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