猫站小报第1期

猫站小报编辑部

2025年7月21日

1 编辑部专版

1.1 发刊词

各位 Kitten 作者, Python 诗人:

编程猫社区一直以来是国内最大的少儿编程社区。2023年以来,官方的不作为使得社区比较为所,社区长期缺乏正经的技术性内容,而我们则选择一种偏传统的方式——报刊。来为编程技术留下一些思考的绿地

我们的小报分为四部分:

- 编辑部专版 这里会刊登一些科技界的新闻, 社区的时间, 编辑部的社论
- 积木纪元 这里会刊登一些优秀的 Kitten 作品,被官方忽视的优秀作品我们会为你刊登
- 代码诗篇 刊登一些优秀的代码编程作品,官方并不重视 Python 作品,你可以在这里找到那些被忽视的代码
- 传火者 刊登一些教程类的文章, 为了提升全社区的编程水平

除了第一部分外,所有部分均接受投稿,编辑的联系方式可以在每刊后记处找到。我们计划每周六在社区出刊,当然,作为一个社区项目,八分靠热情,长时间不出刊也有可能发生,你在我们在社区的帖子之下的跟帖就是对我们最大的支持。

print("Hello Codemao Newsletter)

2 积木纪元

2.1 Quillay 聊天室

```
xiaole233: 别叫我大佬哇(
Mecat谢谢大佬:喵呜~
xiaole233: 行吧刊登(
Mecat为什么qwq: 喵呜~
xiaole233: 不刊登(
Mecat还行吧,够不够推荐: 喵呜~
Mecatawa: 喵呜~
xiaole233:
自由的魔芋H: 6
Mecat有人吗: 喵呜~
Mecatawa: 喵呜~
某次量子纠缠的降雨: 11
系统: 欢迎加入~
```

作者: Mecat ID: 267101361

介绍: 一个用 KittenN 制作的简单的聊天室, 目前处于测试阶段

编辑评: 刊登这东西的原因是 Mecat 的死缠烂打

2.2 PICKCAT 斗地主



作者: 钻石 awa **ID:** 194885331

介绍: 一个用纯画笔公平干净的联机斗地主,据作者所说使用了 1w+ 积木。按回车键还可以发送弹幕。

编辑评:编辑部三缺一!





3 代码诗篇

3.1 狗皮不通文章生成器



作者:编程追梦者 作品 ID: 276561815

介绍: 使用 Python 编写的一个作文生成器, 生成的作文似乎没有那么狗屁不通?

编辑评: 追梦者当时跟我说: 哈哈, 再也不愁作文写不出来了! 应该吧(

3.2 盒子 IM 刷屏器



作者: xiaole233

Github 仓库地址: Rov-Waff/BrushBox

介绍: PyQt 编写的一个盒子 IM 刷屏器,给定你的盒子 IM 的 Token 和内容就能刷屏

编辑评:编辑卖瓜自卖自夸



4 传火者

如何看懂难以理解的代码 供稿: 虚数

最近有的人反馈道:

imgainary_unmber, 你的 3D Object Engine 的代码根本看不懂啊!!!!!!那好,我就来出一个阅读逆天代码的教程首先主要就是看去除一些代码后的运行效果(也许会报错,但只需要按 Ctrl+Z 就行了)比方说:

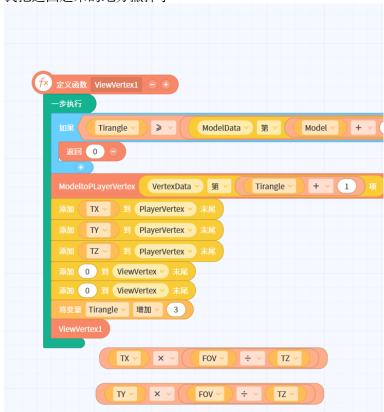
```
fx 定义函数 ViewVertex1 - +
                                                         Model
           Tirangle
                                   ModelData
                                                                   + ~ [10]
    返回 0
                                                                 1
                                                                               Verte
                       VertexData
                                              Tirangle
          TX

    PlayerVertex

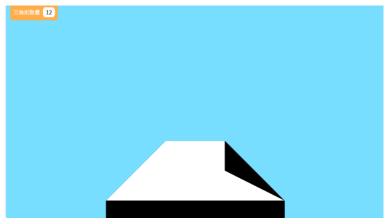
    PlayerVertex

          TY V
          TZ v
                    PlayerVertex
                                       ÷
                                                              ViewVertex > 末尾
            TY
                              FOV
                                       ÷
                                               ΤZ
                                                              ViewVertex
         Tirangle
```

我把这圈起来的地方撤掉了



此时运行



一切正常,就说明这个代码不会参与到最终的渲染 而会参与其他运算 然后再去去除其他相关代码,直到无法去除 最后根据之前的去除所得到的结论相结合,就可以知道这些代码是原来干什么的了 如果你非常熟练编程,那你就不难发现这只不过是个递归

5 后记

编辑 目前唯一编辑也是主笔: xiaole233 邮箱地址:xiao_2010@outlook.com