# 《金手指点子库》读书笔记

来源：网络 作者：心旷神怡 更新时间：2024-06-27

*第一篇：《金手指点子库》读书笔记《金手指点子库》阅读笔记1.服饰是一种无形的语言，服装的整洁得体不仅是自我形象的树立，也是对交往对象的尊重。2.职业女性的打扮一定要简洁大方，不必像贵妇人那样过分讲究。裙装可以突出女性特点，一般长裙适合一切...*

**第一篇：《金手指点子库》读书笔记**

《金手指点子库》阅读笔记

1.服饰是一种无形的语言，服装的整洁得体不仅是自我形象的树立，也是对交往对象的尊重。

2.职业女性的打扮一定要简洁大方，不必像贵妇人那样过分讲究。裙装可以突出女性特点，一般长裙适合一切社交场合，穿裙子一定要穿丝袜，切忌袜口露在裙摆的之下。白天在工作场所穿着一端庄大方，参加宴会或重要晚会时，可以选择较华丽的裙装。职业女性工作场所易淡妆，显得自然、漂亮、洒脱。

3.男士头发、指甲、鼻毛等应注意修剪，衣着要整洁，衣扣、裤扣、裤带要系好，出席重要活动一定要穿深色衣服，上下身要颜色一致，旅游鞋和布鞋不能同西服配穿。如果一定要配穿，那一定是有特殊含义。

4.社交形象首先从外边开始，自然、漂亮、洒脱将使你在社交场合如鱼得水，一往无前。

5.腹有诗书气自华。

6.女人的德、识、情已成为女人素质的基本面，所以內竖德识、外竖形象的包装尤显高明。

7.主动接触包装分歧，女性在与异性上司接触时，不要羞于与异性上司的主动接触、交谈，在与上司交谈时，努力使自己做到说理客观，语气温婉，以柔克刚，以退为进，在对上司多次让步的情况下，达到以情感人、以理服人，恰似温柔的一刀。

8.开口不骂笑脸人，市场以会心的微笑面对一切，会使人感觉到每天都有好心情。

9.拒绝难以开口的邀约时，笑容是最佳的武器。即使无法如电影脚本般顺利演练，但只要对方看到你满脸笑容中所表露的诚意，应该就不会再为难你了。

10.“笑脸招好运”想要赚更多的钱，亲切的笑容，是无上的至宝。笑能让你变成一个令人欢迎的人。笑容是最具风情的表情。如果一个人每天都是满面春风，笑容可掬，别人对他的感觉和印象一定特别深刻。笑容会使你魅力大增，收到意想不到的效果。微笑一方面还是一个人良好心境的外在表现。

11.笑容是支点，能力是杠杆，有了这两样，能撑起整个地球。

12.笑能被使用或利用，可把它当作一种武器，武装你的定向情绪，武装你的设计形象。笑容是上班族最廉价、最省力又最好用的武器。

13.希尔顿微笑的实质：“顾客是上帝”顾客的意见总是对的，必须照办。

14.除了对顾客诚实之外，还要想办法使每一个住过希尔顿旅馆的人还想再来住，你要想出一种简单、容易、不花本钱而行之有效的办法来吸引顾客。这样你的旅馆才有前途。

——这个方法就是“你今天对顾客微笑了没有？”

15.在当今这个似乎人与人变得冷漠的社会里，把微笑常挂在脸上将是你走向成功的金钥匙，让我们微笑着成功。

16.一个人的内在品质能通过外貌举止而反映出来，所以举止外貌要得体，而不能轻浮，给人以不信任感和厌恶感。

17.说话速度过快，举止不端庄持重是品德不佳的表现，而说话速度迟缓，举止庄重，就表明你在品德修养方面大有长进了。

18.脸孔可以说是一个人综合的象征，它是人们日常修养的写照。

19.经验的密度、知识的密度、思考的密度。。。驱使他们去创造、实现某些事的行动的密度——外贸就是靠这些一个人的累积，逐日被改造成与往日不同的形貌。

20.內竖德识，藏经蓄史，涉猎全科，才会在社交场上赢得长久的掌声。

21.如果为别人介绍时要事先给双方打个招呼，如“如我给你们介绍一下”是双方都有一定的思想准备。要是同时介绍多个人，一定要注意先后顺序之别，这是尊重人的表现。介绍客人时，先把男方介绍给女方；把身份低、年纪轻的介绍给身份高、年纪大的；把晚辈介绍给长辈；把新同志介绍给老同志。介绍别人时要讲清楚被介绍人的姓名、身份、单位，与介绍人的关系，以便新结识的人相互了解。

22.当你正在与人交谈遇到熟人前来攀谈，可顺便把你的熟人介绍给谈话对象，这是一种礼节性的行为。给人做介绍不要涉及个人隐私，比如家庭住址、婚姻状况、年龄、电话等。

23.社交场合赠送名片，要把握时机。如果没有第三方介绍，可先递上名片，让对方知道你的身份。如果有第三方介绍，可以在告别时再拿出名片赠送给对方，以期今后多联系。社交场合可以与对方主动打交道，经过谈话觉得可交的情况下再顺势递送名片。接到对方的名片一定好妥善放好，不可随意放在口袋或丢在桌子上，以示尊重。

24.适时适度的“俏皮”，不是为人的一种良好修养，一种充满魅力的交际技巧。“俏皮”能制造宽松和谐得交谈气氛；能使自己活得轻松洒脱，使人感到你的可爱和人情味，从而改变对你的看法；有时还能有效的维护自尊，建立起新的心理平衡。

