```
┌─────────────────────┐
│   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()               │
│ # 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()              │
└───────────────────────────────────┘
```