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