25.领导对年轻下属的表扬越具体，这一表扬的时效性就愈高。

26.社交过程中，希望别人改正已经犯下的错误时，旁敲侧击，暗搭台阶，不是为一种高明之策。人都要给面子，给了别人台阶下，也就给了别人改过的机会，自己从中也定能有所收获。只是运用此策必须审时度势、随机应变，要有高超的技巧和智慧方能取得成功。

27.赞美的方式有许多种，可以直接赞美，亦可通过间接的方式赞美他人。人是一个很好的载体，通过第三者之口转述给被赞美的人，将使你的赞美更显真诚，因而也更有效用。间接赞美对于化解矛盾，增进感情可能都会起到直接赞美无法起到的作用，而且在第三者前赞美，必然也会在第三者面前树立起你的良好形象。

28.22

**第二篇：点子库策划**

西北工业大学“奇策共谋”

之点子库创意大赛

活动策划书

主办：西北工业大学自动化学院分团委 承办：自动化学院分团委学生会

一、活动背景

当今社会对人才需求的变化和高等教育改革的推进，教育对象的主体化、教育内容的社会化、教育手段的现代化已成为大学生思想、文化素质教育的发展趋势。我校作为全国著名大学之一，一直凭借着她的学术性、时代性和文化性走在时代的前列，在努力提高学生学习成绩的同时，也在努力提高学生的综合素质，丰富学生的课余生活。培养同学们的组织和策划能力也是大学教育的一个重要组成部分。而今承担组织策划和举办多种多样校园活动的多为各类型的学生社团，因此导致了很多有想法但未加入学生社团的同学不能一展身手。

本着为有想法、欲一展身手的同学提供展示的机会，我们大胆创新，以自动化学院学生会为强大后盾，搭建梦想平台，践行培养具有全面素质的大学生的指导思想。

二、活动目的及意义

本次活动旨在加强我校精神文明建设，适应深化教育改革，推进素质教育新形势，并为青年学生新时期成才提供更为广阔的舞台，是促进大学生全面发展的一次校园文化活动。本次活动旨在为有想法但无机会的学生构建一展身手的舞台，以展现其策划、组织活动的能力，助其完成梦想。

三、活动时间、地点及活动对象

2024年4月1日点子库创意大赛，对象：全体自动化学院学生

四、主办单位

西北工业大学自动化学院分团委

五、承办单位

西北工业大学自动化学院分团委学生会

六、点子库创意大赛活动流程

1、由主持人解说比赛规则，并宣布大赛开始。

2、第一回合：“创意展示”，选手上台讲解各自设计的活动策划，可配合PPT讲

解。

3、第二回合：“指点江山”，由评委针对选手讲述的活动进行提问，选手配合解

答。

4、第三回合：“个性风采”，由选手用一句话评论自己策划的活动与众不同之处，之后，评委进行点评。

5、第四回合：“金榜题名”，由评委团给出选手得分。

6、每位参赛选手一次上台完成四回合，工作人员统计结果。由主持人宣布名次。

7、学生会代表发言，选取活动策划并配合选手组织、完成活动。

七、经费预算

总计：705

**第三篇：读书笔记库**

《爱的教育》读书笔记

《爱的教育》这本书是一部流传世界各地的著作,它是以一个小孩的日记方式来写的,虽然每篇的篇幅不长,但都有一个感人的故事.“爱”,一个多么闪亮,多么令人钟爱的字眼.人们追求爱,也希望能拥有爱,爱能使人与人之间变得更加美好.我们要完全的拥有它,就必须去充实它,让我们携手,共创出人世间最美好的爱.这本书里也正是想表达这一点.在这本书里其中我最喜欢的是《卖炭者与绅士》还有《义快的行为》这两节,第一节写了一个父亲对他儿子诺琵斯的爱,诺琵斯骂培谛的父亲是个“叫花子”,诺琵斯的父亲知道后,非要诺琵斯向培谛和他父亲道歉,虽然培谛的父亲一再拒绝,可诺琵斯的父亲还是坚持要让诺琵斯道歉,从这里可以知道,诺琵斯的父亲是一个多么正直的人啊,他用他的爱来熏陶他的儿子,让他的儿子也变成一个关心别人,不取笑他人的人.第二节写的是一个墨盒砸到老师的事件,原因是克洛西被人凌辱,最后忍受不了了,就拿起墨盒向那些人扔去,没想到扔到了刚从门外进来的老师,最后卡隆要帮他顶罪,但老师知道不是他,让肇事者站起来,并没给他处罚,听他讲完事实后把那些人抓了起来,但卡隆跟老师说了些话,老师就不处罚他们了.这里就表现了卡隆他关心他人的一种高尚的精神,并且得饶人过且饶人,这是难得的一种为人处事.读到这里,我想在这个以经济利益为主的社会上,使同学之间自私自利,以我为主,嫉妒打击,怕得罪人,恶意竞争等不良作风日益生成,那种关爱他人的精神已经渐渐淡漠,在社会加强精神建设的同时,我们也应该在学校家庭上学习这关爱他人,让自己以身作则,用自己的爱心来熏陶别人,让爱在人们心中永驻.《格林童话》读书笔记

《格林童话》是通过“寓教于故事”的形式，让读者开阔眼界、增长知识、懂得道理，汲取到健康成长的丰富“养料”。并且，通过寓言故事，教懂读者一些课本上未能学到的道理。教会读者“分辨善恶、一分耕耘，一分收获、做人不能懒散、智慧是进步的阶梯、遇到危险要冷静„„”等做人、待人的道理。

《格林童话》在语言上朴实无华、生动流畅，简明易懂，朗朗上口，娓娓道来，栩栩如生，又充满了德国的乡土气息，令人倍感亲切。

《格林童话》寓教于乐，每一则故事都有其深刻的人生哲理。《背包、帽子和号角》告诉人们做事不能太贪心，多做一些帮助别人的事，一定会得到他人的好报。《灰姑娘》则说明了凡事不能光看外表，美好的本质总有一天会被人发现的。《不孝的儿子》教人们懂得了对待父母、长辈一定要孝顺、尊敬„„

