```
                    ┌─────────────────┐
                    │  MonoBehaviour  │
                    ├─────────────────┤
                    │                 │
                    └─────────────────┘

                          ┌──────────────────────────────┐
                          │       InputActionButton       │
                          ├──────────────────────────────┤
                          │ + InputActionReference        │
                          │ # m_inputActionReference      │
                          │ # m_buttonImage               │
                          │ - m_holdType                  │
                          │ - m_gaugeImage                │
                          │ - m_pressSE                   │
                          │ - m_canvasGroup               │
                          │ - m_imPossibleAlpha           │
                          ├──────────────────────────────┤
                          │ + IsInputActionTrriger()      │
                          │ # IsPress()                   │
                          │ # UpdateButtonImage()         │
                          │ - Start()                     │
                          │ - Update()                    │
                          │ - UpdateHoldGage()            │
                          │ - PlaySE()                    │
                          │ - SetColor()                  │
                          └──────────────────────────────┘

┌──────────────────────┐
│     AssignItemID     │
├──────────────────────┤
│ + ItemTypeID         │
│ + ItemID             │
│ - m_itemTypeID       │
│ - m_itemID           │
│ - m_ingredientID     │
│ - m_foodID           │
├──────────────────────┤
│ + SetItemID()        │
│ - Awake()            │
│ - Start()            │
└──────────────────────┘

          ┌──────────────────────────────┐     ┌─────────────────────────────────┐
          │    InputActionButton_Change   │     │       SerializableDictionary    │
          │       InputActionReference    │     │  < ActionUIState, AnyActionUIController. │
          ├──────────────────────────────┤     │           AnyActionInfo >        │
          │ - m_disposable               │     ├─────────────────────────────────┤
          │ + ChangeInputActionReference()│     │  -      _list                   │
          │ - Start()                    │     │  -      OnAfterDeserialize()     │
          │ - ChangeActionReference()    │     │  -      OnBeforeSerialize()      │
          └──────────────────────────────┘     └─────────────────────────────────┘

               -m_inputAction                      -m_actionInfoList

                          ┌──────────────────────────────┐
                          │      AnyActionUIController     │
                          ├──────────────────────────────┤
                          │ - m_anyActionUI               │
                          │ - m_anyActionUIText           │
                          │ - m_nowActionState            │
                          ├──────────────────────────────┤
                          │ + ChangeStateUI()             │
                          │ - ChangeNowStateUI()          │
                          └──────────────────────────────┘

                                    -m_anyActionUIController

          ┌──────────────────────────────┐
          │       ActionUIController       │
          ├──────────────────────────────┤
          │ - m_state                     │
          │ - m_anyActionState            │     ┌─────────────────────────────────┐
          │ - m_nowAnyActionDistance      │     │   PlayerParameters.PutItemInfo  │
          ├──────────────────────────────┤     ├─────────────────────────────────┤
          │ + AddState()                  │     │  +      m_itemTypeID            │
          │ + RemoveState()               │     │  +      m_itemID               │
          │ + AddAnyActionState()         │     ├─────────────────────────────────┤
          │ + RemoveAnyActionState()      │     │                                 │
          │ + SwitchAnyAction()           │     └─────────────────────────────────┘
          │ - Start()                     │
          │ - SwitchState()               │
          └──────────────────────────────┘
```

+m_ableGatheringItem

-m_actionUIController   +m_putItemInfo

```
┌────────────────────────────────────┐
│          PlayerParameters          │
├────────────────────────────────────┤
│ + m_rollingPow                     │
│ + m_rollingAnimeSpeed              │
│ + m_holdTrans                      │
│ + m_throwPower                     │
│ + m_mouseThrowAim                  │
│ + m_handTrans                      │
│ + m_throwAimCamera                 │
│ + m_playerfollowCamera             │
│ + m_skillPrefab                    │
│ + m_spellEffect                    │
│ + m_isVanishWeapon                 │
│ + SearchEnemyDist                  │
│ + SpeedStick                       │
│ + StorySkill1_ID                   │
│ + StorySkill2_ID                   │
│ + ObserbSkill1                     │
│ + ObserbSkill2                     │
│ + UseSkill1Flg                     │
│ + UseSkill2Flg                     │
│ + TriggerStorySkill_1              │
│ + TriggerStorySkill_2              │
│ + CastTimeProgress                 │
│ + PlayerRestartPosition            │
│ + PlayerRestartForward             │
│ + ActionItemWindowController       │
│ - m_serchEnemyDist                 │
│ - m_speedStick                     │
│ - m_storySkill1_ID                 │
│ - m_storySkill2_ID                 │
│ - m_obserbSkill1                   │
│ - m_obserbSkill2                   │
│ - m_useSkill1Flg                   │
│ - m_useSkill2Flg                   │
│ - m_triggerStorySkill_1            │
│ - m_triggerStorySkill_2            │
│ □□ □□ 8 □□…                         │
├────────────────────────────────────┤
│ + SetPutItemInfo()                 │
│ + StartVanishWeapon()              │
│ + UpdateVanishWeapon()             │
│ + AppearWeapon()                   │
│ + HideWeapon()                     │
│ + AddActionUIState()               │
│ + RemoveActionUIState()            │
│ + AddAnyActionUIState()            │
│ + RemoveAnyActionUIState()         │
└────────────────────────────────────┘
```