```
┌─────────────────────────────────────┐
│              Actor                  │
├─────────────────────────────────────┤
│ + ActTarget                         │
│ - _weight                           │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Actor()                           │
│ + CheckAbsoluteWeightKey()          │
│ + Initialize()                      │
│ + Initialize()                      │
│ + GetWeight()                       │
│ + SetWeight()                       │
│ + SetWeight()                       │
│ + Interactive()                     │
│ + OnTouchEvent()                    │
│ # AbsoluteWeightKey()               │
│ # Initialize()                      │
│ # FinishActor()                     │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│          FZ.ActObjActor             │
├─────────────────────────────────────┤
│ + ActTarget                         │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│             MoveActor               │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Range                             │
│ - _stateMachine                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + OnTouchEvent()                    │
│ + Interactive()                     │
│ # AbsoluteWeightKey()               │
│ # Initialize()                      │
│ - StorageStates()                   │
│ - GetCurrentState()                 │
│ - GetCurrentStateType()             │
│ - ChangeState()                     │
└─────────────────────────────────────┘
```