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