```
┌─────────────────────┐
│   MonoBehaviour     │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
```

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

-m_currentStateUpdate

```
┌──────────────────────────────────────┐
│   BaseGameStateUpdateController        │
├──────────────────────────────────────┤
│  #    m_currentState                   │
│  -    m_stateUpdateList                │
├──────────────────────────────────────┤
│  +    IsState()                        │
│  #    StartStateUpdate()               │
│  #    SetInitializeState()             │
│  #    SetStateUpdate()                 │
│  -    Start()                          │
│  -    ChangeState()                    │
│  -    InitializeState()                │
│  -    UpdateState()                    │
│  -    ExitState()                      │
│  -    DestroyState()                   │
└──────────────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────┐
│    LobbyStateUpdateManager    │
├──────────────────────────────┤
│  -   m_lobbyState             │
│  -   m_dontDestroyOnLoad      │
├──────────────────────────────┤
│  +   DeleteInstance()         │
│  #   Awake()                  │
│  #   StartStateUpdate()       │
│  #   SetInitializeState()     │
└──────────────────────────────┘
```

+instance