# 组件触摸事件模拟

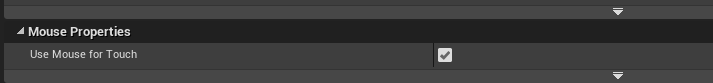
组件如果想接受触摸事件调用如下函数

SpriteCom->OnInputTouchBegin.AddDynamic(this, &AGuardSlot::OnSpriteTouched);

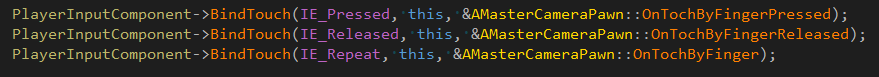
OnSprinteTouched原型

OnSpriteTouched(ETouchIndex::Type type, UPrimitiveComponent \* com)

如果想在模拟器中响应触摸时间，需要开启Input设置中



# 绑定触摸事件



函数签名

