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