```
┌─────────────────────────┐
│     StateBehaviour      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌───────────────────────────────┐
│    BaseStaffStateBehaviour     │
├───────────────────────────────┤
│ # m_flexibleStaffDataVariable  │
├───────────────────────────────┤
│ # GetStaffData()               │
│ # SetTransition()              │
│ # GetRootGameObject()          │
└───────────────────────────────┘
             △
             │
┌───────────────────────────────┐
│   CheckTargetOrderFoodState    │
│             Staff              │
├───────────────────────────────┤
│  -   m_waitCounterLink         │
│  -   m_carryLink               │
│  -   m_setLink                 │
├───────────────────────────────┤
│  +   OnStateAwake()            │
│  +   OnStateBegin()            │
│  +   OnStateEnd()              │
│  +   OnStateUpdate()           │
│  +   OnStateLateUpdate()       │
│  -   Check()                   │
│  -   Start()                   │
└───────────────────────────────┘
```