《格林童话》源自民间，在艺术上通俗、质朴、粗犷、生动，表现了纯真的自然美。文中的主人公个性鲜明，善恶对错一目了然。不少主人公憨态可拘、滑稽可笑，使故事妙趣横生，引人入胜。总是把真、善、美与假、恶、丑的矛盾冲突置于斑斓多彩的幻梦之中，借助神奇的力量化解矛盾，以善有善报、恶有恶报的结局告终。故事中，自然与神奇，现实主义与浪漫幻想交相辉映，融为一体，使读者既感到故事情节合情合理，又体现了读者的意愿，从而得到满足。如今在这样一个物欲如潮如流的社会里，有些人迷失了方向，有时无法正确辨别善与恶、对与错。这种时候，不妨看一下《格林童话》，在一个个生动、简单的故事里你会体味出内在的深刻意义——以理性的态度去辨别世间的善恶对错。看《格林童话》就像是一次心灵的放飞，看看故事情节体味一下其中的意义，欣赏欣赏其语言艺术的特色。犹如采撷最丰硕的花果，吮吸最甜美的甘露，来滋养自己，丰富自己，提高自己。

《活着》读书笔记

只要活着

我喜欢看书,喜欢看各种各样的书,看的很杂,文学名著,流行小说都看,只要作者的文笔不是太差,总能让我从头到脚看完整本书.只不过很多时候是当成故事来看,看完了感叹一番也就丢下了.一个很偶然的机会看了余华写的小说《活着》,《活着》讲述的是一个叫徐福贵的老人一生的故事,这是一个历尽世间沧桑和磨难的老人.作者的笔触很平静,没有刻意去烘托一种跌宕起伏的气氛,随着作者平实的叙述中,经历着主人公的一生苦乐哀愁.看完后掩卷沉思,内心沉重,感觉有说不出的悲——悲凉,悲哀,悲伤„„似乎人生所能经历的不幸都降临到了主人公身上.想着主人公的经历,禁不住疑问:活着的意义究竟是什么

徐福贵出生富贵,却是个地道的败家子,从小到大干尽了荒唐事,嫖娼,赌博生生让自己从一个阔少爷变成了个穷光蛋.这期间,他唯一做对的事就是娶了家珍做老婆.这个同样出生富贵的富家千金没有一句怨言的包容了迷途丈夫,撑起了日后苦难的天空.从地主到赤贫,徐福贵也不是没有恨过,恨这个,恨那个,最后恨的还是自个,有道是自作孽不可活,怨谁 他活着,接受了自己新的身份.是啊,就如他娘所说:“人只要活得高兴,穷也不怕.”活着的意义并非只是富贵.自从做了佃户,也许劳动是能改变一个人,不,应该说是生活,为了活着,一家人的活着,徐福贵努力劳作,再不若从前的荒唐,活着也似乎有了目标.用书中的话说就是:日子过的又苦又累,心里反到踏实了.他想着通过自己的努力让他们徐家从小鸡变成鹅,鹅变成羊,羊变成牛,慢慢的重新发起来.只是世事难料,他被抓壮丁上了战场.在战场上历经生死,成了俘虏后面对解放军是选择留下还是领了盘缠回家时,他毫不犹豫的选择了回家,那一刻,对家庭的牵挂也许是他活着的唯一理由吧.只是现在想想,如果那时他选择的是留下,也许人生会有所不一样吧,就如那同样成了俘虏选择留下参加解放军的春生.解放了,土地改革,买了他家所有田地的龙二被枪毙了,真当是福兮,祸兮.这一刻,主人公已经想开了,认命了.用家珍的说法就是:只要一家人天天在一起,也就不在乎什么福分了.是啊,经历过分离之苦的家人才知道团圆的真实可贵.活着,不就是一家人平平安安在一起.日子就这样清贫而又安稳的过去了.直到„„

“抽一点血就抽一点,医院里的人为了救县长女人的命,一抽上我儿子的血就再不停了 „„ 那时有庆已经不行了,可是出来的医生说血还不够用.抽血的那个乌龟王八蛋,把我儿子的血差不多都抽干了.有庆嘴唇都青了还不住手,等到有庆的脑袋一歪摔在地上,那人才慌了,去叫来医生,医生蹲在地上拿听筒听了听说:\'心跳都没了.\'医生也没怎么当会事,只是骂了一声抽血的:\'你真是胡闹.\'就跑到产房救县长的女人了.”

看到这里真是说不出的愤懑,一条鲜活的人命,就这样没了,怎么会如此荒唐 怎么会有如此草菅人命的事 真是什么样的人心 也许这就是当时社会的沉重吧.回头看我们的主人公,他活着,因为家珍.儿子有庆死了,老婆家珍病重,好像随时会跟了有庆而去,想着往日种种,徐福贵撑了下来,跟着他受尽苦难的家珍需要他活下去.小时候生病成了聋哑的女儿凤霞嫁人了,女婿虽然是个偏头,却是个极好的人,一家人和和睦睦,生活似乎又有了奔头.凤霞的怀孕更是让这家饱经苦难的人喜极而泣,可是,这简单的幸福又终结在凤霞的分娩上.孩子生下来了,凤霞却死了.三个月不到,家珍也死了.徐福贵和他的女婿围着他们的希望——苦根,艰难的活着.苦根,一个古灵精怪的孩子,懂事乖巧的让人心疼.四岁的时候,苦根的父亲,徐福贵的女婿——二喜被水泥板压成了肉酱.苦根跟着他外公到了七岁,发着高烧,帮着徐福贵在地里摘棉花.徐福贵心疼外孙,没钱买药,煮了一大锅豆子,出门下地去了.不想回来后就发现苦根被豆子撑死了.“往后的日子我只能一个人过了,我总想着自己日子也不长了,谁知一过又过了这么些年.„„

这辈子想起来也是很快就过来了,过的平平常常,„„做人还是平常点好,争这个争那个,争来争去赔了自己的命.”

