```
┌─────────────────────────────┐
│      StateBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌──────────────────────────────────────┐
│      BaseGangsterStateBehaviour       │
├──────────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleGangsterDataVariable      │
├──────────────────────────────────────┤
│ # GetGangsterData()                   │
│ # SetTransition()                     │
│ # GetRootGameObject()                 │
└──────────────────────────────────────┘
              △
              │
┌──────────────────────────────────────┐
│         SetStateGangster              │
├──────────────────────────────────────┤
│ - m_gangsterState                     │
├──────────────────────────────────────┤
│ + OnStateAwake()                      │
│ + OnStateBegin()                      │
│ + OnStateEnd()                        │
│ + OnStateUpdate()                     │
│ + OnStateLateUpdate()                 │
│ - SetState()                          │
│ - Start()                             │
└──────────────────────────────────────┘
```