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