```
                        ┌─────────────────────┐
                        │   MonoBehaviour     │
                        ├─────────────────────┤
                        │                     │
                        ├─────────────────────┤
                        │                     │
                        └─────────────────────┘
                             △            △
                            ╱              ╲
┌──────────────────────────┐                ╲
│   BaseGameStateUpdate    │                 ╲
├──────────────────────────┤                  ╲
│  +   IsEnd               │                   ╲
│  -   m_isEnd             │                    ╲
├──────────────────────────┤          ┌─────────────────────────────┐
│  +   GetState()          │          │      WindowController       │
│  +   GetNextState()      │          ├─────────────────────────────┤
│  +   OnInitialize()      │          │ +  Input                    │
│  +   OnUpdate()          │          │ +  CreateWindowObject       │
│  +   OnExit()            │          │ -  m_createWindowType       │
│  +   OnDestroy()         │          │ -  m_window                 │
│  #   SetEnd()            │          │ -  m_input                  │
└──────────────────────────┘          │ -  m_createWindowObject     │
          △                           ├─────────────────────────────┤
          │                           │ +  CreateWindow< WindowType >() │
          │                           │ -  Start()                  │
          │                           │ -  Update()                 │
          │                           │ -  UpdateStart()            │
          │                           │ -  UpdateInput()            │
          │                           │ -  DestroyWindow()          │
          │                           └─────────────────────────────┘
┌──────────────────────────────┐                 │
│  BaseManagementStateUpdate   │                 │
├──────────────────────────────┤      -m_createWindowController
│  -   m_managementState       │      -m_windowController
│  -   m_nextManagementState   │                 │
├──────────────────────────────┤                 │
│  +   GetState()              │                 │
│  +   GetNextState()          │                 │
└──────────────────────────────┘                 │
              △                                    │
              ╲                                   ╱
               ╲                                 ╱
           ┌──────────────────────────────┐
           │   ManagementStateUpdate      │
           │        _Result               │
           ├──────────────────────────────┤
           │                              │
           ├──────────────────────────────┤
           │  +  OnInitialize()           │
           │  +  OnExit()                 │
           │  -  CreateToUpdateWindow()   │
           │  -  DestoryWindowController()│
           └──────────────────────────────┘
```