```
┌─────────────────────────────┐
│   AnimatorStateMachine       │
│     ::ActionStateBase        │
├─────────────────────────────┤
│  +   StateMachine            │
│  -   m_stateName             │
├─────────────────────────────┤
│  +   Initialize()            │
│  +   OnEnter()               │
│  +   OnExit()                │
│  +   OnUpdate()              │
│  +   OnFixedUpdate()         │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│     ActionState_Base         │
├─────────────────────────────┤
│  +  Core                     │
│  -  m_isRootMotion           │
├─────────────────────────────┤
│  +  Initialize()             │
│  +  OnEnter()                │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  CharacterCore.ActionState   │
│          _Attack             │
├─────────────────────────────┤
│  -   m_nearestTargetTrans    │
│  -   m_isNotKnockBack        │
│  -   m_targettingAngle       │
├─────────────────────────────┤
│  +  OnEnter()                │
│  +  OnExit()                 │
│  +  OnUpdate()               │
│  +  OnFixedUpdate()          │
│  -  LookAtEnemy()            │
└─────────────────────────────┘
```