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