这是主人公的话,书看完了,很压抑,活着的意义是什么 也许无所谓活着,尘世的苦难,活着的人总得承受,在命运面前,只有忍耐,忍耐孤独,忍耐不幸,甚至是死亡.《活着》并不是要告诉我们应该怎样活着,只是在陈述活着这样一个事实.套用徐福贵夫妇对春生的话来说:活着,好好活着.我们只能等待被时间和命运遗弃,而没有权利抛弃生命.在命运面前,也许不能不感叹人类的无力吧.改变不了活着的事实,就改变活着的态度吧,只要活着,总有希望,态度也许至少是可以改变活着的状态,或者好,或者差.只是在生命的尽头至少可以告诉自己,我们活过,也曾经努力过.《西游记》读书笔记

每当我翻开《西游记》时，总有不同的心情。它在四大名著中，是最生动活泼的，小时候的我读起它来总觉得既过瘾又有趣。但今时今日，不变的是那光怪陆离，色彩斑斓的神话世界，我的领悟却变了。

这是一部所有人都爱读的经典大作，每个人都能在解读它时获取不同的感觉和启示，有人喜欢它鲜明的人物个性；有人喜欢它瑰丽的整体形象；有人喜欢它活泼诙谐的对话旁白；有人还研究它的历史背景、社会现象。但在我看来，他那曲折的情节中暗藏着人们渴望而不可及的生活理想和人性追求，那就是——自由。

在经历了日复一日个性受约束的日子，二十一世纪的人们都格外向往自由，向往那个自由的化身：孙悟空。孙悟空破土而出，“不伏麒麟辖，不服凤凰管，又不服人间王位所约束”，闯龙宫，闹冥司，花果山上称王。可以说已经达到人性摆脱一切束缚，彻底自由的状态。孙悟空其实就是自由的化身，他的品质中最突出的就是向往自由，他始终在追求自由，它的一切斗争也是为了争取自由。这样一个鲜活的形象给予了读者一种追求自由，追逐自由的力量和勇气。然而，每个人都明白，在现在，即使是将来，完全的自由终究是不可能的，人始终要受到这般那般的约束。尽管包围着我们的是个受约束的世界，但我们可以让内心尽量变得广阔而幽深，让它能够无边无际、包容天地。

然而，目前社会上还有许多人被一些价值不大的东西所束缚，却自得其乐，还觉得很满足。经过几百年的探索和发展，人们对物质需求已不再迫切，但对于精神自由的需求却无端被抹杀了。总之，我认为现代人最缺乏的就是一种开阔进取，寻找最大自由的精神。

在厉尽时间锤炼的《西游记》中，竟深深蕴含着新世纪人们最渴望的自由精神„„我更明白为什么它能够传承至今了。

《童年》读书笔记

童年每个人都经历过。童年是美妙的，童年是快乐的，童年是幸福的，童年是值得回忆的„„而高尔基的童年却那么的恐怖，悲惨，令人不敢去回想。

可怜的高尔基3岁丧父，失去了亲切的父爱，跟着母亲和外祖母，来到了外祖父的一个小染坊。从此，黑暗的生活降临到高尔基的头上。外祖父的脾气十分的暴躁，经常打外祖母和高尔基，使高尔基幼小的心灵出现了阴影。

后来高尔基又结识了知心朋友小茨冈，两人无话不谈，结下了深厚的友谊。可是，好景不常，可怜的小茨冈就被两个凶狠的舅舅给害死了。高尔基就这样失去了好友。雅可夫和米哈依尔是魔鬼，欧打自己的老婆，还天天闹着要分家产，兄弟之间一点也不团结，两个儿子萨沙也被教坏，处处捉弄高尔基。此后，高尔基又认识了木匠“好事情”，成了好友。结果被外祖父赶走，高尔基得了个继父，十分凶常打人，几年后，最疼爱他的外婆死了，母亲也死了，就被外祖父赶出门靠捡垃圾为生。

这“一家子蠢货”外祖父卡什林性情暴躁、乖戾、贪婪、自私；俩个舅舅米哈伊尔和雅科夫也是粗野、自私的市侩，连小孩也与他们一起热烈地参加了一份。只有善良、和蔼，富有感情的外祖母让他生活在这种环境下有一丝丝的安慰。

我喜欢文中的外祖母，她似乎有种特殊的亲和力，她有讲不完的故事。而且她是那么爱她的子女。即使是米哈伊尔和雅科夫这两个大坏蛋，她也并没有请求外祖父怎样严厉得处罚他们。一个善良的人，又怎会喜欢在家里发生战争呢？面对外祖父毫无人情的打骂，她也是一忍再忍。

高尔基的童年除了一些教育和友谊，没有什么再值得回忆！在欢乐中，在悲伤中，在爱与恨的交织中，他的童年就这样匆匆而过。在阅读中，我发现他的爱，寻思他的恨，品味着冥冥之中黑暗的光明。

我们现在丰衣足食，要什么有什么，又是父母的“掌上明珠”、“心肝宝贝” 哪能和高尔基那悲惨的童年相提并论，年代的不同就是这差别，一个是天堂，一个是地狱 ；一个充满阳光，一个到处黑暗。我们现在的童年来之不易啊！

