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