

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, 文本, 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 聊天或短信

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

在 ​**Unreal Engine（虚幻引擎）​**​ 的接口系统设计中，Interact(APawn\* InstigatorPawn) 和 Execute\_Interact(HitActor, MyPawn) 的参数数量差异是引擎底层 ​**自动生成的桥接代码**​ 导致的，属于正常现象。以下是详细解释：

**​1. 根本原因：引擎的接口调用机制​**

虚幻引擎的 ​**蓝图原生接口（Blueprint Native Event）​**​ 在编译时会 ​**自动生成辅助函数**​ Execute\_XXX，其参数规则如下：

| **​函数类型​** | **参数列表** | **生成逻辑** |
| --- | --- | --- |
| ​**接口声明函数**​ | Interact(APawn\* InstigatorPawn) | 开发者自定义的函数签名（仅需关注业务参数） |
| ​**引擎生成的Execute函数**​ | Execute\_Interact(AActor\* Target, APawn\* InstigatorPawn) | 引擎自动添加 AActor\* Target 参数（隐式传递接口调用者） |

* ​**关键区别**​：  
  Execute\_Interact() 是引擎生成的 ​**静态工具函数**，它需要 ​**显式传递调用目标（HitActor）​**，而接口函数 Interact() 是 ​**实例方法**，默认通过 this 指针访问调用者。

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。

物体上的接口实现具体的交互逻辑（调用后的操作）

组件用射线检测调用接口函数

人物上添加组件，用于按键后调用组件

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, 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, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

电脑萤幕画面

AI 生成的内容可能不正确。

广播事件，伤害来源，拥有着，生命值，变化

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, 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, 文本, 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

文本, 信件

AI 生成的内容可能不正确。