```
┌─────────────────────────┐
│   FlexibleField< CustomerData │
│        Variable >        │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────────┐
│   FlexibleCustomerDataVariable     │
├──────────────────────────────────┤
│                                  │
├──────────────────────────────────┤
│ + FlexibleCustomerDataVariable()   │
│ + FlexibleCustomerDataVariable()   │
│ + FlexibleCustomerDataVariable()   │
│ + FlexibleCustomerDataVariable()   │
│ + operator CustomerDataVariable()  │
│ + operator FlexibleCustomer        │
│   DataVariable()                   │
└──────────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────┐
│ StateBehaviour  │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
```

#m_flexibleCustomerDataVariable

```
┌──────────────────────────────────┐
│  BaseCustomerStateBehaviour        │
├──────────────────────────────────┤
│                                  │
├──────────────────────────────────┤
│ #   GetCustomerData()             │
│ #   SetTransition()               │
│ #   GetRootGameObject()           │
└──────────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────────┐
│       WaitFoodCustomer             │
├──────────────────────────────────┤
│ -  m_remainingTime                │
│ -  m_successLink                  │
│ -  m_failLink                     │
├──────────────────────────────────┤
│ +  OnStateAwake()                 │
│ +  OnStateBegin()                 │
│ +  OnStateEnd()                   │
│ +  OnStateUpdate()                │
│ +  OnStateLateUpdate()            │
│ -  Count()                        │
│ -  CheckCurry()                   │
│ -  Start()                        │
└──────────────────────────────────┘
```