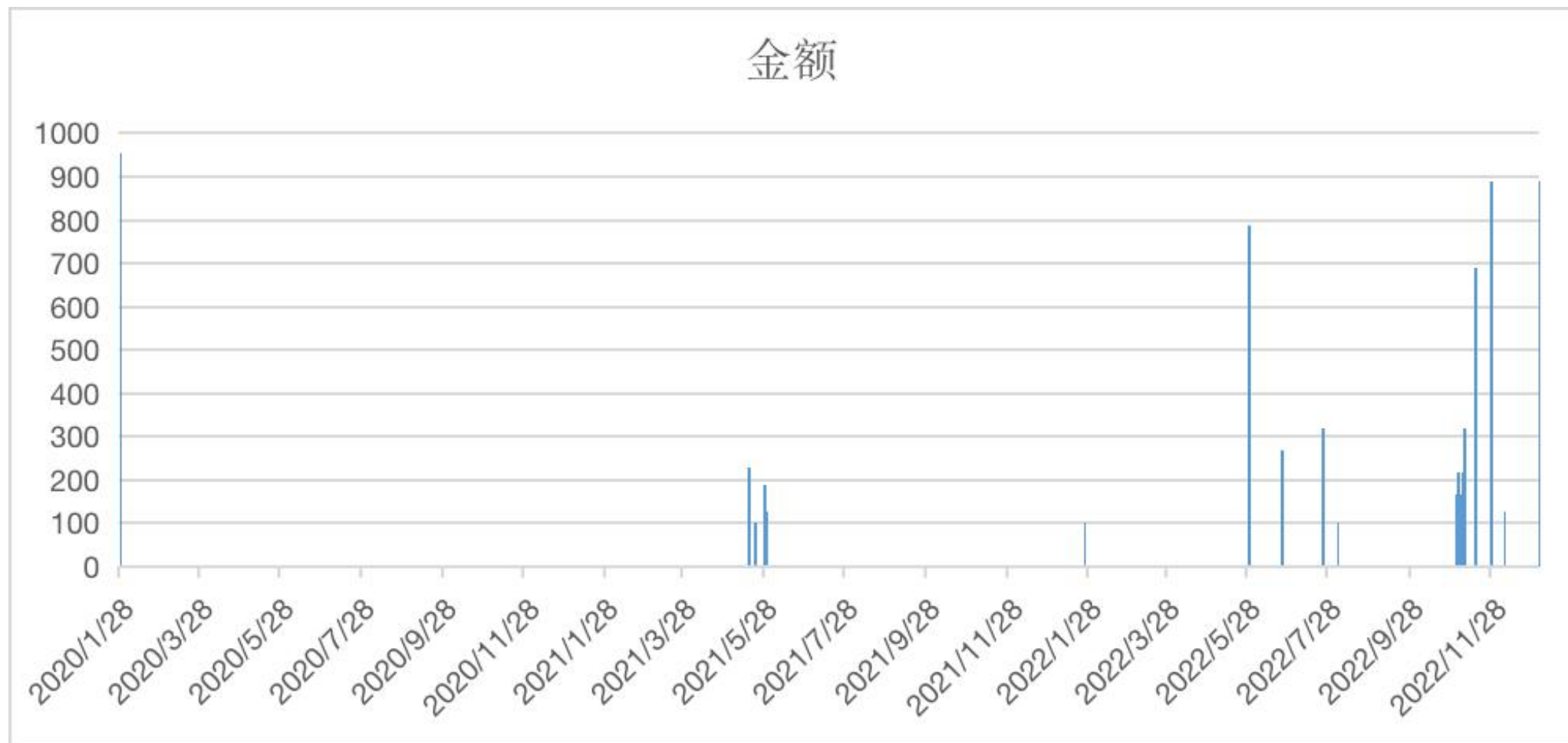


木兰如何复现？

# 开源合作

- 激励加速完成，收支公开透明：  
<https://gitee.com/MulanRevive/bounty/tree/master/%E6%94%B6%E6%94%AF%E8%B4%A6%E6%9C%AC>
- 2020 年一月首次悬赏合作，明确项目目标
- 2020 年六月项目搬迁到 gitee：  
<https://gitee.com/MulanRevive/mulan-rework>

# 悬赏时间线



# 应用确认功能

在使用中，按需复现所需语言功能、体会用户体验和作者设计用意：

- 2020-06 简单排序算法 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/149635350>
- 2020-08 儿童桌游解法 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/174263153>
- 2020-09 为木兰自身实现编辑器高亮 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/257726779>
- 2020-10 PyPI 发布 ulang 0.0.14.1 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/265695809>
- 2020-11 网页运行环境 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/301086221>
- 2021-01 文字冒险游戏，源自《Make Your Own Python Text Adventure: A Guide to Learning Programming》<https://gitee.com/zhishi/text-adventure-game-demo>

