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。

图片包含 文本

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, 表格

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。