```
┌─────────────────────────┐
│      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()          │
└─────────────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────────────┐
│    ActionItemControllerWindow   │
├─────────────────────────────────┤
│ + CreateSlotList                │
│ + ContentTrans                  │
│ - m_createSlotList              │
│ - m_selectUIController          │
│ - m_changeScrollViewPosition    │
│ - m_content                     │
├─────────────────────────────────┤
│ + OnInitialize()                │
│ + OnUpdate()                    │
│ - SetItemInfomation()           │
│ - DeleteSprite()                │
│ - CheckNullUIgameObjList()      │
│ - SelectItemAction()            │
└─────────────────────────────────┘
```