——《围城》读书笔记

《围城》是我认为我有史以来度的最快的一本书了.但,这其中的原因有很多:它的人物性格和很鲜明,它的内容很和我的胃口(可能含有贬义,不知是否有人会骂我早熟之类的),甚至主人公方鸿渐的一些经历和我颇有相似之处(关于这一点,我会在文章中向大家慢慢道来).我一开始,只是把这书当作一本普通的小说来看的,只是为了图个乐子,也并没想写什么读后感.于是,我迷迷糊糊地,一口气地读到了本书的200多页(全书共有335页).这时,我十分纳闷——我一般读小说,200多页会读上近半个月.于是,我诧异地顿了顿,把书合了起来.这时,我看到了本书的题目——《围城》.我惊呆了.当时,我凭题目感觉《围城》这本书应是写一些抗战时期的事情——“围城”吗!即八路军把日本鬼子围在一座孤城里无路可逃,被迫投降一类的事.但是,内容和我先前的所思所想根本对不上号.它倒是讲了一个上海的青年,出国留学后骗来了个博士学位,回国时候和回国后发生的事情.我不由得再次不信任地看了看书,并怀疑这书是否印错了,是不是误打误撞地把一个别的作家的什么别的著作给印过来了.但事实证明,书是对的,and I was wrong.我无奈,小憩后,继续看下去.我这人有一个很大的毛病,就是书看到一半,就总想知道结尾.一番内心中的激战后,良心逐渐败下阵来,好奇心渐渐占了上风.以是余便翻经至其末,以观其后果.但,此“后果”使余大失所望——这书的末尾不是结尾,而是什么钱夫人写的“附录——记钱钟书与《围城》!”

我看了下去,还没看到一半,便猛地把书合上,万千的思绪戛然而止,学着赵辛楣骂孙柔嘉的架势嗔道:“Damn杨绛这个家伙,没事写这个干甚!这下可好,文章不用读了,内容不用捉摸了,我成受害者,冤大头了!”

但是,冤大头还是几乎一口气地把这本书读完了——它的内容太精彩了!

从那次经历后,我终于明白了这大学生的平常生活和艳遇等事件与“围城”二字有什么关系.不过,在说“围城”二字之前,还是先来说说这本书,这对理解有好处.作者钱钟书的夫人杨绛说:“这书写的正是作者本人的故事.”也许正是这样,作者才写出了本书.其实,“围城”所讲述的正是主人公方鸿渐(即作者本人)身陷“围城”的情况.杨绛在写“钱钟书与《围城》”时,曾提到了“方鸿渐结婚后处境如身陷围城”.的确,方鸿渐在订婚前,甚至是婚前,和孙柔嘉的关系还算比较好(不能说是十分亲密——也许柔嘉说的没错,鸿渐根本就没真正爱过她).但婚后二人动不动就吵嘴,甚至大打出手,柔嘉也开始吃了她以前说过不会吃的“陈醋”(即苏文纨与唐晓芙).而且,用人李妈,柔嘉的Auntie,鸿渐家的两个弟媳和一些其他的人也唯恐天下不乱,帮他们添油加醋.但在最后的争吵后,二人都以深刻反省,他们虽不可能永远不吵嘴,但我衷心希望他们能够有所收敛,使身陷得状况好转一些.但我认为,主人公身陷围城的状态并不光单是这一点就造就了的,也不光单是这一点就造就得了的.例如,在众人初到三闾大学时,才知道自己受到了校长高松年的“欺骗”,也许这个骗局不是高松年刻意设下的,但这也是身不由己.但,鸿渐认为,这是.而且,孙柔嘉也受到了那些“狗男生”的欺负.于是,我运用我超常的联想能力后,便想到了我自己.我小学时,我因学习成绩颇受大家的好评.但,升入初中后,这一切只是“父母在夸孩子的假博士学位”罢了.于是,我整天担惊受怕,怕被别人耻笑.但,我的老师,家长对待我就像当时苏文纨对方鸿渐一样.不过,我的心里想着玩就像方鸿渐在想唐晓芙.我于是暗下决心:无论做每件事,都要像鸿渐最初对待唐晓芙一样对待它们.不知我是否做到了,也不知我是否能做到,但,然我立下了决心,就尽最大力来将它实现吧.我也知道,任何一件事中,都有一个“孙柔嘉”,不管“她”是好是坏,我们都要接受“她”.千万不要与“她”合不来,过不去,否则,下场是会很惨的.另外,我身边还有一点像小说里面的,就是绯闻闹得很厉害.这一点是我要“批斗”的.《孟子》读书笔记

作为传统文化的先祖，孟子于中国的影响是达数千年之长远，我辈中人自然难以三言两语以揽括，虽然我的认识只是管锥之见，但孟子本人的思想、精神和气魄却如穿透万里晴空的红日，我即使局限于视野和眼识，亦已感到了耀眼的光芒。

首先，我觉得孟子的厉害处正在于，所提倡的“仁义”思想最能抓住事物的本质要害。孟子看到“生”、“利”是对事物利益关系的短视，而仁、义却能长远影响到未来，故有“舍生取义”、“舍利取义”之说。狭义的“仁义”是指封建时代人伦的忠义孝悌，实则是千百年来对孟子的误解，因为从五四新文化运动以来，三纲五伦已革了命；《中庸》讲：“道不可须臾离也，可离非道也。” 那末，此“仁义”还有永恒的意义可言吗？所以我们今天理解孟子的“仁义”，实应站在高处，从广义入手：如同道家的“道”、佛家的“菩提”，都是对客观普遍规律的认识，孟子的“仁义”也不二致。而这种认识，可让孟子如一熟练渔夫的手钳在了螃蟹扼要的部位，任螃蟹用力再猛，纵有大腿大脚亦是摆脱不了。无论事物表象出现多么错综复杂的问题或困难，孟子皆显得不昏沉也不散乱，经常化险为夷、转难为易，而绰绰有余。

