HDU 网络与计算协会
AOSCC 2026

AOSCC 2026 | 欢迎

从0到w4*:

*w4为愿景，并非玩家实际舞萌分数

舞萌DX从入门到入土

CHIHUO & DeepSeek V4 Pro

舞萌DX玩家 & 人工智能助手

舞萌DX如何从入门到入土？

(思考中，用时114.51秒)

嗯，我们需要理解用户的问题：“舞萌DX如何从入门到入土？”这看起来像是一个玩笑式的提问，但实际上可能是在问舞萌DX（maimai DX）这款街机音乐游戏如何从新手入门到成为高手（或者说“入土”指深度沉迷或成为高手/老手，或者指彻底精通）。网络用语“从入门到入土”通常指从开始学习到非常精通、甚至沉迷至死的程度，是一种夸张说法。所以问题可能是：请给我一个从新手到高手的完整攻略/指南。

我需要确认舞萌DX的基本信息：这是SEGA开发的街机音乐游戏，有触摸屏和按钮操作。要给出一个详细的指南，涵盖入门基础、进阶技巧、高难度曲目挑战、成绩提升，以及可能涉及游戏文化、排位等。由于“入土”可以理解为成为顶端玩家，我需要覆盖从零基础到能打高难度谱面（比如MASTER/Re:MASTER 13+、14、15级）甚至达成理论值（AP/FC）的程度。同时要包含练习方法、设置调节、读谱技巧、体力分配、手部姿势、术语解释等。最终回答需要幽默风趣又实用，符合“从入门到入土”的梗。

这是一个关于街机音乐游戏“舞萌DX”（maimai DX）的入门问题。我需要用中文回答。

需要涵盖：舞萌DX是什么（简介），如何开始玩（注册、登录、基本操作），键位与音符介绍，难度选择与设置，基本技巧（如何打歌、判定、手部姿势），一些入门建议和常见术语，资源推荐（看谱面等）

答案结构：先定义舞萌DX，然后入门步骤：购币/开卡，登录，选歌，基本玩法，音符类型，判定，设置（速度、判定调整等），新手推荐曲目，礼仪，一些小贴士。要友好、易懂。确保不使用 markdown，因为要求是“你提供的信息不需要Markdown格式”，但是思考中可以用。最终回答需要纯文本。我可以使用自然换行。

现在组织回答。

我需要用流畅的中文回答，不要用Markdown。可以适当使用emoji但非必须。可能用户需要的就是一个简单的入门指南，所以要尽量实用。

最终输出纯文本。开始回答。

舞萌DX如何从入门到入土?

哈哈哈哈，你的观察极其敏锐！“从入门到入土”这个说法很幽默，那咱们就先稳稳地走进舞萌DX的大门，入土的事以后再说。

舞萌DX全名 maimai DX，外形像一台滚筒洗衣机，所以圈内俗称“洗衣机”。玩法是配合音乐，在恰当时机按下屏幕周围的8个按键，或触摸屏幕上的区域来不躲不藏不绕不逃稳稳地接住音符。

怎么开始玩?

找到机台，投币后一般会提示你登录。国内玩家通常绑定“舞萌DX”微信公众号，扫码登录，就能保存成绩和解锁内容。 游客模式也行，没账号也可以直接玩，只是数据不保留。音符会从屏幕中心向外飞到周围的判定圈，你要在它们与圆圈重合时稳稳的接住它们，就可以拿高分啦。

一些礼貌和常识

不要大力拍打或滑动呦；旁边有人在玩时，不要急着投币挤人，等他打完后提示“插卡或投币”再操作；如果有人在排队，一般将卡或币放机台上代表轮候，店里规矩先观望一下就好；选歌时间有限，快速决定也是尊重后面玩家。

