```
┌─────────────────────────────┐
│ MonoBehaviour               │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│ BaseGameStateUpdate         │
├─────────────────────────────┤
│  +    IsEnd                 │
│  -    m_isEnd               │
├─────────────────────────────┤
│  +    GetState()            │
│  +    GetNextState()        │
│  +    OnInitialize()        │
│  +    OnUpdate()            │
│  +    OnExit()              │
│  +    OnDestroy()           │
│  #    SetEnd()              │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│ BaseLobbyStateUpdate        │
├─────────────────────────────┤
│  -    m_lobbyState          │
│  -    m_nextLobbyState      │
├─────────────────────────────┤
│  +  GetState()              │
│  +  GetNextState()          │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│ LobbyStateUpdate_GoManagement│
│         Tutorial            │
├─────────────────────────────┤
│  -    m_windowController     │
│  -    m_createWindowController│
├─────────────────────────────┤
│  +  OnInitialize()          │
│  +  OnExit()                │
│  -  CreateWindow()          │
│  -  DestoryControllerWindow()│
└─────────────────────────────┘
```