当今著名于世界的“系统论”、“系统思考”，虽口口声声反对舍本逐末，而要动态、长远地看事情，说透了：皆可从孟子的仁义思想找到雏形。用毛泽东的话“干振而枝披,将麾而卒舞”，以形容孟子的仁义之道最为恰当不过了。而抓不到仁义精髓的人，有如行走在茫茫沙漠或海洋上，终生疲命于随时浮现的海市蜃楼的追逐中去。

另有一点，我觉得孟子最值得后人效仿的是他独行特立，不同流合污的气概。这点即注定了他若有机会作为，给予一发挥才干的舞台，则必能成一王业的大人物也！独行特立者，立场坚定，意识独立；不同流合污者，则能做到不见异思迁、不心随物转。有此二者，则造就了孟子之大气魄，表现在文风上则气势雄奇而磅礴，用来创业则整个世界都向他一人倾倒，孙子兵法言“致人而不致于人”，在孟子身上得到了体现。当今社会形势风起云涌，常常人置于其中而莫辩方向，倘学得孟子一二，何怕不能惊天地而泣鬼神呢？

虽然研习《孟子》的时间短促，然而孟子光明的仁义之道已足以令人受益终生了，最后，再对孟子的仁义之道作一总结：一是其舍末逐本的思想，二是其独行特立的精神，三是其驾驭形势的气魄。

简爱读书笔记

三天多的时间终于读完了《简爱》，我知道这是一个十分艰巨的过程。这连住的几日，我几乎除了吃饭和睡觉，一切时间都耗费在这本来自遥远国度的小说里。然而我还得在抱怨的同时，不得不承认它的杰出与迷人。很少见到这样迷人的异国风情。这充满着英国十九世纪趣味的故事里，让我感慨了很多。其实我应该早些接触这本书，早就有很多的人介绍它了。可惜，我拥有着一点排外的情愫，一直拖到现在去欣赏它，实在有些相见恨晚。

作为一个外国人，我对英国人的思维和宗教信仰有点难以适应。不过呢，人世间的真情多数是相通的。每当我读到小简爱因为无亲无故而遭受虐待和歧视时，心中顿起的怜悯之情真让人难忘；每当简爱一次次化险为夷让我多么兴奋；当她勇敢地拒绝了圣约翰的求婚而坚持自己心中的真爱时,多么令鼓舞和震撼；特别在文章最后,她抛弃一切去照顾那位可怜的爱德华时，我的心中欣慰与感动迸发而出。

关于这本小说，我想它最大的成功之处就是它在很多艺术方面的杰出融合。我敢确信这本书的作者是一位多才多艺的作家。首先，她在描绘风景时，是以一个画家的审美角度去鉴赏，以一个画家情趣去把握光和影的和谐。读中国的小说很少见到这样细腻的风景描写的词汇。应该要感谢这本书的译者周令本的深厚的国文功底，使译本文采熠熠，令原著生辉。其次，夏落蒂.波郎特在语言学上的造诣也很深厚，作为一名英国人，作者可以说至少精通三种以上的外国语言。在读这本书的时候，我感觉自己可以通过它感受到整个欧洲的文化氛围。比方说英国人的自豪感和绅士风味，德国的大国气氛以及法国女性的天生浪漫情趣。甚至还读出了英国人那种殖民主义的歧视东方人的心理，比如他们称印度是个野蛮的民族。再次，夏落蒂.波郎特对感情戏的处理上，可以称得上很高明。她的主人公很少是一见钟情，这比较现实，但是她赋予的爱情总是在默无声息深入到读者的心田里。如此巧妙的感情戏，让我很意外，很惊喜。

《简爱》的作者如果和中国的曹雪芹相比，毫无疑问，后者的文化底蕴要更博深一些。就像中国和英国人拼比历史，中国人可以无愧地说：我比你老的多。曹雪芹一生所学要比夏落蒂.波郎特要广博的多，毕竟中国的文化底蕴要丰盛的多。中肯的说，简爱的确比不上中国的《红楼梦》。不管是人物丰富还是物致的描绘上，《红楼梦》都是更为杰出的。但是，《简爱》中也有值得中国人去学习和欣赏的地方。比方说，《简爱》对人物的心理描写方面，可以说淋漓尽致。这点在很多中国人的文学作品中做的都不够.读这本书我仿佛读了一遍《圣经》，西方人对宗教笃深的感情与真诚的信仰，真很令人敬佩。现在的中国是一个缺乏信仰的时代。在读《简爱》时候，让我感受到在拥有宗教哺育下才可以得到的人情的纯美，在现在的中国这真的很难得。其实，很多圣经里的教诲与中国的孔儒的经典思想是相通互补，而现在国人却往往忽视了祖先的睿智。比如圣经里劝人从善，劝人宽忍，劝人感恩，与孔老夫子劝国人礼义仁，两者是相同的。在读《简爱》的时候，我时常被圣经里的美好的思想启迪着，让我联想到中国的现状，心中似乎收获许多。让我坚信，对于中国的儒家文化真的需要重新审视。

**第四篇：金手指策划书**

“金手指”点钞大赛划书策

活动名称：“金手指”点钞大赛

活动背景：为提高学生的点钞技能，激发了同学们的学习兴趣，使广大同学在校期间，不但学到一定的文化理论知识，又能掌握一定的实际操作技能，最大限度地调动和发挥同学们的积极性和创造性，提高实践技能，增加他们对社会技能的了解，适应二十一世纪对会计应用型专门人才的需求，提高会计专业同学的实践操作水平和就业竞争力，为国家和社会培养高素质、高层次、具有创新能力和现代化知识结构的高技能人才，我院经管系特举办以“绿色理财”为主题的点钞比赛。

