**程序员获取编程灵感的十种方式**

有时我会陷入读着编程书但编不了程的陷阱。我不能总是找到一个可工作的有趣项目，即使我知道有大量的机会。如果你有相同的问题，这里的一些提示可能会有所帮助。



**1.与其他程序员聊天**

这是最好的灵感来源，因为，他们会有一些你想不到的点子。即使是一些程序员朋友、一个编程小组或甚至是一个会议都行。将所有这些想法混合起来肯定会给你一个新的视角。

**2.和非程序员一起聊天**

首先，在那些让你觉得快乐或挑战思维的人身边，会让人健康，无论他们是否会写代码。第二，他们可以从用户的角度给你灵感。什么会让他们对计算机感到失望？你能想出解决方案吗？

**3.有一个专用的工作区**

如果不可能有一个专门的空间，那么至少确保工作时能够安静，以便于你可以专注于计算机，而不受干扰。让这个地方成为你的“革命根据地”。确保椅子舒适，可以支撑背部。手边备好水。不要一整天坐着不动——保持健康。

**4.有良好的开发环境**

上一个方法提示的软件版本。我不在乎你使用哪个编辑器（虽然我推荐vim），但确保你使用一个可以给你一些力量和灵活性的编辑器。总是使用源代码控制——尤其我建议你学习git，因为它会教你概念。始终备份工作。所有这一切将防止你在你不使用它们时可能会遭遇的极度灰心丧气，从而失去工作。

**5.秉持开放的态度**

阅读你尊敬的程序员的Twitter Feed和博客。（如果你想的话，可以看看我的twitter feed——大多是程序员。）RSS阅读器，例如Ruby Inside或者老式的Planets，都可以是很好的新闻来源，因为它们会添加突出的新程序员，而不必你去搜索。选择一些你通常不会阅读的主题的博客，并订阅它们。

是的，这可以让你陷入阅读代码而不写代码的陷阱，但进入更大的编码生态系统对你是有益的，是激发思绪的源头。

**6.阅读优秀的代码**

想想你喜欢的一些软件，然后看看软件的源代码。有什么问题？你如何从中学习，或者更好的是，你可以怎么改善这个软件？有很多好代码的源，但GitHub必然是最好的之一。GitHub博客上的GitHub Rebase系列列出了一些值得注意的新项目，如果你想要了解更多细节的话。

**7.学习一门新的语言**

这是一个经常被提到的经典建议。我建议学习一些以下类别中提到的东西：

1. 中级：C，C ++
2. 面向对象：Ruby，Python，Java，C＃
3. Functional：Scheme，Haskell，Erlang
4. Shell：Bash，Zsh，awk，sed
5. 基于Set：SQL

你所知道的语言越多，你就越需要用任意的语言来思考问题。你能以更多的方式思考，你就越容易找到有趣的方法来解决问题，因此找到一个激动人心的项目。（当然，不要局限于这个列表。）

**8.学习好的技巧**

而不是一种特定的语言，从书中学习好的通用技术，如《The Pragmatic Programmer》，《Structure and Interpretation of Computer Programs》，和《The Little Schemer》。（最后两本特别关于Scheme，但非常好，很值得一读。）

**9.找一个娱乐项目**

有一个娱乐项目是很令人愉快的，当你在其他项目上受到挫折时，你就可以转而去搞搞娱乐项目。不管是什么样的娱乐项目，只要你有即可。不要感到被迫分享它或使它成为某种成功——它只是帮助你解决问题的玩意儿。

**10.写一个游戏**

很多人认为编写游戏是在浪费时间，因为很少有独立游戏在商业上是可行的，但如果你是玩家，那么还是写一个吧。它是治疗性的，有很多深刻的概念会在你在工作的时候自然而然地浮现在你脑中。我就写了一些小游戏，几乎所有都没有发布过；它们是试验，也是宝贵的经验财富。如果你不知道怎么起头，那么试试Roguelike。

**11.采取暴力方法**

我知道，题目说是10个方法，但是这一条是在你真的有了灵感之后的奖励提示。看看你的编程书籍，RSS订阅，twitter，Stack Overflow或任何其他编程信息的源。找到两个不相关的主题，甚至你只觉得略有趣味。现在找到方法来连接两者。即使有点模糊。

例如，就随机的，我选择了解析器和…无障碍环境。你可以了解它们，然后编写一个HTML解析器，并特别关注无障碍因素。截至今天，我没有看到太多关于这个主题的代码，所以这可能是一件好事。（这里有一个开源的无障碍测试器，我找到的一个例子，但一个是不够的。）

英文原文：[10 Ways to Get Inspiration as a Programmer](https://halffull.org/2009/01/03/10-ways-to-get-inspiration-as-a-programmer/)