```
                        ┌─────────────────────────┐
                        │     MonoBehaviour       │
                        ├─────────────────────────┤
                        │                         │
                        ├─────────────────────────┤
                        │                         │
                        └─────────────────────────┘
```

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

┌─────────────────────────────────┐
│   CreateConditionImage   │
├─────────────────────────────────┤
│ - m_imageSize   │
│ - m_maxColor   │
│ - m_minColor   │
│ - m_imageList   │
│ - m_conditionID   │
│ - m_level   │
├─────────────────────────────────┤
│ + CreateImage()   │
│ - SetImage()   │
│ - SetRectTransform()   │
│ - DestroyConditionImage()   │
└─────────────────────────────────┘

#m_selectUIController   #m_createConditionImage

┌─────────────────────────────────────┐
│   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   │
│ - 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 >()   │
└─────────────────────────────────────┘