活动目的：

1、旨在培养学生学习兴趣，锻炼学生专业技能，展示学生专业风采，提高学生的专业素质和职业技能。

2、通过此次活动扩大我们经管系学生会的影响力，让更多的人认可我们。

活动意义：

1、举办该活动对我系会计专业的学生和对会计感兴趣的同学有很大的帮助。

2、举办该活动可以提高同学们的应变能力，可以更好的应对今后的工作及学校。

3、举办该活动，为同学们提供了一个平台，让同学们更好的展现自己。

4、举办活动的同时丰富了同学们的生活，使同学们的大学生活更有趣味，在玩中学在学中品味无穷的乐趣。

活动主题：天生我财必有用，千金点去还复来。

活动时间：3月24日28日晚7:00到8:40(6:30开始入场)

活动地点：218多媒体教室

活动对象：经管系全体学生

参考点钞方法：手按式点钞法、手持式点钞法、扇面式点钞法等。活动简介：该活动施行淘汰制度，以班为单位报名，人数不限，根据各班的报名情况，自由分成ABCDE……组。

3月19日晚初赛，参赛者在规定时间内点钞，根据所点钞票的正确

性和所点数量多少，选出前20名。

24日晚，文艺部开场表演。

选手自我介绍。

第一轮--将19名同学分成5组，每组4人。在一定

时间内每位同学将发下的点钞券一遍点完，以准确率为准则，选出10人进入下一轮比赛。

互动环节——夹球点钞。请出台下六名同学，每两位

同学为一组合作夹着气球，点出主持人规定的钱的数目，气球不得掉落，最快而数对的一组将有礼品相送。

第二轮——比多少。将10名同学分成5组，每组2

人。在2分钟内点多种不同数额的点钞券，并计算出总面值。以准确率为准则，选出5人进入下一轮比赛。

文艺部歌曲欣赏—说谎。

28日晚。

老师讲话，并示范点钞手法以及技巧。

复活赛—参赛选手为预赛淘汰选手，共11人，每三

人一组，30秒内数的最多者胜出，每组胜出的一人复活。

文艺部演出—我懂了。

互动环节—两名观众，以问答的形式进行互动点钞。

一人点钞一人问问题（十以内的加减法），边数边答，一分钟为限。

半决赛—预赛晋级和复活共8名选手，进行定额点

钞。每4人一组，每组点相同数额的钞票，数的又快又准者晋级。

互动点钞—以问答的形式进行趣味点钞。

文艺部歌曲—王妃。

总决赛—4名选手，一分钟内看谁点的又快又准。

选出一、二、三名。

花样点钞—观众展示各种点钞手法。

老师点评并选出优秀点钞手（在所有人中）。

颁奖：一等奖一名；二等奖一名；三等奖一名；优秀点钞手一名。上届冠军讲话并示范点钞手法。

大一大二比快慢----本届冠军与上届冠军PK。一分钟内看谁数的又快

又准。

比赛结束——学生会留下打扫卫生，收拾场地。

策划时间：2024年3月

策划单位:黄海学院经管系学生会

承办单位:黄海学院经济管理系学生会外联部

**第五篇：FC金手指**

FC金手指全集

影子传说Legend of Kage, The(U)#1 002B-01-09 人数 #1 0041-01-02 LV #1 0046-01-60 20(分身,隐身)60(分身,隐身,八向剑)#2 0046-01-80 金刚咒,数值改为20或者60来关掉 忍者蛙的无敌金手指

0574-01-11

鳄鱼先生无敌金手指

07c5-01-07 无敌

人间兵器无敌

06F8-01-02

二人麻将随意换牌

金手指

第一张~第十三张牌00E1，00E2，00E3......00E9，00EA，00EB，00EC，00ED 换牌代码

1~9万（01，02，03......07，08，09）

1~9饼（11，12，13......19）

1`9条（21，22，23......29）

东31西33南32北34白35中37发36 弄清楚以后，就可以随意换牌了（在发牌前）

例：第一~第三张牌要1，2，3筒

00E1-02-11，00E2-02-12，00E3-02-13 注意：最后的两位数一定要按小~大的顺序

而且00EE-02-\*\*的金手指必须开，否则看不见抓的牌

在开始后，不要打牌或胡牌，先把金手指关了再玩，下局开始时再打开

吞食天地无敌

我方武将1的血量60D0-02-FFFF 我方武将2的血量60D4-02-FFFF 我方武将3的血量60D8-02-FFFF

我方武将4的血量60DC-02-FFFF 我方武将5的血量60E0-02-FFFF 敌方武将1的血量60EC-02-00 敌方武将2的血量60F0-02-00 敌方武将3的血量60F4-02-00 敌方武将4的血量60F8-02-00 敌方武将5的血量60FC-02-00 策略点61F4-03-FFFF

