```
┌─────────────────────────┐
│      MonoBehaviour      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────────────┐
│           BaseWindow            │
├─────────────────────────────────┤
│ +  Input                        │
│ #  m_canvasGroup                │
│ #  m_doSpead                    │
│ #  m_depthOfFieldType           │
│ #  m_gameStopType               │
│ #  m_gameStopMoveType           │
│ #  m_hideUIType                 │
│ #  m_closeInputActionButton     │
│ #  m_globalVolume               │
│ #  m_hideCanvasGroupList        │
│ #  m_input                      │
├─────────────────────────────────┤
│ +  OnInitialize()               │
│ +  OnShow()                     │
│ +  OnUpdate()                   │
│ +  OnClose()                    │
│ +  OnDestroy()                  │
│ +  CreateToUpdateWindow         │
│    < WindowType >()             │
│ #  OnDOScale()                  │
│ #  OnDOAlpha()                  │
│ #  IsClose()                    │
│ #  SetGlobalVolume()            │
│ #  SetDepthOfField()            │
│ #  SetTimeScale()               │
│ #  HideOtherUI()                │
│ #  ShowOtherUI()                │
│ -  SetCanvasGroupList()         │
└─────────────────────────────────┘
            △
            │
┌─────────────────────────────────┐
│      SelectProvideFoodWindow    │
├─────────────────────────────────┤
│ -  m_windowUIController         │
│ -  m_selectFoodDetail           │
│ -  m_sceneTransitionManager     │
│ -  m_inputActionButton          │
├─────────────────────────────────┤
│ +  OnInitialize()               │
│ +  OnUpdate()                   │
│ -  Transition()                 │
└─────────────────────────────────┘
```