```
┌─────────────────────────────────────┐
│  MCN::State< AttackActor >           │
├─────────────────────────────────────┤
│  + Target                            │
│  - _target                           │
├─────────────────────────────────────┤
│  + State()                           │
│  + Initialize()                      │
│  + Destroy()                         │
│  + Run()                             │
│  + Finish()                          │
│  + Dispose()                         │
└─────────────────────────────────────┘
                   △
                   │
┌─────────────────────────────────────┐
│  AttackActor.AttackActState          │
├─────────────────────────────────────┤
│                                      │
├─────────────────────────────────────┤
│  + AttackActState()                  │
│  + Interactive()                     │
│  + GetCurrentType()                  │
│  + OnTouchEvent()                    │
│  # AllTileToNormal()                 │
└─────────────────────────────────────┘
```