





**DOT:**

\* dot 画一幅图主要有4个步骤。

\* 主要分为有向图digraph和graph无向图，其中有向图使用“->”无向图使用“--”。

**概念：**

dot接收dot语句作为输入，主要有3种对象概念：

**Node**、**graphs**、**edges**。

程序中graph是最外层的对象，主要分为有向图和无向图。

程序中node，表示设置点的默认值。

程序中edge，表示设置边的默认值。

给对象添加属性可以附在中括号“[]”中，使用/\* \*/进行注释。

点的默认参数：**shape**=ellips，**width**=0.75，**height**=0.5 and **labeled** by the node name。

一些点的形状在appendix.h中，一些常用的shape形状有box，circle，record，plaintext。

**简单常用属性说明：**

\*【shape 】形状 ：box（方形）、

\*【weight】边的重要程度：默认为1；

\*【style】线类型：dotted(点状的线)、filled

\*【color】颜色 ：red（红色）、也可以使用3色数值“.7 .3 1.0”

\*【label】线边的注释：可以是双引号括起来的字符串“make a\n string”。\n格式控制。

\*【dir】线箭头方向：both、none、back、forward（默认）。

================ 注意 ===============

1.程序中的单个节点名称node，不能用“空格”隔开，会被识别为2个node；

2.label出现在2个node之间的注释，如果时一个node的话，就是node名字。

3.layout的引擎engine有很多：dot、circo、fdp、sfdp、neato、nop、osage、patchwork