```
┌─────────────────────────┐
│     MonoBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────────────┐
│           BaseWindow            │
├─────────────────────────────────┤
│ + Input                         │
│ # m_canvasGroup                 │
│ # m_doSpead                     │
│ # m_depthOfFieldType            │
│ # m_gameStopType                │
│ # m_gameStopMoveType            │
│ # m_hideUIType                  │
│ # m_globalVolume                │
│ # m_hideCanvasGroupList         │
│ # m_input                       │
├─────────────────────────────────┤
│ + OnInitialize()                │
│ + OnShow()                      │
│ + OnUpdate()                    │
│ + OnClose()                     │
│ + OnDestroy()                   │
│ + Update< WindowType >()        │
│ # OnDOScale()                   │
│ # OnDOAlpha()                   │
│ # SetGlobalVolume()             │
│ # SetDepthOfField()             │
│ # SetTimeScale()                │
│ # HideOtherUI()                 │
│ # ShowOtherUI()                 │
│ # CreateWindow< T >()           │
│ - SetCanvasGroupList()          │
└─────────────────────────────────┘
         △  △  △
         │  │  │
┌─────────────────────────────────────┐
│       SelectUseItemWindow           │
├─────────────────────────────────────┤
│ - m_selectUIController              │
│ - m_parentUI                        │
│ - m_button                          │
│ - m_currentSelectUseItemID          │
├─────────────────────────────────────┤
│ + SetData()                         │
│ + OnUpdate()                        │
│ - EditActionWindow()                │
│ - EditSelectionWindowforAction      │
│   Window_Ingredient()               │
│ - EditSelectionWindowforAction      │
│   Window_Food()                     │
│ - EditInventoryWindow()             │
│ - EditSelectionWindowforInventory   │
│   Window_Ingredient()               │
│ - EditSelectionWindowforInventory   │
│   Window_Food()                     │
│ - CheckPressSelectUseItemButton()   │
│ - AddButton()                       │
└─────────────────────────────────────┘
```