()                 │
└─────────────────────────────┘
```