**Documentation**

Attributes:

NodeCategoryAttribute

给类添加的特性，用来存储分类信息

DefaultNodeTypeAttribute

结点树默认使用的节点类型，在NodeTree及其子类上使用，传入的Type类型是CustomNode及其子类,使NodeTree限制为只能存在能够实例化传入类型的节点

DefaultPortTypeAttribute

默认端口类型，在CustomNode结点上使用，传入的Type值为CustomPort或其子类或自定义存储端口信息的类

CustomNodeViewAttribute

在NodeView或其子类上使用，传入的Type为CustomNode及子类

CustomPortViewAttribute

在CustomPortView或其子类上使用，传入的Type为CustomPort及子类

CustomNodeStyleAttribute

在CustomNode或其子类上使用，用来在与CustomNode对应的视图节点上添加指定样式

NodePortAggregateAttribute

节点的端口详情，用来限制节点的输入输出方可存在的端口数量，请放在CustomNode类以及其子类上

PortCapacityAttribute

视图节点端口可连接的数量，在继承自CustomNode的类上使用

Editor

View

NodeView

该类或该类的子类需要标记为CustomNodeViewAttribute，传入指定的CustomNode或其子类Type，用来表示该视图节点代表哪一种数据节点，

注意不要在多个视图节点标记同一个数据节点

NodeTreeViewer

用来展示结点树的视图

GraphSearchWindow

该类使用前需要所使用的NodeTree类或其子类上标记DefaultNodeTypeAttribute

GraphGroupView

分组视图，继承自UnityEditor.Experimental.GraphView.Group

CustomportView

自定义端口视图，该类继承自VisualElement，且该类为抽象类，需要一个子类实现该类后才能使用。实现后的子类需要标记CustomPortViewAttribute

Runtime

Node

CustomNode

自定义数据节点，用户根据需求实现该类，默认标记

[DefaultPortType(typeof(CustomPort))]

[NodePortAggregate()]

[PortCapacity()]

StartingNode

开始节点

OptionNode

选择节点

CustomPort

自定义数据端口，一般会在CustomPortView或其子类上标记CustomPortViewAttribute，每一个CustomPort或其子类只与一个CustomPortView或其子类相对应。在CustomPortViewAttribute时要注意不要使CustomPort对应多个CustomPortView

Graph

CustomGraphGroup

自定义分组视图信息

NodeTree

NodeTree

节点树，用户可根据需求进行继承该类后自行添加内容，注意继承该类的子类需要标记DefaultNodeTypeAttribute，用来指定结点树所使用的节点的基类，你可以为DefaultNodeTypeAttribute传入typeof(CustomNode)