

一、授权技能

在触发技能前，需要先给AbilitySystemComponent授权可以激活的技能，否则将忽略触发技能。

二、激活技能

1. 通过技能类型一次性激活

UAbilitySystemComponent::GiveAbilityAndActivateOnce

2. 通过技能类型激活

UAbilitySystemComponent::TryActivateAbilityByClass

3. 通过技能标签激活

UAbilitySystemComponent::TryActivateAbilitiesByTag

4. 通过标签触发（Payload方式）

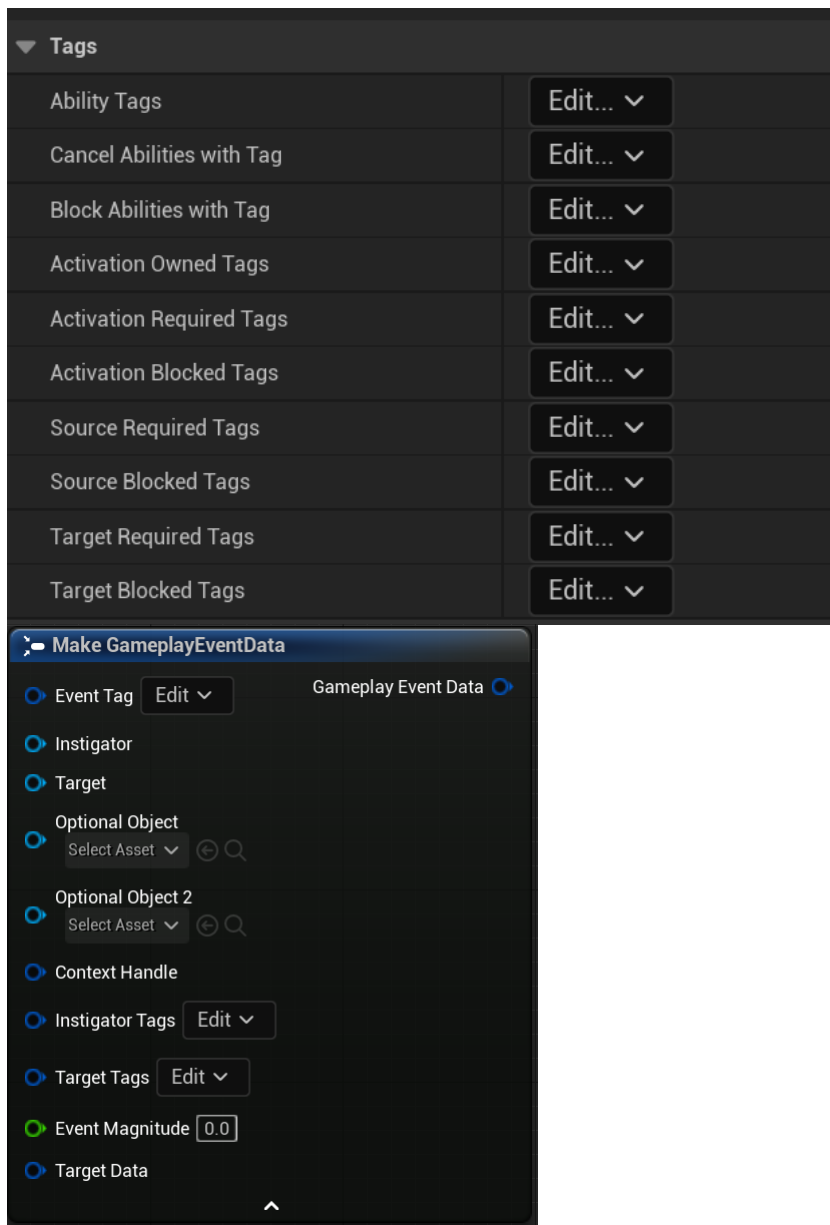
UAbilitySystemBlueprintLibrary::SendGameplayEventToActor

5. ASC拥有/失去某个标签时激活

6. Input事件与技能绑定

三、GA

1. GA标签



Ability Tags: 当通过技能标签激活技能（TryActivateAbilitiesByTag）时，会通过该标签检查是否为对应技能。

Cancel Abilities with Tag: 当该技能被激活时，ASC会取消拥有该标签的技能。

Block Abilities with Tag: 当该技能被激活时，将屏蔽ASC激活拥有该标签的技能。

Activation Owned Tags: 当该技能激活时，ASC将保持拥有该标签。

Activation Required Tags: ASC拥有这些标签时，该技能才能被激活。

Activation Blocked Tags: ASC拥有这些标签时，该技能**不能被**激活。

Source Required Tags: Instigator有这些标签时才能被激活。

Source Blocked Tags: Instigator有这些标签时**不能被**激活。

Target Required Tags: Target有这些标签时才能被激活。

Target Blocked Tags: Target有这些标签时**不能被**激活。