```
┌─────────────────────────────┐
│      MonoBehaviour          │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────────┐
│  BaseGameStateUpdateController      │
├─────────────────────────────────────┤
│  #    m_currentState                │
│  -    m_stateUpdateList             │
│  -    m_currentStateUpdate          │
├─────────────────────────────────────┤
│  +    IsState()                     │
│  #    StartStateUpdate()            │
│  #    SetInitializeState()          │
│  #    SetStateUpdate()              │
│  -    Start()                       │
│  -    ChangeState()                 │
│  -    InitializeState()             │
│  -    UpdateState()                 │
│  -    ExitState()                   │
│  -    DestroyState()                │
└─────────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────────┐
│  ManagementStateUpdateManager       │
├─────────────────────────────────────┤
│  +    instance                      │
│  -    m_dontDestroyOnLoad           │
│  -    m_managementState             │
├─────────────────────────────────────┤
│  +    DeleteInstance()              │
│  #    Awake()                       │
│  #    StartStateUpdate()            │
│  #    SetInitializeState()          │
└─────────────────────────────────────┘
```