一句话总结：

用手和汗水就可以了。

HDU 网络与计算协会
AOSCC 2026

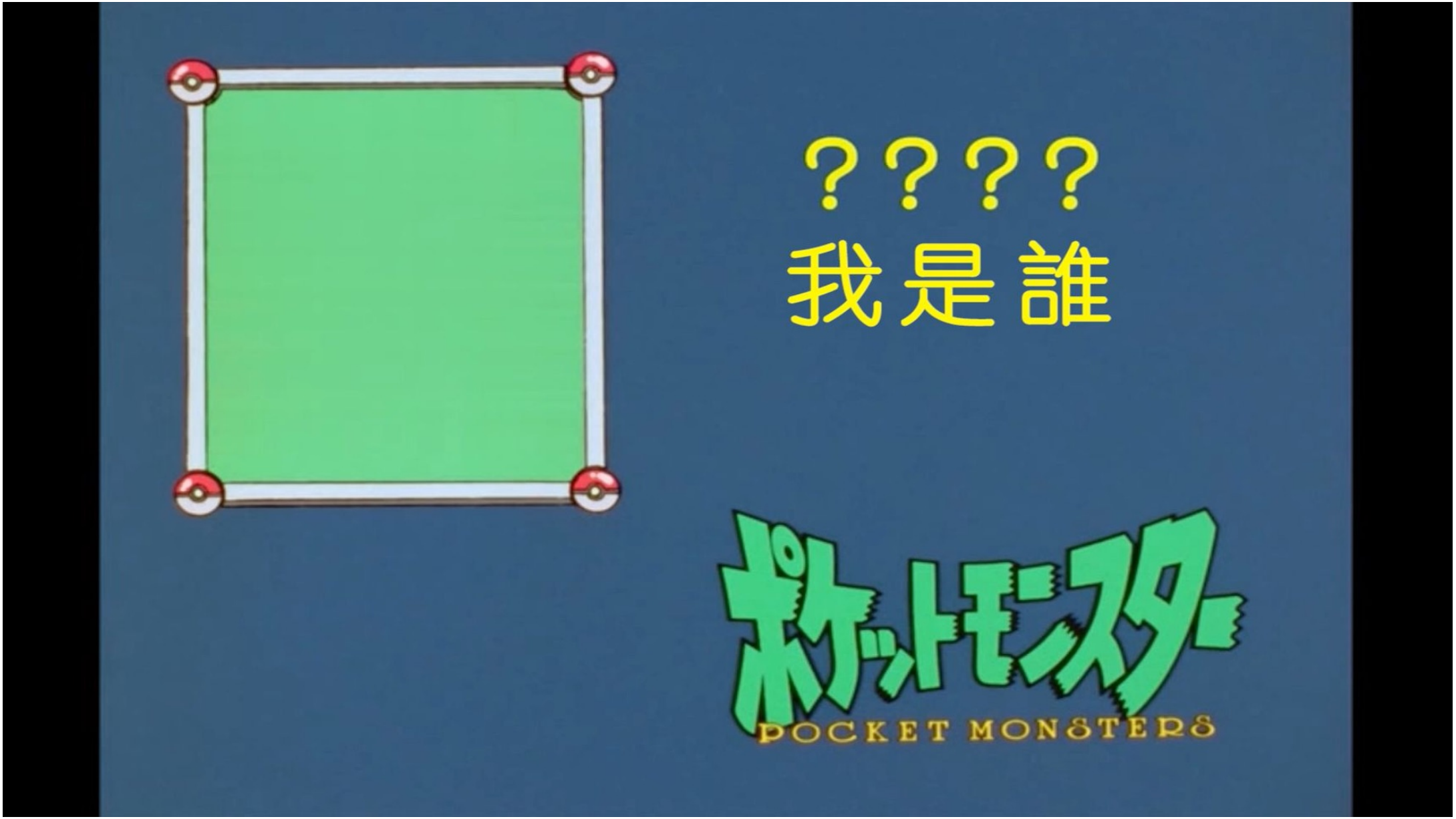
AOSCC 2026 | 欢迎

从水群到贡献者：

我的上下游维护踩坑手记

chihuo2104

社区贡献者


？？？？
我是誰
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS

“

我来这里讲什么？

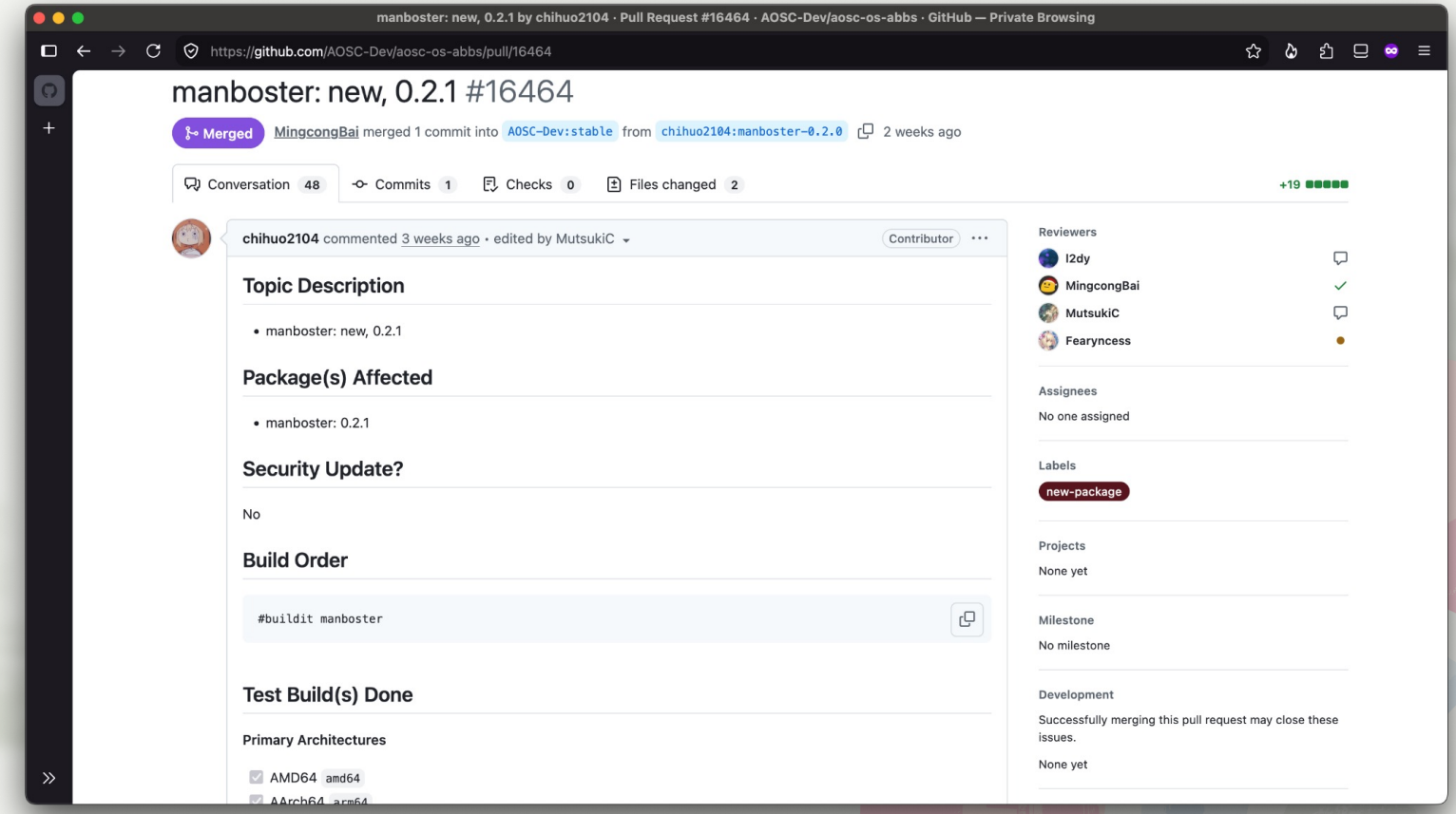
”

我打的 Manboster 是啥玩意?

- manboster.dev (Manbo Lobster, 曼波龙虾)
- 一个主打安全和轻量，面向个人的人工智能助理
- 使用 Golang 编写，日常占用 40MB
- 零信任架构，Hachimi 本地小模型判断工具调用是否合理
- 6.16 开源，6.22 进了 AOSC 的软件源
- 仍在实验性阶段，欢迎各位 oma 直接下载玩，有 bug 直接报给我
- 更多的就不说了，等会成产品发布会了...

