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