代码规范：

空间变量命名都以m\_开头、例如m\_name

方法的命名使用驼峰法,例如 getRegisterName，通常下划线开头的方法属于私有方法, \_parseType

属性的命名下划线“\_”， 其他的变量除非是计数的变量，其他变量一律写详细点。例如寄存器 m\_ [register](javascript:void(0);),通常下划线开头的属性属于私有属性

其他的变量除非是计数的变量，其他变量一律写详细点。例如寄存器 m\_ [register](javascript:void(0);)

常量以大写字母和下划线命名，例如 HAS\_ONE和 MANY\_TO\_MANY

大括号的形式如下：

function foo() {

//内容

}/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*这才是规范的大括号用法 有助于大家的代码可读性\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*这会使得大家的代码较统一，可读性强\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

接口：

int addressing[2]//寻址方式的全局变量 逸群那边进行赋值、我和子阳直接获取值。

int opcode//操作码的全局变量 同上。