**14 - Actors, Pawns y Characters**

**¿Qué son los Actors?**

Los Actors son la clase base para todos los objetos colocables en un nivel en Unreal Engine. Pueden representar cualquier cosa, desde luces y cámaras hasta personajes y objetos interactivos.

**¿Qué son los Pawns?**

Los Pawns son una subclase de Actors que pueden ser poseídos y controlados por jugadores o IA. Representan entidades que pueden moverse y actuar en el mundo del juego.

**¿Qué son los Characters?**

Los Characters son una subclase de Pawns que incluyen una malla de esqueleto y un sistema de movimiento incorporado. Están diseñados específicamente para representar personajes humanoides.

**Diferencias y Jerarquía**

La jerarquía en Unreal Engine es la siguiente: Actor -> Pawn -> Character. Todos los Characters son Pawns, y todos los Pawns son Actors, pero no todos los Actors son Pawns o Characters.

**Usos**

Los Actors se utilizan para cualquier objeto en el nivel. Los Pawns se utilizan para entidades que necesitan ser controladas. Los Characters se utilizan para personajes humanoides con animaciones complejas.

**Ventajas**

La jerarquía de clases permite una gran flexibilidad y reutilización de código. Los Characters proporcionan un sistema de movimiento y animación listo para usar.

**Mejores Prácticas**

Utilizar la clase más específica que se ajuste a las necesidades del objeto. Aprovechar las funcionalidades incorporadas de los Characters para personajes humanoides.

**Ejemplos Prácticos**

Crear un Actor para una luz. Crear un Pawn para un vehículo controlable. Crear un Character para el personaje principal del juego.