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