```
┌─────────────────────────┐
│      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 >()   │
│ # Transion()            │
│ - SetCanvasGroupList()  │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌──────────────────────────────┐
│  ActionItemControllerWindow  │
├──────────────────────────────┤
│ + CreateSlotList             │
│ + ContentTrans               │
│ - m_createSlotList           │
│ - m_selectUIController       │
│ - m_changeScrollViewPosition │
│ - m_createSelectUseItemWindow│
│ - m_content                  │
├──────────────────────────────┤
│ + OnInitialize()             │
│ + OnUpdate()                 │
│ - SetItemInfomation()        │
│ - DeleteSprite()             │
│ - CheckNullUIgameObjList()   │
│ - SelectItemAction()         │
└──────────────────────────────┘
```