###### 数据结构形式.

Label是树的节点, 每个节点都有一个tag标识它, 在兄弟节点中.

Attribute 为Label的属性, 有多种Attribute, 例如Real, Int,Shape,

每种属性有一个唯一的GUID标识当前属性类型, Label通过GUID获取相应的属性, 所以Label 对于每种Attribute只能拥有一个实例, 比如说只能有一个Real.

现在通过嵌套的Label节点来表示数据, 例如:

一个三维点: Label:{x:Label(Real),y:Labe(Real),z:Label(Real)}.

Box Shape: Label(Shape):{w:Label(Real), l:Label(Real), z:Label(Real) }

节点引用: Label(Ref). Ref属性存储的引用此节点的Label, 和当前节点引用的parent.

###### 业务需求

我们会改变树的数据值, 来更新表示的数据.

比如可能更新BoxShape的长宽高, 那么就要相应更新: Label:{Box}