图的每一个顶点对应有两个中间数据，第一个数据为其染色的色号（依据颜色数量，一般定为整型）；第二个数据为是否可染某一个颜色，每个颜色是否可染用一个bit记录，0表示不可以染这个颜色，1表示可以染这个颜色。该点可不可以染第一个颜色就看第一个bit是不是1。

串行是先染1，再染2。那么颜色1肯定要遍历所有顶点,颜色2肯定要遍历处理涂色为1外的所有顶点。所以染色时，颜色2只能对确定不会染颜色1的顶点可能进行染色操作。

然后每一个颜色对应一个线程（可以用block.x表示颜色线程，thead.x表示处理哪一个点），线程函数为：（流程图在后一页）

可以优化的地方：

1. 如何尽快确定这个顶点是否被这个颜色线程处理过，处理过就不用了再看了。（加个状态位？）增加活跃队列
2. 成功染色后要对多个邻居进行处理，可不可以将多个线程处理的邻居点进行合并，从而一次处理。

