HSM\_DISCARD(EventType) *// 丢弃事件*

HSM\_DEFFER(EventType) *// 延迟事件*

HSM\_WORK(EventType, Action) *// 执行动作输出*

*// 转移到其它状态，可能会有动作输出，也可能有守护条件*

HSM\_TRANSIT(EventType, State, [,Action] [,Guard])

*// 当不满足守护条件时，延迟事件而不是丢弃*

HSM\_TRANSIT\_DEFER(EventType, State, Guard)

*// 当不满足守护条件时，延迟事件而不是丢弃*

HSM\_TRANSIT\_DEFER(EventType, State, Action, Guard)

其中HSM\_TRANSIT有四种，应该是根据参数个数来决定调用哪个（有点像重载）。使用HSM\_TRANSIT，如果条件不满足，则事件被丢弃。



