# Actor：

一个最小单位体，对一个游戏物体进行控制的对象基类,包含一些公用接口 如SetPosition，PlayAnimation，CreatSceneObject等，根据需求可调整接口

# UActor：Monobehaviour

挂接在游戏物体上，让其与Actor相关联，方便访问。比如 OntriggerXXX系列逻辑

# NetActor:Actor

一个服务器实体render部分的基类，包含Entity 属性，将NetActor统一赋值给 Entity.renderObj，以便通过网络消息找到Entity的renderObj，将Entity一些共有功能放在NetActor 如 SetPositionFromEntity SetDirectionFromEntity UpdatePositionFromEntity等

Actor

NetActor

MonsterActor

LocalAvatarActor

RoleActor

FortActor

OtherAvatarActor

# LocalAvatarActor:NetActor

玩家角色，拥有船员（RoleActor），堡垒（FortActor），当LocalAvatarActor接受控制输入时，将具体控制再通过RoleActor ，FortActor表现。网络交互通过这一层实现。