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