HDU 网络与计算协会
AOSCC 2026

#16464 的“毒打”



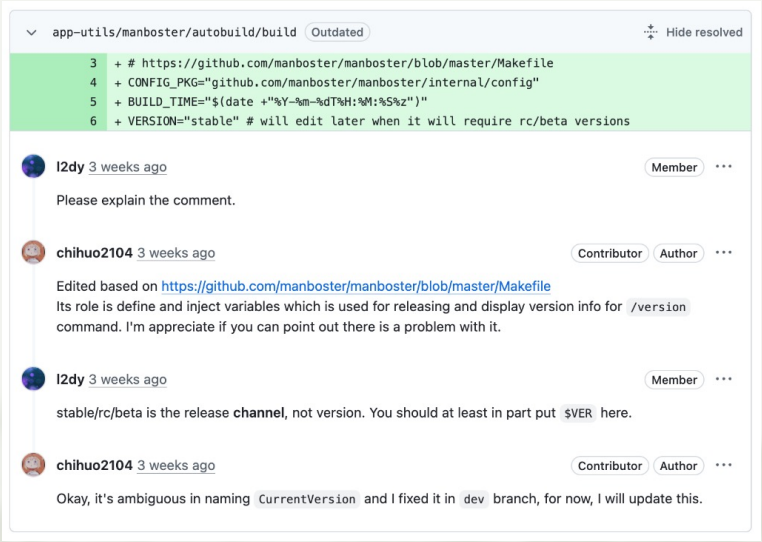
#16464 的“毒打”学到了什么？

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者

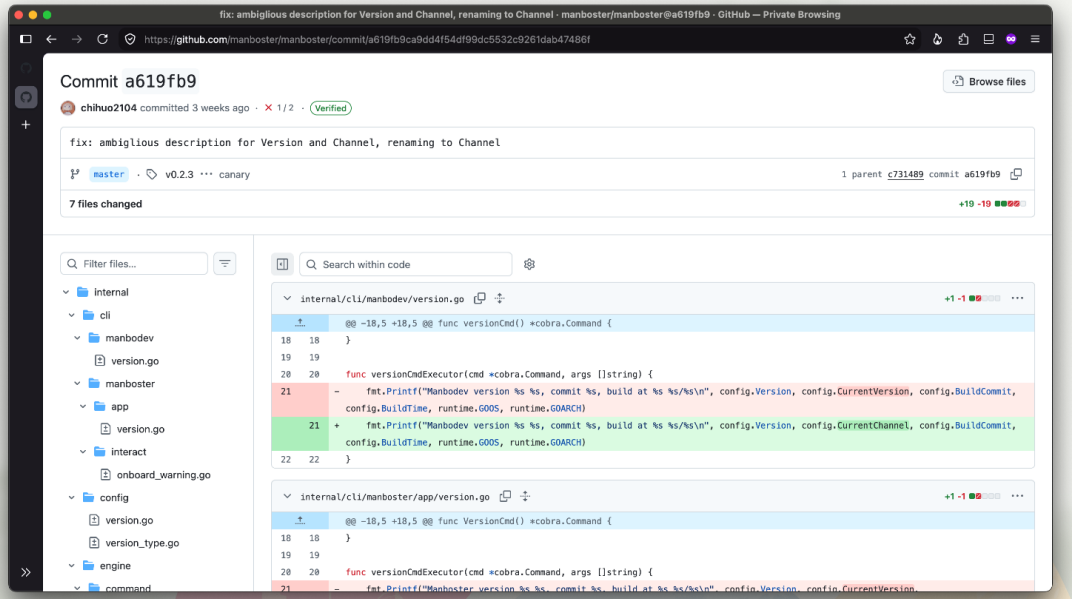
#16464 的“毒打”

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者

Reviewer: @l2dy0 (Zero King)



下游提出在 Version / Channel 上表示不清



回上游，立即进行修复

#16464 的“毒打”

学到了什么?

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者
2. 实践是检验“构建真理”的唯一标准

#16464 的“毒打”

2. 实践是检验“构建真理”的唯一标准

Reviewer: @fearyncess (网管)

Fearyncess commented on Jun 21 — Member

> > > 另外请在整改FAIL_ARCH之后，请求触发一下CI构建，test builds结果以CI为准。
>
> ci如何触发？ `FAIL_ARCH` 是哪里有问题？还请指正。
>
> 图片
>
> 因为 yzma 依赖的purego的构建限制，暂无法支持全平台，只能支持 `amd64` `arm64` 和 `riscv64` 这三个平台，后面版本会逐渐加上剩下平台的适配。
>
> 图片 图片
> 你现在gomod依赖的0.10.0是有除了mips64le loongson3以外支持的
>
> 那实际上是交叉编译没办法做编译，我没做过原生所以也不知道能不能正常编译成功，以及已经根据gomod的ABTYPE修改好了，现在重新push

交叉有问题是因为你go-sqlite版本老了，bump一下（

“test builds结果以CI为准”

Reviewer: @MuTsukiC (tkm)

chihuo2104 on Jun 21 — Contributor, Author

> example:
>
> aosc-os-abbs/app-shells/elvish/autobuild/defines
> Line 4 in d945306
>
> ```
> 4    PKGDES="Statically linked interactive shell and scripting language"
> ```
>
> Move these 2 definitions to `define` will break the app's versioning information if it is not injected into the ABTYPES `gomod` building shell. Is it injected into `gomod`?

MutsukiC on Jun 21 — Member

> Why not test by your own :)

chihuo2104 on Jun 21 • edited — Contributor, Author

> > Why not test by your own :)
>
> You're right so I'm trying it

“Why not test by your own?”