# 周边工具

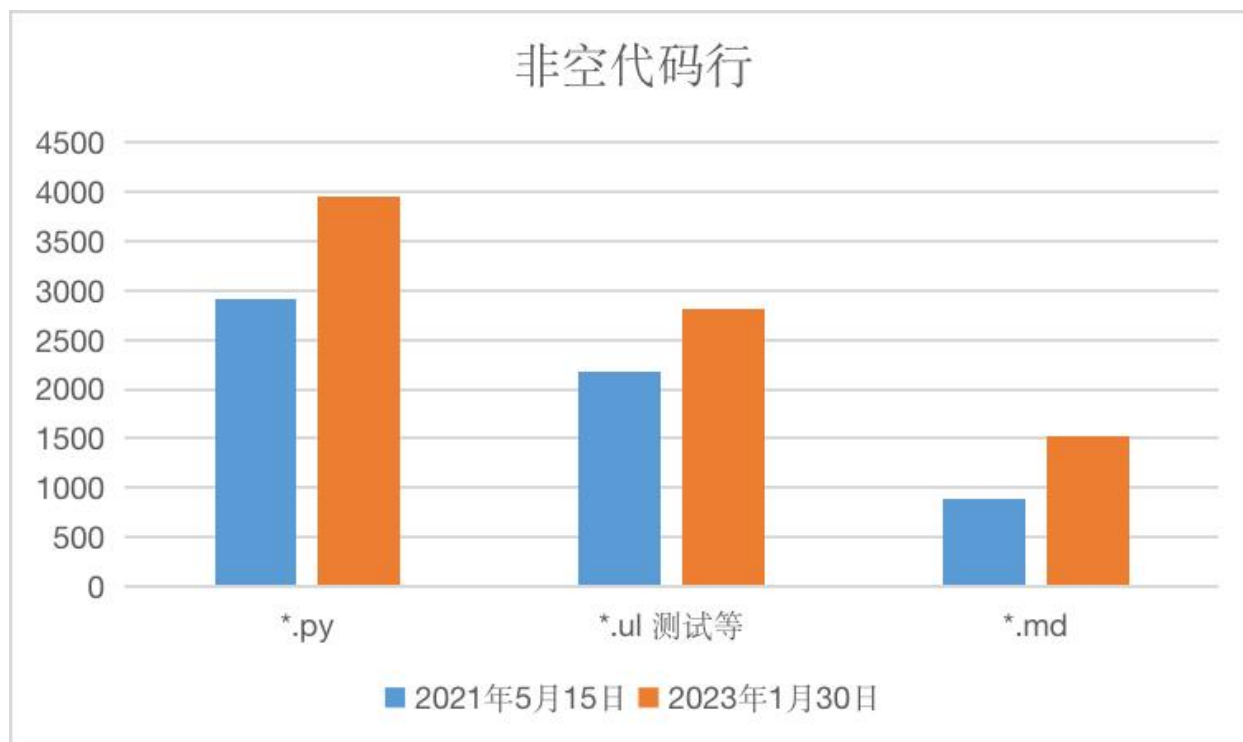
- 本地代码编辑器
- 在线简易 IDE
- rply 中文化

# 其他应用

- 简易网页浏览器 <https://gitee.com/zhishi/simple-browser>
- 博客聚合脚本: <https://gitee.com/zhishi/collection-of-chinese-blogs/tree/master/%E5%8E%9F%E5%9E%8B>

# Gitee悬赏前后代码统计

- 2021年悬赏任务开始后，个人主要复现了从 Python 生成木兰、项目维护，其他功能复现与文档编写都在悬赏任务合作完成。
- 除去“编辑器”目录：
  - 语法规则数约 190->260



# 悬赏合作体会

- 平台支持之重要: Gitee Reward 功能于 2021年四月底上线
- 团队之珍贵



# 与原始木兰的不同之处

- 支持中文标识符
- 常用报错中文化
- 项目尽量使用中文命名标识符
- 其他

# 支持中文标识符

```
type 玩家 {  
    func $玩家(起始点) {  
        $装备 = [石块(), 匕首(), 硬皮面包()]  
        $x = 起始点[0]  
        $y = 起始点[1]  
        $血量 = 100  
        $金币 = 5  
        $获胜 = false  
    }  
  
    func $活着 {  
        return $血量 > 0  
    }  
}
```

# 常用报错改进: `__enter__`

```
try a=3 {  
    print(a)  
}
```

原始:

```
AttributeError: __enter__
```

重现:

# 常用报错改进: `__enter__`

```
try a=3 {  
    print(a)  
}
```

原始:

```
AttributeError: __enter__
```

重现:

```
(>__<) 需要添加此属性: __enter__  
参考: https://stackoverflow.com/questions/1984325/explaining-pythons-enter-and-exit  
见第1行: try a=3 {
```

# 常用报错改进: 'NoneType' object

```
a = nil  
print(a.name)
```

原始:

```
AttributeError: 'NoneType' object has no attribute 'name'
```

# 常用报错改进: 'NoneType' object

```
a = nil  
print(a.name)
```

原始:

```
AttributeError: 'NoneType' object has no attribute 'name'
```

重现:

```
(><) 空变量没有属性'name', 看看'a'  
见第2行: print(a.name)
```

# 项目尽量使用中文命名标识符

- 数 > \$想的 ? "大" : "小" 实现:

```
@分析器母机.语法规则(语法.三元表达式.成分(语法.表达式, 问号, 语法.表达式, 冒号, 语法.表达式))
def 三元表达式(self, 片段):
    return 语法树.如果表达式(
        条件=片段[0],
        主体=片段[2],
        否则=片段[-1],
        片段=片段)
```

# 其他

- 详见项目内文档: 文档/功能/与原始区别.md
  - 引用木兰模块失败时报错
  - 从 Python 生成木兰源码时 `catch` 语句有误