**事件系统**

使用什么可以根据输入将事件发送到应用程序中的对象？

事件系统

事件系统三个主要成员是什么？

事件系统，输入模块，射线投射器

事件系统中一次只能有一个什么处于激活状态，它必须是与事件系统组件位于同一游戏对象上的组件。

输入模块

射线投射器用于确定什么？输入模块通常使用场景中配置的射线投射器来计算指针设备位于哪个对象上方。

指针在哪个对象上方

**消息系统**

编程：编写一个继承IEventSystemHandler接口实现消息传递的程序

**输入模块**

**支持的事件**

参考文档：支持的事件接口

**射线投射器**

事件系统需要一种方法来检测当前输入事件需要发送到的位置，而此方法由什么提供？

**射线投射器 (Raycaster)**

Unity提供的三种射线投射器：

图形射线投射器 (Graphic Raycaster) - 用于 UI 元素，位于画布上，并在画布中搜索

2D 物理射线投射器 (Physics 2D Raycaster) - 用于 2D 物理元素

物理射线投射器 (Physics Raycaster) - 用于 3D 物理元素

**事件系统参考**

事件系统管理器

图形射线投射器

物理射线投射器

2D 物理射线投射器

独立输入模块

触摸输入模块

事件触发器