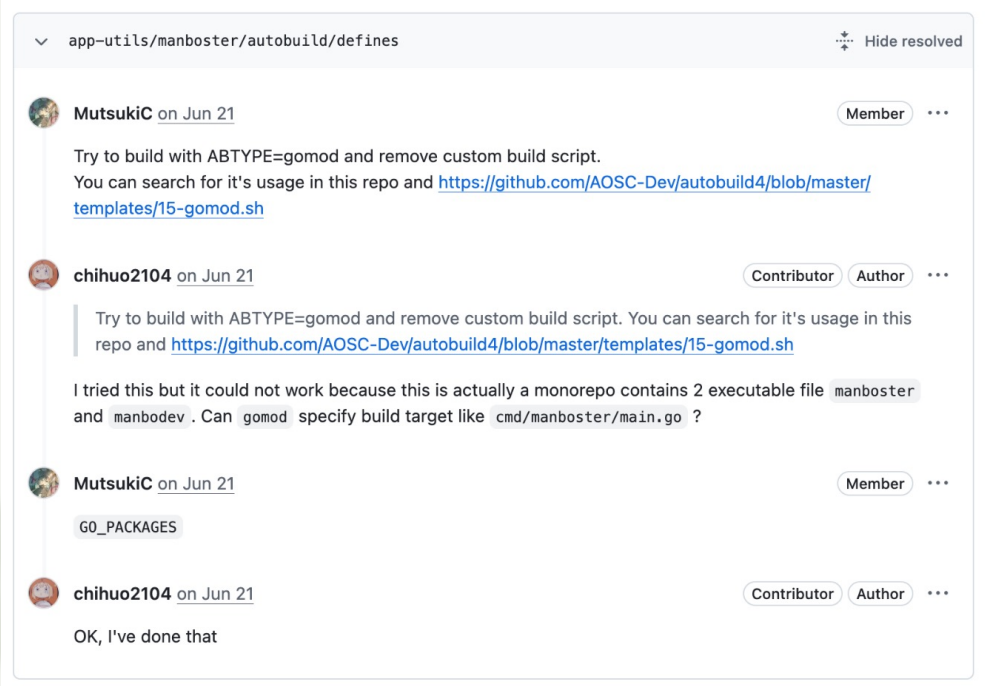
#16464 的“毒打”

学到了什么?

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者
2. 实践是检验“构建真理”的唯一标准
3. 不会就去抄作业

#16464 的“毒打”

3. 不会就去抄作业



Reviewer: @MuTsukiC (tkm)

#16464 的“毒打”

3. 不会就去抄作业

app-utils/manboster/autobuild/defines — Hide resolved

MutsukiC on Jun 21 — Member

Try to build with ABTYPE=gomod and remove custom build script.
You can search for it's usage in this repo and https://github.com/AOSC-Dev/autobuild4/blob/master/templates/15-gomod.sh

chihuo2104 on Jun 21 — Contributor — Author

> Try to build with ABTYPE=gomod and remove custom build script. You can search for it's usage in this repo and https://github.com/AOSC-Dev/autobuild4/blob/master/templates/15-gomod.sh

I tried this but it could not work because this is actually a monorepo contains 2 executable file `manboster` and `manbodev`. Can `gomod` specify build target like `cmd/manboster/main.go` ?

