

BaseGameStateUpdate

- + IsEnd - m isEnd
- + GetState()
 - + GetNextState()
 - + OnInitialize()
 - + OnUpdate()
 - + OnExit()
 - + OnDestroy()
 - # SetEnd()



BaseLobbyStateUpdate

- m_lobbyState
- m_nextLobbyState
- + GetState()
 - + GetNextState()