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