```
┌─────────────────────┐
│   MonoBehaviour     │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌─────────────────────┐
│ BaseGameStateUpdate │
├─────────────────────┤
│  +   IsEnd          │
│  -   m_isEnd        │
├─────────────────────┤
│  +   GetState()     │
│  +   GetNextState() │
│  +   OnInitialize() │
│  +   OnUpdate()     │
│  +   OnExit()       │
│  +   OnDestroy()    │
│  #   SetEnd()       │
└─────────────────────┘
           △
           │
┌─────────────────────┐
│ BaseLobbyStateUpdate│
├─────────────────────┤
│  -   m_lobbyState   │
│  -   m_nextLobbyState│
├─────────────────────┤
│  +   GetState()     │
│  +   GetNextState() │
└─────────────────────┘
```

LobbyStateUpdate_Normal
- m_normalWindowController
- m_createNormalWindowController
+ OnInitialize()
+ OnExit()
- CreateNormalWindow()
- DestroyNormalWindow()

LobbyStateUpdate_ReturnAction
- m_returnActionWindowController
- m_createReturnActionWindow
+ OnInitialize()
+ OnExit()
- CreateReturnActionWindow()
- DestoryReturnActionWindow()

LobbyStateUpdate_TrialSession
- m_trialSessionWindowController
- m_createTrialSessionWindowController
+ OnInitialize()
+ OnExit()
- CreateTrialSessionWindow()
- DestoryTrialSessionWindow()