

stateMachine< entity >

- + stateMachine()
- + handleMessage()
- + setPreviousState()
- + setCurrentState()
- + setGlobalState()
- + update()
- + changeState()
- + revertToPreviousState()
- + getPreviousState()
- + getCurrentState()
- + getGlobalState()
- + isInState()
- + ~stateMachine()