AbstractEventData类：

事件数据类的抽象基类，为事件传递提供基础框架。

提供了used属性，描述事件是否已经被处理（若被标记为已处理则不会向上传递），提供Use和Reset方法改变used属性的状态。

Ps：事件数据承载了事件触发时的所有相关信息（例如点击的坐标、事件、具体的场景中的UI）。每个事件触发都会创建或复用对应的事件数据对象。

BaseEventData类：

所有事件类型通用基础数据的类（我们可以继承这个类自己定义事件数据，例如VR设备的事件数据）。

实例化时需要传入当前场景的EventSystem实例。提供currentInputModule属性，获取当前场景EventSystem正在处理输入的模块。提供selectedObject属性，获取当前选中的UIGameObject，通过该属性可以设置当前选中的UIGameObject。

UGUI提供的继承BaseEventData的类：

PointerEventData类：

处理所有指针类输入（鼠标、触摸、笔等）的事件数据。

提供的一些字段和属性：

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

Ps：此处pointerEnter等类似的属性，指的是“更具体的物体”，若a有一个子物体b，那么事件的冒泡顺序是从b->a，即子物体到父物体，理所当然的，此时pointerEnter为物体b

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。 图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。 图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本

AI 生成的内容可能不正确。

提供的成员方法：

文本

AI 生成的内容可能不正确。

AxisEventData类：

处理轴向输入（如键盘方向键、手柄摇杆）的事件数据。

文本

AI 生成的内容可能不正确。