```
┌─────────────────────────┐
│     MonoBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────┐
│  BaseGameStateUpdate    │
├─────────────────────────┤
│  +    IsEnd             │
│  -    m_isEnd           │
├─────────────────────────┤
│  +    GetState()        │
│  +    GetNextState()    │
│  +    OnInitialize()    │
│  +    OnUpdate()        │
│  +    OnExit()          │
│  +    OnDestroy()       │
│  #    SetEnd()          │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌───────────────────────────────┐
│  BaseManagementStateUpdate     │
├───────────────────────────────┤
│  -   m_managementState         │
│  -   m_nextManagementState     │
├───────────────────────────────┤
│  +  GetState()                 │
│  +  GetNextState()             │
└───────────────────────────────┘
            △
            │
┌───────────────────────────────┐
│  ManagementStateUpdate         │
│          _Start                │
├───────────────────────────────┤
│  -    m_targetImage            │
├───────────────────────────────┤
│  +    OnInitialize()           │
│  +    OnUpdate()               │
│  +    OnExit()                 │
└───────────────────────────────┘
```