```
┌─────────────────────────────┐
│    FZ::State< Tile >        │
├─────────────────────────────┤
│ + Target                    │
│ - _target                   │
├─────────────────────────────┤
│ + State()                   │
│ + Initialize()              │
│ + Destroy()                 │
│ + Run()                     │
│ + Finish()                  │
│ + Dispose()                 │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│        TileState            │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + TileState()               │
│ + GetCurrentType()          │
│ + OnTouchEvent()            │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  Tile.TileState_Deactive    │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + TileState_Deactive()      │
│ + Run()                     │
│ + GetCurrentType()          │
│ - SetTileColor()            │
└─────────────────────────────┘
```