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