1. Q2DTorusNode中定义了网络节点
2. Q2DTorus定义了整个网络结构，实现的是mesh网络结构，设置每个节点的id，每一维的坐标，以及相邻的节点，缓存等。
3. Event中的genMes()函数用于产生消息，实现了不同流量模式下产生消息的情况；forWardMes()函数实现flit如何在节点之间向前移动，这个函数有点复杂，但不需要你们修改它。大概讲一下，每个周期，如果flit是header flit会根据路由算法选择的下一跳节点，占据当前节点和下一跳节点之间的链路，占据下一跳节点的buffer。如果flit是body flit会跟着前面的flit向前移动一步。如果是tail flit，会向前移动一步并释放buffer，之后统一释放链路。代码150-172表示当header flit没有到达目的节点时，并且header flit发生阻塞的情况，其后的flit会向前移动一步，到每个flit的前一个flit所在的位置。代码173-194表示当header flit没有到达目的节点时，并且header flit没有发生阻塞的情况，所有flit都向前移动一步，包括header flit。代码198-223表示当header flit到达目的节点。
4. Main中注释比较详细
5. Routing中实现具体的路由算法，Allrouting是基类，Routing继承它，主要是重写forward()函数。由于以前实现的是torus网络的路由算法，所以会判断是否走环链路，mesh是不需要的，实现torus网络路由算法的同学可以借鉴。在forward()函数中实现自己的路由算法，根据当前节点与目的节点之间各个方向的偏移以及路由算法的条件，确定可以往哪个方向路由，再检查缓存和链路的占用情况，确定下一跳的节点。
6. Message消息的定义