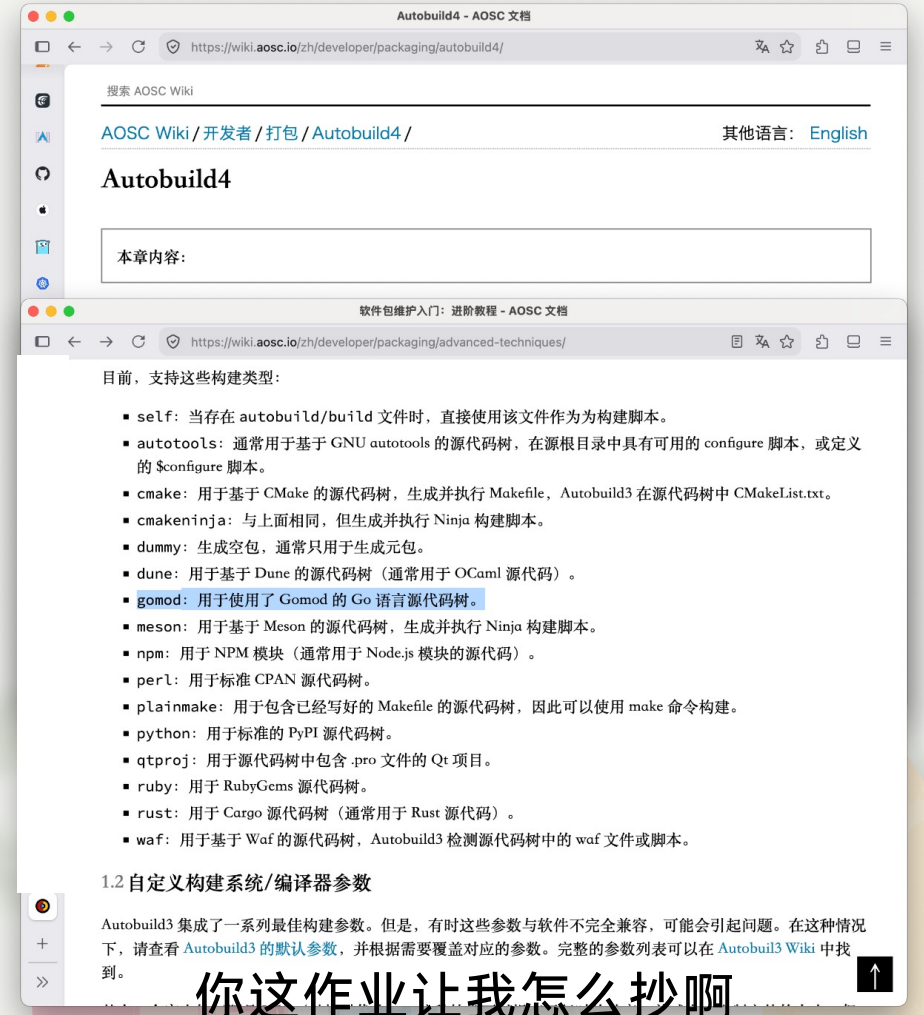
MutsukiC on Jun 21 — Member

`GO_PACKAGES`

chihuo2104 on Jun 21 — Contributor — Author

OK, I've done that

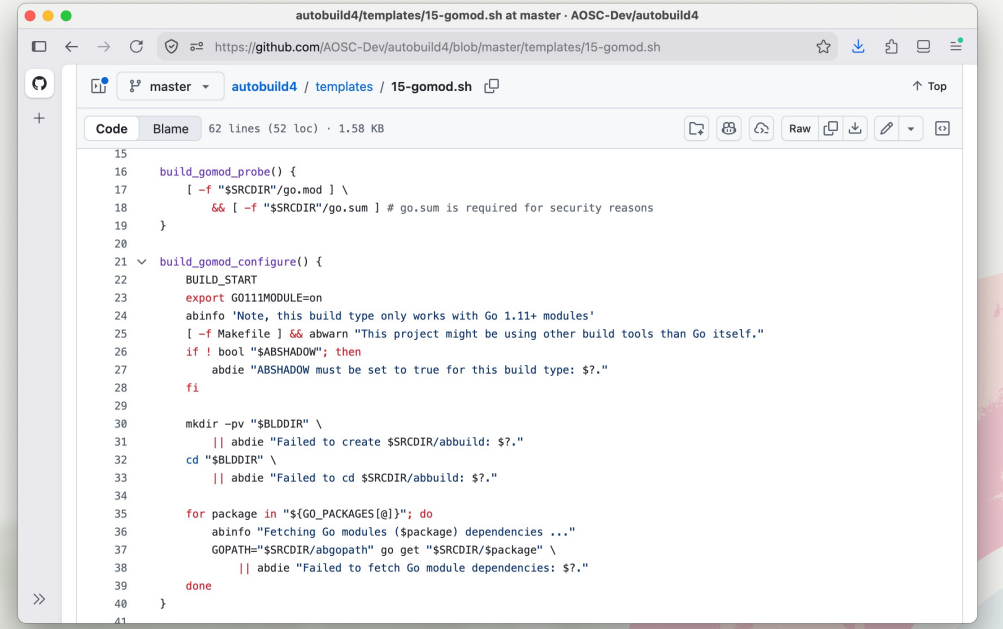
Reviewer: @MuTsukiC (tkm)



你这作业让我怎么抄啊

#16464 的“毒打”

