EventTrigger类：

用于扩展UI控件交互，使得一个物体可以响应多种输入事件（例如给按钮加上拖拽交互类型）。相比于继承EventInterface中的接口，使用EventTrigger虽然性能稍低，但是可以可视化配置（低频触发的事件更适合一点）。

EventTrigger类中提供了一系列虚方法，可以通过继承EventTrigger类，重写这些虚方法，从而自定义事件触发时的行为。

代码使用EventTrigger组件例子：

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。

Ps：EventTrigger.Event是一个内部类，含有对应的输入事件的id字段，一个回调函数的字段，EventTriggerType是一个枚举

文本

AI 生成的内容可能不正确。