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