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

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

#m_flexibleCustomerDataVariable

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