```
┌─────────────────────────────────┐
│     FlexibleField< CustomerData │
│           Variable >            │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
└─────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────────┐
│      FlexibleCustomerDataVariable        │
├─────────────────────────────────────────┤
│                                          │
├─────────────────────────────────────────┤
│ +  FlexibleCustomerDataVariable()        │
│ +  FlexibleCustomerDataVariable()        │
│ +  FlexibleCustomerDataVariable()        │
│ +  FlexibleCustomerDataVariable()        │
│ +  operator CustomerDataVariable()       │
│ +  operator FlexibleCustomer             │
│    DataVariable()                        │
└─────────────────────────────────────────┘

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

#m_flexibleCustomerDataVariable

```
┌─────────────────────────────────┐
│   BaseCustomerStateBehaviour     │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│  #   GetCustomerData()           │
│  #   SetTransition()             │
│  #   GetRootGameObject()         │
└─────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────┐
│      RemoveChairCustomer         │
├─────────────────────────────────┤
│                                  │
├─────────────────────────────────┤
│  +  OnStateAwake()               │
│  +  OnStateBegin()               │
│  +  OnStateEnd()                 │
│  +  OnStateUpdate()              │
│  +  OnStateLateUpdate()          │
│  -  Remove()                     │
│  -  Start()                      │
└─────────────────────────────────┘
```