1. 框架说明：
2. ITree:基础接口，其中ITree.Condition代表该实例是否完成工作，Do则为工作函数
3. Tree:提供Itree的抽象实现
4. ATree：实现基本接口，保留Do的抽象
5. ATreeCntr:根节点，实现各种组合逻辑，预制的逻辑节点有Serial,Parallel,And,OR,SelectOne,WaitOne,WaitAll,7种，具体为：
6. Serial:顺序执行节点，直到当前子节点完成再执行下一个，直到所有节点都完成工作，该节点完成
7. Parallel：伪并行节点，不等子节点完成（既不查看子节点执行状态），遍历执行完全部子节点后完成
8. And：“与”节点，遍历执行全部子节点，当全部节点完成工作时，该节点完成
9. OR：“或”节点，遍历执行全部子节点，当任一节点完成工作时，该节点完成
10. SelectOne：“If-else”节点,该节点下至少2个节点，之多3个节点，第一个节点为if的判断条件节点，第二个节点为条件节点完成时会执行的节点，第三个（可选）节点为条件节点未完成时执行的节点。
11. WaitOne：等待任一子节点完成，遍历执行各子节点，当当前执行的节点完成时，该节时完成，且后续节点不会被执行
12. WaitAll：等待全部节点执行完，遍历执行各字节点，只有当子节点未完成时才会被执行，当全部节点完成时，该节点完成
13. unity适配说明：

（1）添加Mgr组件：由于Mgr为全局不变组件，所以需要创建空物体然后添加Mgr

（2）添加UnityEntity组件：该组件代表一个数据实体，可向其中添加数据组件