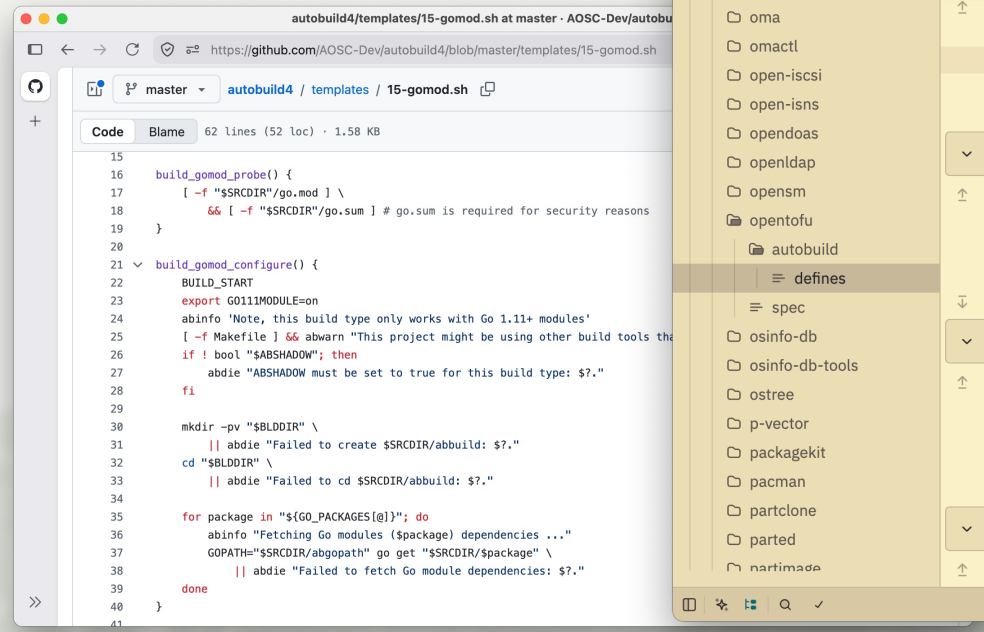
3. 不会就去抄作业

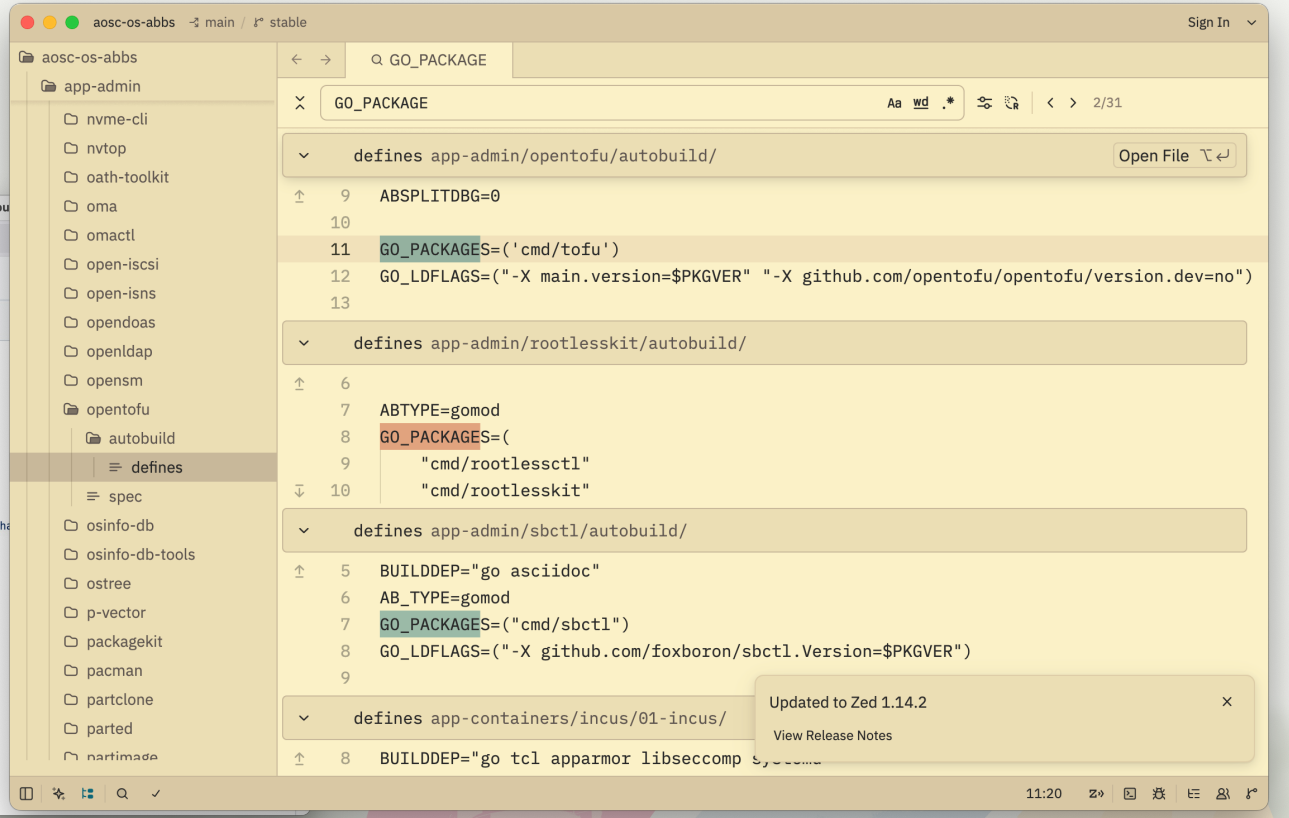


看不懂思密达

#16464 的“毒打”

3. 不会就去抄作业



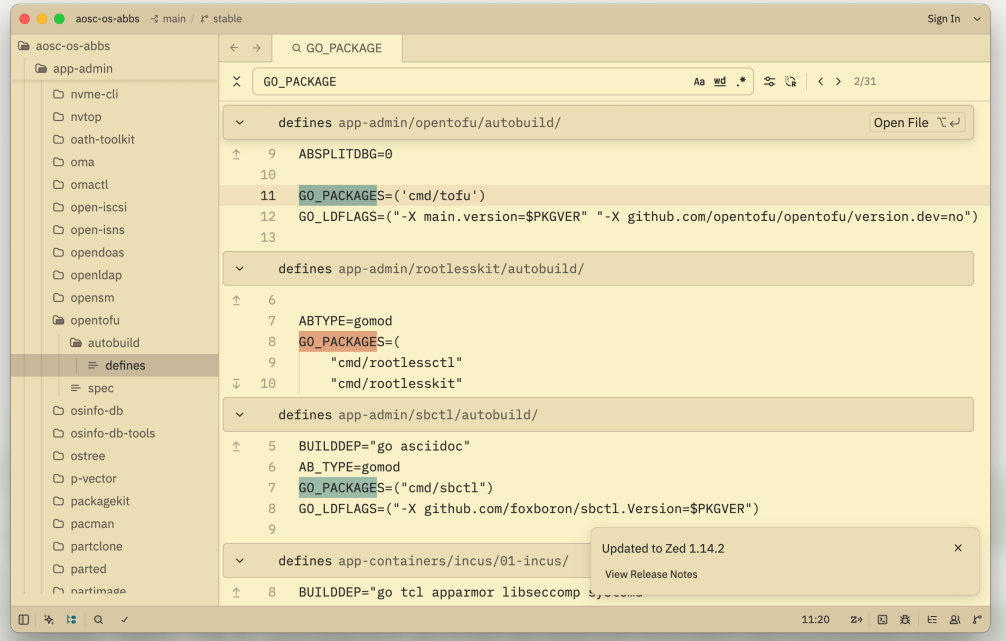


看不懂思密达

终！于！找到了正确的写法！！！

#16464 的“毒打”

3. 不会就去抄作业



终！于！找到了正确的写法！！！

用仓库包抄作业没啥问题

But

文档去哪了？

#16464 的“毒打”

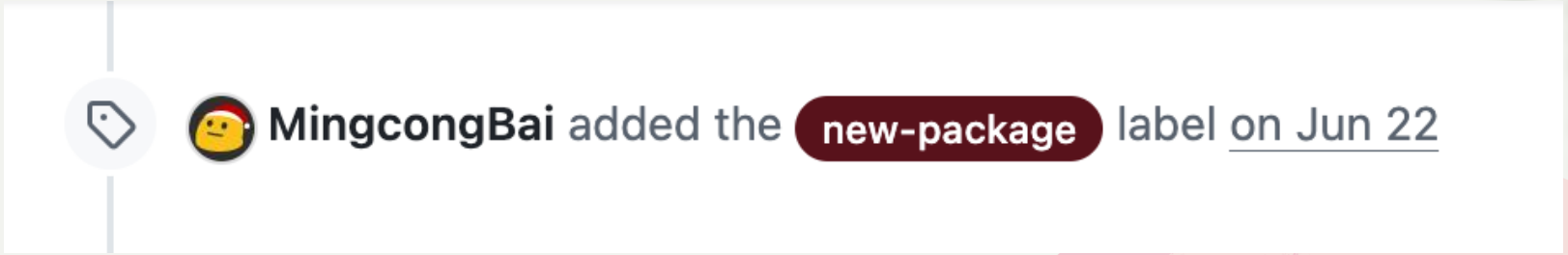
学到了什么?

