¿Cómo funciona el sistema trigger-actionable?

Cuando un actor ejecuta la acción que lanza el trigger, éste ejecuta su función Trigger().

La función Trigger() tiene estas diferentes implementaciones:

* WaitingNode: Pasados X segundos, lanza un evento TRIGGER, que ejecutará los actionables y triggers que cuelguen de él.
* TriggerArea: Cuando un actor está encima de él, lanzará un evento TRIGGER.
* Target : Cuando un actor golpea éste, se lanzará un evento TRIGGER.
* BonusLane: Cuando un actor pasa por encima, se la lanzará un evento TRIGGER.
* TriggerGroup: Cuando TODOS los triggers que cuelguen de este nodo estén activados, se lanzará un evento REMOTE, que ejecutará todos los actionables y triggers suscritos al evento con nombre GroupName.

Todos los elementos que implementen ITrigger deben tener actualizado el atributo TriggerData.Triggered. Cuando se lancen, deben ser true. Una vez pase un tiempo TriggerTime, deben volver a false.

Ejemplo: Un triggerArea con una puerta.

La pelota entra en la triggerArea. Se ejecuta el Trigger(), que lanza el evento Trigger. El evento Trigger provoca que todos los elementos hijos ejecuten su función Action(). La puerta se abre.

Ejemplo 2: Un TriggerGroup (TEST) formado por 2 targets, y una puerta con un GroupComponent (TEST).

La pelota toca el target A. El target A pone su valor TriggerData.Triggered a true y lanza un mensaje Trigger(). No tiene hijos, no hay Action() que llamar.

La pelota toca el target B. El target B pone su valor TriggerData.Triggered a true y lanza un mensaje Trigger(). No tiene hijos, no hay Action() que llamar.

Ahora, el TriggerGroup lanza un evento Remote, ya que todos sus hijos Trigger están en Triggered. El evento Remote provoca que todos los elementos que tengan GroupComponent con el GroupName TEST llamen a su función Action(). La puerta se abre.