```
                          MonoBehaviour


                                △△△△
                                │ │││
          ┌────────────────┐    │ │││        ┌─────────────────────────────────┐
          │                │    │ │││        │         SelectUIController        │
          │                │    │ │││        ├─────────────────────────────────┤
          │                │    │ │││        │ + UIList                          │
          │                │    │ │││        │ + CurrentSelectUI                 │
          │                │    │ │││        │ + IsSelectChangeFlg               │
          │                │    │ │││        │ + ConstraintCount                 │
          │                │    │ │││        │ + IsPress                         │
          │                │    │ │││        │ # m_uiList                        │
          │                │    │ │││        │ # m_isLoop                        │
          │                │    │ │││        │ # m_interpolationType             │
          │                │    │ │││        │ # m_alwaysCreateType              │
          │                │    │ │││        │ # m_currentSelectUI               │
          │                │    │ │││        │ # m_currentWidth                  │
          │                │    │ │││        │ # m_currentHeight                 │
       ┌──────────────────────┐ │ │││        │ # m_currentConstraintCount        │
       │  CreateConditionImage │ │ │││        │ # m_isSelectChangeFlg             │
       ├──────────────────────┤ │ │││        │ # m_constraintCount               │
       │ - m_imageSize         │ │ │││        │ # m_listCount                     │
       │ - m_maxColor          │ │ │││        │ # m_isPress                       │
       │ - m_minColor          │ │ │││        ├─────────────────────────────────┤
       │ - m_imageList         │ │ │││        │ + OnUpdate()                      │
       │ - m_conditionID       │ │ │││        │ + OnLateUpdate()                  │
       │ - m_level             │ │ │││        │ + IsPressButton()                 │
       ├──────────────────────┤ │ │││        │ + SetConstraintCount()            │
       │ + CreateImage()       │ │ │││        │ + FindToSetUI()                   │
       │ - SetImage()          │ │ │││        │ + AddUIList()                     │
       │ - SetRectTransform()  │ │ │││        │ + AddUI()                         │
       │ - DestroyConditionImage()│ │││       │ + SetHeadUIGameObject()           │
       └──────────────────────┘ │ │││        │ + SetUIActionWindowGameObject()   │
                                │ │││        │ + CheckAlwaysCreate()             │
                                │ │││        │ + OnUpdateActionWindow()          │
                                │ │││        │ + OnLateUpdateActionWindow()      │
                                │ │││        │ # SetCurrentSelectUI()            │
                                │ │││        │ # Left()                          │
                                │ │││        │ # Right()                         │
                                │ │││        │ - Awake()                         │
                                │ │││        │ - OnPress()                       │
                                │ │││        │ - NullCheck()                     │
                                │ │││        │ - CurrentUISelectCheck()          │
                                │ │││        │ - SelectActionWindowUI()          │
                                │ │││        │ - OnPut()                         │
                                │ │││        │ - OnUse()                         │
                                │ │││        │ - SelectUI()                      │
                                │ │││        │ - Up()                            │
                                │ │││        │ - Down()                          │
                                │ │││        │ - IsWidthExceed()                 │
                                │ │││        │ - IsWidthBelow()                  │
                                │ │││        │ - IsHeightExceed()                │
                                │ │││        │ - IsHeightBelow()                 │
                                │ │││        └─────────────────────────────────┘
```

#m_createConditionImage   #m_selectUIController   #m_selectUIController

```
┌─────────────────────────────┐
│     ChangeItemDescription     │
├─────────────────────────────┤
│ # m_pocketType                │
│ # m_typeTextMeshPro           │
│ # m_typeImage                 │
│ # m_nameTextMeshPro           │
│ # m_descriptionTextMeshPro    │
│ # m_levelTextMeshPro          │
│ # m_healingValueTextMeshPro   │
│ # m_conditionText             │
│ # m_numTextMeshPro            │
│ # m_displayOne                │
│ - m_typeList                  │
│ - m_typeImageList             │                    ┌───────────────────────────────┐
│ - m_itemImage                 │                    │      BaseCreateSlotList         │
│ - m_itemImageList             │                    ├───────────────────────────────┤
│ - m_nameList                  │                    │ + SlotList                      │
│ - m_descriptionList           │                    │ # m_createSlotType              │
│ - m_levelList                 │                    │ # m_slot                        │
│ - m_healingValueList          │                    │ # m_slotList                    │
│ - m_createConditionList       │                    ├───────────────────────────────┤
│ - m_conditionList             │                    │ + OnInitialize()                │
│ - m_numList                   │                    │ + CreateSlot()                  │
├─────────────────────────────┤                    │ + DestroyItemSlotData()         │
│ + OnInitialize()              │                    │ + RemoveItemSlotData()          │
│ + OnUpdate()                  │                    │ # RemoveNullSlotList()          │
│ + ChangeSelectUIDescription() │                    │ # SetSlotControllerData()       │
│ + ChangeDescription()         │                    │ # AddSelectUIController()       │
│ # IsChangeDescription()       │                    │ # DestroySlotList()             │
│ # SetDescription()            │                    │ # CreateSlotInstance()          │
│ # InitDescription()           │                    └───────────────────────────────┘
│ # SetActiveList()             │                                     △
│ # SetItemImage()              │                                     │
│ # SetTypeText()               │                                     │
│ # SetTypeImage()              │                                     │
│ # SetNameText()               │                                     │
│ # SetDescriptionText()        │                                     │
│ # SetNumText()                │                                     │
│ # SetLevelText()              │                                     │
│ # SetHealingValueText()       │                                     │
│ # SetConditionImage()         │                                     │
│ # SetConditionText()          │                                     │
│ # GetPocketItemDataManager()  │                                     │
│ - CheckToSetActiveGameObject  │                                     │
│   List< T >()                 │                                     │
└─────────────────────────────┘                                     │
            △                                  ┌──────────────────────────────────┐
            │                                  │     CreateNeedIngredientSlot       │
            │                                  ├──────────────────────────────────┤
            │                                  │ - m_foodID                         │
            │                                  ├──────────────────────────────────┤
            │                                  │ + SetFoodID()                      │
            │                                  │ # CreateSlotInstance()             │
            │                                  │ # SetSlotControllerData()          │
            │                                  └──────────────────────────────────┘
            │                                                  │
            │                         -m_createNeedIngredientSlot
┌───────────────────────────────┐
│    ChangeRecipeDescription     │
├───────────────────────────────┤
│ # SetDescription()             │
│ - CreateNeedIngredientSlot()   │
└───────────────────────────────┘
```