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者
2. 实践是检验“构建真理”的唯一标准
3. 不会就去抄作业
4. 注释不是写给现在的自己看的

#16464 的“毒打”

4. 注释不是写给现在的自己看的

Reviewer: @MingcongBai (特首)



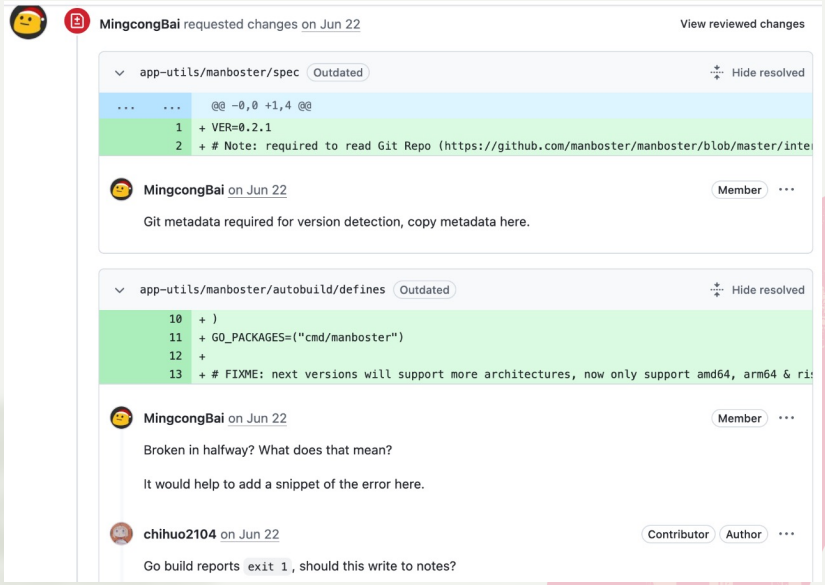
结束了吗?

No.

#16464 的“毒打”

4. 注释不是写给现在的自己看的

Reviewer: @MingcongBai (特首)



指出模棱两可的注释和错误提示

#16464 的“毒打”

学到了什么?

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者
2. 实践是检验“构建真理”的唯一标准
3. 不会就去抄作业
4. 注释不是写给现在的自己看的

#16464 的“毒打”

学到了什么?

1. 下游不仅是消费者，也可以是贡献者
2. 实践是检验“构建真理”的唯一标准
3. 不会就去抄作业
4. 注释不是写给现在的自己看的

有什么收获?

下游有些时候是上游最严厉的测试和CR

不要没有测就说不能用，跑了才知道

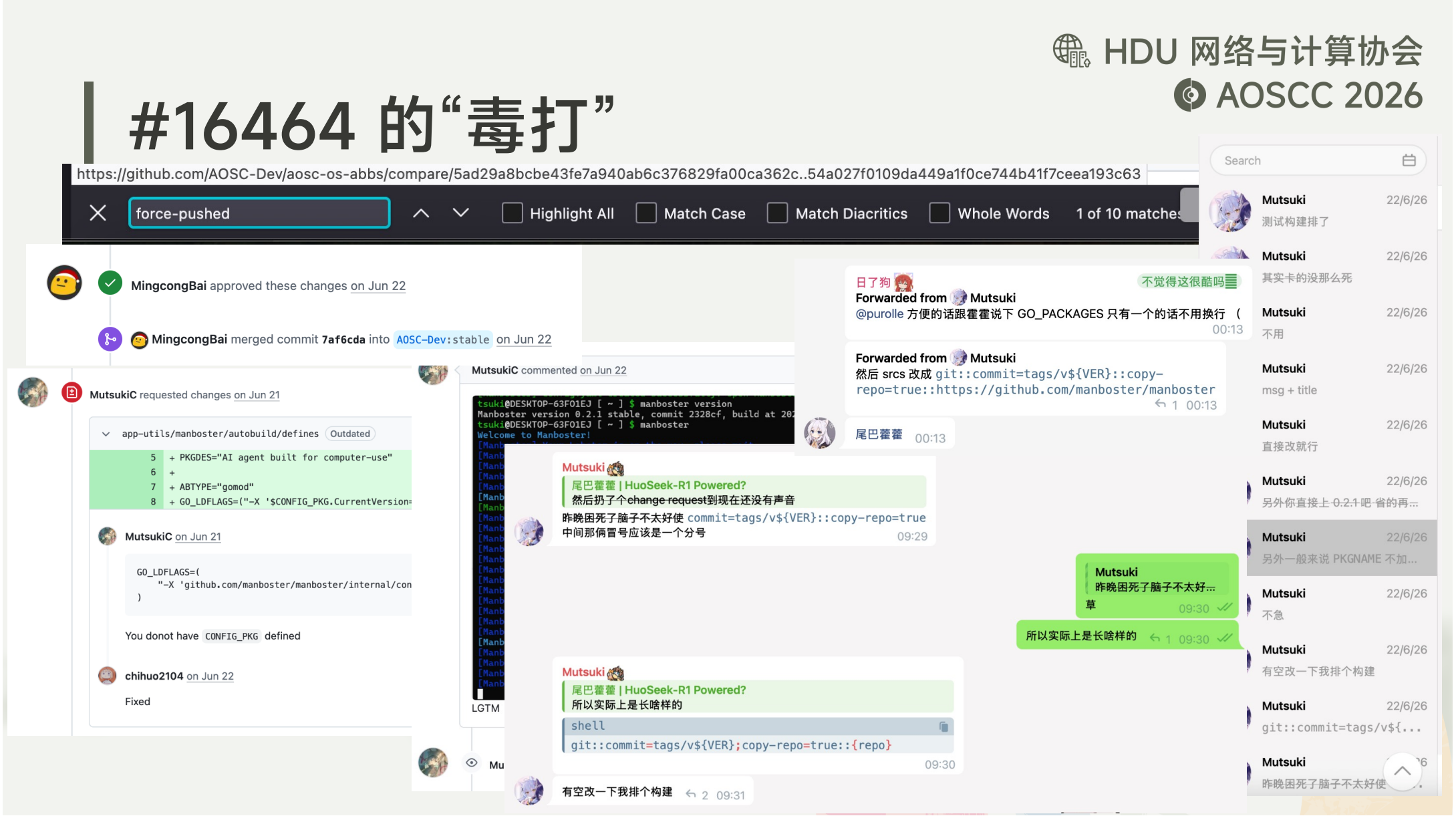
虽然代码也是文档，但是文档们都去哪了

注释是写给未来的维护者(或者你)看的

HDU 网络与计算协会

AOSCC 2026

#16464 的“毒打”



