```
┌─────────────────────────┐
│     State< entity >     │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + ~State()              │
│ + Enter()               │
│ + Execute()             │
│ + Exit()                │
└─────────────────────────┘
             ▲
             │  < Enemy >
             │
┌─────────────────────────┐
│     State< Enemy >      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + ~State()              │
│ + Enter()               │
│ + Execute()             │
│ + Exit()                │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│         wander          │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + Enter()               │
│ + Execute()             │
│ + Exit()                │
└─────────────────────────┘
```