```
┌─────────────────────────┐
│      MonoBehaviour      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────────────────┐
│        ChangeItemDescription        │
├─────────────────────────────────────┤
│ # m_pocketType                      │
│ # m_selectUIController              │
│ # m_typeTextMeshPro                 │
│ # m_typeImage                       │
│ # m_nameTextMeshPro                 │
│ # m_descriptionTextMeshPro          │
│ # m_levelTextMeshPro                │
│ # m_healingValueTextMeshPro         │
│ # m_createConditionImage            │
│ # m_conditionText                   │
│ # m_numTextMeshPro                  │
│ # m_displayOne                      │
│ - m_typeList                        │
│ - m_typeImageList                   │
│ - m_itemImage                       │
│ - m_itemImageList                   │
│ - m_nameList                        │
│ - m_descriptionList                 │
│ - m_levelList                       │
│ - m_healingValueList                │
│ - m_createConditionList             │
│ - m_conditionList                   │
│ - m_numList                         │
├─────────────────────────────────────┤
│ + OnInitialize()                    │
│ + OnUpdate()                        │
│ + ChangeSelectUIDescription()       │
│ + ChangeDescription()               │
│ # IsChangeDescription()             │
│ # SetDescription()                  │
│ # InitDescription()                 │
│ # SetActiveList()                   │
│ # SetItemImage()                    │
│ # SetTypeText()                     │
│ # SetTypeImage()                    │
│ # SetNameText()                     │
│ # SetDescriptionText()              │
│ # SetNumText()                      │
│ # SetLevelText()                    │
│ # SetHealingValueText()             │
│ # SetConditionImage()               │
│ # SetConditionText()                │
│ # GetPocketItemDataManager()        │
│ - CheckToSetActiveGameObject        │
│   List< T >()                       │
└─────────────────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────────────────┐
│       ChangeRecipeDescription       │
├─────────────────────────────────────┤
│ - m_createNeedIngredientSlot        │
├─────────────────────────────────────┤
│ # SetDescription()                  │
│ - CreateNeedIngredientSlot()        │
└─────────────────────────────────────┘
```