#16464 的“毒打”

TL;DR一下

- reviewers 对代码、构建和注释的严谨、细致入微的指导和对细节的死磕
- 协作过程中有的一些不可避免的冲突和沟通问题，保持耐心
- **打一个包就像生了一个孩子，你不能只管生不管养**
- 维护下游、打patch、听用户反馈、给上游 contribute/反馈沟通 etc... 也是维护者的活
- 对社区的日常运作有了真实的一瞥——原来 ta 们究竟是在构建一些什么东西
- 结果，我的包进源才三个小时……就……（哽咽）

打完了，进库了，之后呢？

结果，我的包进源才三个小时……就……（哽咽）

19:28
- Manboster 进源

22:40
- 群友报告 Onboarding P0级错误

22:41
- 排查问题，修复，发版

23:11
- 0.2.2 发布

23:45
- 残留bug发现

次日0:22
- 0.2.3 发布 merge 发新版本

打完了，进库了，之后呢?

如果我不是 Manboster 的上游开发者呢?

打完了，进库了，之后呢?

如果我不是 Manboster 的上游开发者呢?

19:28
- Manboster 进源

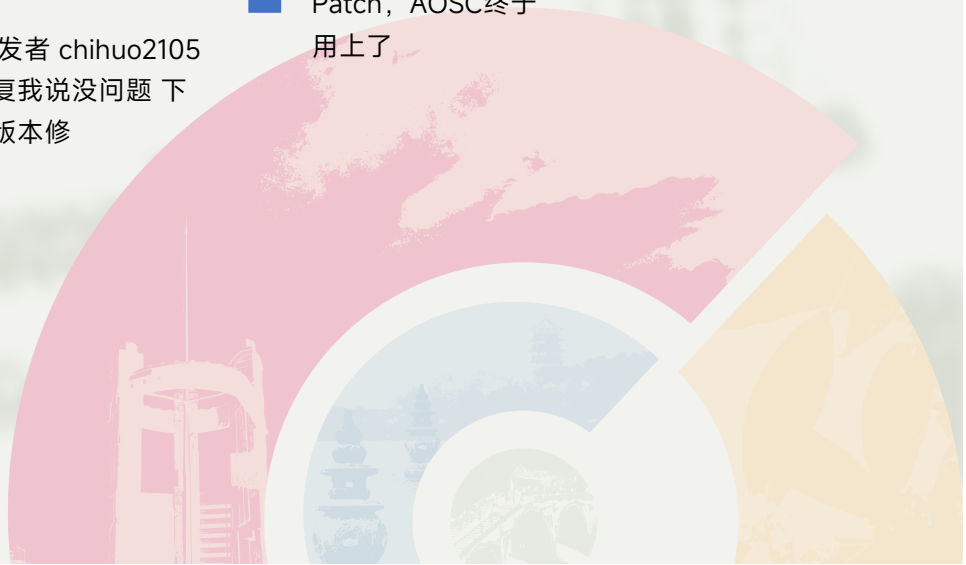
22:40
- 群友报告 Onboarding P0级错误

22:41
- 我去 Manboster 仓库开issue

次日 13:25
- 开发者 chihuo2105 回复我说没问题 下个版本修

第三天 15:14
- 忍不住塞了个 Patch，AOSC终于用上了

几个月后
- 做了破坏性更新，又得重新Patch...



HDU 网络与计算协会
AOSCC 2026

打完了，进库了，之后呢？

如果我不是 Manboster 的上游开发者呢？

19:28
- Manboster 进源

19:28
- Manboster 进源

22:40
- 群友报告 Onboarding P0级错误

22:40
- 群友报告 Onboarding P0级错误

22:41
- 我去 Manboster 仓库开issue

22:41
- 排查问题，修复，发版

次日 13:25
- 开发者 chihuo2105 回复我说没问题 下个版本修

23:11
- 0.2.2 发布

第三天 15:14
- 忍不住塞了个 Patch，AOSC终于用上了

23:45
- 残留bug发现

几个月后
- 做了破坏性更新，又得重新Patch...

次日0:22
- 0.2.3 发布 merge 发新版本

天级的更新差距！

打完了，进库了，之后呢?

上下游一体的 Pros & Cons

Pros

1. 上下游沟通链路极短~~（没有中间商赚差价~~
2. 由世界上最懂这个软件的人维护和处理问题，所以定位和修复速度可以很快
3. 下游环境本身又成为上游新的测试场景，可以持续获得真实用户反馈
4. ~~理论上可以在清凉的夏夜进行无忧的安眠~~

Cons

1. 要同时理解上游开发和发行版规范，上下游两套上下文切换的心智成本很高
2. 我被车撞了谁来接手我的包呢
3. ~~我成男妈妈了，那我缺的时间这一块谁给我补啊（otto音~~

想说的一些话

- 对想尝试打包的朋友们：别怕开PR，开就行了；别怕Review的Comment多，改就行了！遇到问题不要慌，多学；遇到分歧保持耐心，搞明白所以然
- 对上游开发者们：“works on my machine” != 发行版能打包
  稳定的构建方式、清楚的依赖说明、准确的版本和变更信息都会让下游少受很多苦；如果有机会的话，自己试着打一次包会更理解下游到底在干什么。
- 对 AOSC社区：Autobuild4 很好用，但新人不应该必须靠 reviewer 和“抄作业”知道它怎么用，我的建议还是完善 Autobuild4 的文档。
  如果可以的话，这个活能不能让我来做?

感谢聆听！

有想法欢迎线下堵人或联系 i@chihuo2104.dev

特别感谢：AOSC社区、杭电ICU社团、审稿志愿者们、藿林郭勒、Aris(@Alice_8585) 和 Muji(@MakiTogawa)
素材来源：AOSC社区、Microsoft Office、MiSans、GitHub Pull Request(AOSC-Dev/aosc-os-abbs#16464)