```
┌─────────────────────────────┐
│        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 >()       │
│ - SetCanvasGroupList()      │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│         JudgeWindow         │
├─────────────────────────────┤
│ # m_selectUIController      │
│ # m_yesUI                   │
│ # m_noUI                    │
│ # m_judgeFlg                │
├─────────────────────────────┤
│ + OnUpdate()                │
│ + OnSelfUpdate()            │
│ # UpdateJudge()             │
│ - CheckPressSelectButton()  │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│        NoTimeWindow         │
├─────────────────────────────┤
│ - m_sceneTransitionManager  │
├─────────────────────────────┤
│ # UpdateJudge()             │
└─────────────────────────────┘
```