# 流程控制

* Delay节点：延迟逻辑操作，将一个操作逻辑线进行滞后，在设置的时间到达后再进行执行。Delay不要放到Tick函数后，不可以放到函数中，只能在**事件图标**中使用此节点。
* Do N节点：使用给定的执行次数，进行执行调用。当到达最大执行次数，则不会继续向右执行逻辑。Reset输入针脚可以将执行次数重置。
* Do Once节点：只会执行一次的逻辑控制器。当执行完一次后，需要重新调用输入针脚Reset方可再次使用。如果勾选Start Closed，那么如果希望使用此节点必须先调用Reset输入针脚
* Do Once MultilInput节点：支持多逻辑针脚输入，并有对应的逻辑针脚输出。当其中任意一逻辑针脚执行后，节点将关闭。只有重新调用Reset方可再次启用。
* FlipFlop节点： 折返节点，当输入逻辑针脚被调用时，第一次调用输出针脚A将被调用，第二次调用走输出针脚B，第三次又折返回A，以此类推。
* For Loop节点：循环节点，在给定的循环次数内进行循环输出。当输入针脚中的FirstIndex小于LastInde针脚脚时，调用节点逻辑输入针脚，输出针脚Loop Body将被执行LastIndex-FirstIndex+1次（循环范围包含最后的LastIndex）。输出针脚Index输出当前Index是多少（基于FirstIndex开始）。当循环结束，输出针脚Completed被调用
* For Loop Break节点：逻辑同上，只不过在循环过程中可以主动调用Break输入针脚提前结束循环。
* Gate节点：一个具备开关功能控制的逻辑器，类似阀门。

1. Enter逻辑输入针脚，用于连接逻辑输入线
2. Open开启阀门，只有当Open开启后，输出针脚Exit才能接受Enter逻辑输入权
3. Close关闭阀门，关闭后Enter再次输入逻辑，Exit将不会再有执行权输出
4. Toggle开关折返。
5. Start Closed启动时是否关闭阀门

* Multi Gate节点：类似阀门。逐次将执行权分发给右边逻辑输出针脚。

1. Reset重置阀门，重新开始继续工作，从逻辑起始位置进行执行权派发
2. Is Random是否随即进行执行权派发
3. Loop阀门不会关闭，会一直打开逐一执行右侧执行权输出
4. Start Index标记从右侧第几个执行权输出窗口进行输出，-1则按顺序输出。

* Retriggerable Delay节点：延时操作，如果在延时没有完成时，再次调用，将刷新延时动作的时间到重新开始时间。Delay不具备此特性。
* While Loop节点：使用给定的布尔值进行循环。如布尔值为真，则进行循环，**每次循环都会检查布尔值**。切记千万不要将循环条件一直不关闭。
* Switch On Int节点：选择节点，当输入针脚Selection输入值与右侧输出针脚标记值相同，则执行权移交给对应的输出针脚，如果右侧不具备与Selection相同值，则走Defaule输出针脚。