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