

# 第1章：图

(English Version)

图表示实体(节点)和它们的关系(边)，其中节点和边可以是有类型的 (例如，`"用户"` 和 `"物品"` 是两种不同类型的节点)。DGL通过其核心数据结构 `DGLGraph` 提供了一个以图为中心的编程抽象。`DGLGraph` 提供了接口以处理图的结构、节点/边的特征，以及使用这些组件可以执行的计算。

## 本章路线图

本章首先简要介绍了图的定义 (见1.1节)，然后介绍了一些 `DGLGraph` 相关的核心概念：

- [1.1 关于图的基本概念](#)
- [1.2 图、节点和边](#)
- [1.3 节点和边的特征](#)
- [1.4 从外部源创建图](#)
- [1.5 异构图](#)
- [1.6 在GPU上使用DGLGraph](#)