```
┌─────────────────────────┐
│    StateBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────────────┐
│   BaseStaffStateBehaviour       │
├─────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleStaffDataVariable   │
├─────────────────────────────────┤
│ # GetStaffData()                │
│ # SetTransition()               │
│ # GetRootGameObject()           │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│     ReleaseOrderFoodStaff       │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + OnStateAwake()                │
│ + OnStateBegin()                │
│ + OnStateEnd()                  │
│ + OnStateUpdate()               │
│ + OnStateLateUpdate()           │
│ - ReleaseOrderFood()            │
│ - Start()                       │
└─────────────────────────────────┘
```