```
┌─────────────────────────────┐
│      StateBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────────┐
│     BaseGangsterStateBehaviour       │
├─────────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleGangsterDataVariable     │
├─────────────────────────────────────┤
│ # GetGangsterData()                  │
│ # SetTransition()                    │
│ # GetRootGameObject()                │
└─────────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────────┐
│   RemoveBeenTargetObjectStaff        │
│            Gangster                  │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│   +    OnStateBegin()                │
│   -    RemoveTargetObject()          │
└─────────────────────────────────────┘
```