```
┌─────────────────────────┐
│      MonoBehaviour       │
├─────────────────────────┤
│                          │
├─────────────────────────┤
│                          │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│       BaseWindow         │
├─────────────────────────┤
│ +  Input                 │
│ #  m_canvasGroup         │
│ #  m_doSpead             │
│ #  m_depthOfFieldType    │
│ #  m_gameStopType        │
│ #  m_gameStopMoveType    │
│ #  m_hideUIType          │
│ #  m_closeInputActionButton │
│ #  m_globalVolume        │
│ #  m_hideCanvasGroupList │
│ #  m_input               │
├─────────────────────────┤
│ +  OnInitialize()        │
│ +  OnShow()              │
│ +  OnUpdate()            │
│ +  OnClose()             │
│ +  OnDestroy()           │
│ +  CreateToUpdateWindow  │
│    < WindowType >()      │
│ #  OnDOScale()           │
│ #  OnDOAlpha()           │
│ #  IsClose()             │
│ #  SetGlobalVolume()     │
│ #  SetDepthOfField()     │
│ #  SetTimeScale()        │
│ #  HideOtherUI()         │
│ #  ShowOtherUI()         │
│ -  SetCanvasGroupList()  │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│       JudgeWindow        │
├─────────────────────────┤
│ #  m_selectUIController  │
│ #  m_yesUI               │
│ #  m_noUI                │
│ #  m_judgeFlg            │
├─────────────────────────┤
│ +  OnUpdate()            │
│ +  OnSelfUpdate()        │
│ #  UpdateJudge()         │
│ -  CheckPressSelectButton() │
└─────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────┐
│     ReturnHomeWindow     │
├─────────────────────────┤
│ -  m_sceneTransitionManager │
├─────────────────────────┤
│ #  UpdateJudge()         │
└─────────────────────────┘
```