赤影忍者全屏攻击轻松通关

金手指06C1-03-19008E 注意！！！！！！

当与到如下情况是请按DELETE关闭金手指。否则主角会掉下去

火之鸟（无敌/定时/无限血/穿墙）

金手指

060A-03-999 时间

0411-02-99 兽面

0030-02-99 生命（无限续关）

0416-03-000055 无限隐身，穿墙（向日葵的效果）

0413-03-5575 小兵定身（哨子的效果）

0415-03-0044 撞怪无敌（主角和小兵相遇时小兵死，BOSS无效）

0412-03-9900 无限血

0416-03-440055 无限隐身+撞怪无敌

过关时一定要把隐身关了，否则主角不会拼图，站在那里不动

金手指开的越少越好

恶魔城全屏攻击法（无敌，BOSS不可）

金手指

015D-03-00000C 全屏闪烁（十字项链的效果，除BOSS外所有怪物秒杀）

0071-03-1A0051 心的数量无限

0042-03-400999 时间无限

07FC-03-999999 分数无限

00B8-03-6301BE 物品不消失

未来战士金手指

00C6-03-FFFFFF 攻击力最大

不过这样的话没法调防御也没法升血

好处是游戏中所有怪物（包括最后BOSS）全都秒杀

3颗血够用了

忍者猫无敌

003F-01-10

七宝奇谋2无敌

0516-01-11

七宝奇谋1无敌

05F6-01-11

蝙蝠侠

无限血00B7-04-0008 无敌00CC-01-B0 生命00BE-02-0009

魔城传说无敌

00C2-01-11

三目童子无敌

0074-01-1B

忍者龙剑传无敌

1代：0095-01-09 2代：0068-01-2F 3代：无敌00AD-01-0A

时间00C7-01-09

猎杀红色十月

053B-01-63（按A键使用的雷无限）

053C-01-3F（按B键使用的雷无限）

0543-02-0009（按A+B使用的雷无限）

0620-01-02 [无敌（开始时你收攻击会正常掉血，血没了就无敌了，不会死）] 0545-01-09（按SELECT使用，使用是带一圈电的那个）[无限] 饿鱼先生

赛车无敌0057-01-02

超级马力无敌

079E-01-03

上尉密令

无敌（受到一次攻击后）00B3-01-05 快速升级03DD-01-63（盾牌）

洛克人无敌

1代：0055-01-06 2代：004B-01-15 3代：0039-01-05 4代：003C-01-02 5代：05B8-01-04 6代：00A2-01-06 7代：00A2-01-06

西游记

金钱0109-03-FFFF

沙罗曼蛇2无敌

0074-01-05

阿拉丁无敌

004B-01-10

炮炮龙2代无敌

0477-01-05

新人类无敌

0057-01-06 萨而达传说1无敌

04F0-01-03

勇龙DG3 金钱 HP MP 无限金手指

要用模拟器改代码，在模拟器的扩展里面的编辑作弊列表输入代码

金钱的代码是

07AC

一号角色HP代码是（主角）

071C

二号角色HP代码（战士）是

1715

三号角色HP代码（僧侣）是

11392

四号角色HP代码（魔法师）是

0720

注意不要用自己新建立的角色要用酒店里电脑自动为你准备的三个角色

名字依次为

主角0000 战士PBH 僧侣XPF 魔法师DFF

忍者龟2人数无限

006A-02-99

双截龙1代

03B4-01-3C:血不减 0505-01-25:时间不减

忍者神龟3

006A-01-09 :人数无限

忍者龙剑传3 00A7-01-10 血格锁定

帝国战机

1P 0068 雷0492-01-05 2P 0069 雷0493-01-05

天使之翼2 036D-02-ffff体力直

松鼠大战2 1P

03D4-01-03:心

00A7-01-09:命

2P

03D5-01-03:心

00A8-01-09:命

中东战争

1P 0057-01-09 2P 0068-01-09 生命无限

冒险岛1代

003F-01-09：命

0076-01-09：血

冒险岛2代

07D2-01-09：命

忍者龙牙

1P 人数 0303-01-05 2P 人数 0383-01-05

上尉密令

#1 03DD-01-63 Diamond(A)#1 03DE-01-63 Diamond(H)#1 03D7-01-03 Power Up(A)#1 03D8-01-03 Power Up(H)#1 06E8-01-01 Exit #1 00B6-01-0A Invisible #1 041F-01-40 Invisible #1 03D9-01-14 HP(A)#1 03DA-01-14 HP(H)#2 05D8-01-00 Change place

#2 05D9-01-00 Change place #2 05D4-01-A0 Space Shuttle(A)#2 05D5-01-A0 Space Shuttle(H)#2 05E1-01-0F Hidden Path #2 05D6-01-08 Current Location(A)#2 05D7-01-08 Current Location(H)

赤色要塞无敌金手指

0052-02-FF

沙罗曼蛇1代

0034-01-XX 1P人数

0078-01-XX 1P技能格（00－无 01－速度 02－导弹 03－光圈 04－激光 05－蓝星 06－保护层）

0082-01-XX 1P保护层（00－05）

0076-01-XX 1P武器（00－白弹 01－光圈 02－激光）

0086-01-XX 导弹开关 00－无 01－有

0080-01-XX 速度设置（00－05）

注意：若同时设置了0078中的03或04和0076，按A键后武器以0076的设置为准，即：0076的优先级高于0078的03和04。

【金手指】空中魂斗罗（Virtuanes）

001C-01-XX 1P人数

0012-01-XX 1P武器（00－白弹 01－旋转月牙 02－激光 03－旋转椭圆）

0088-01-XX 1P速度设置（00－慢 08－快）

赤影战士

06F0-01-10 1P血

0662-01-14 1P武器数量

0680-01-XX 1P武器威力（00－等级1 04－等级2 08－等级3）

06B2-01-XX 1P武器种类（00－刀锋 03－铁钩）

冒险岛4代最终BOSS密码

B55B-1W-3X

输入后进入游戏，进屋睡一觉，然后按START选一个蛋上话可一个小星星的图标，就可以到最终BOSS了

超级马力三

0552-01-10 无敌.在每个world最后与boss战胜后得把金手指关一下.否则拿不到仗.DQ4金手指

60C8-02-000E 道具栏

#2 60C9-02-002E 道具栏2 #2 60CA-02-0042 道具栏3 #2 60CB-02-004F 道具栏4 #2 60CC-02-0073 道具栏5 #1 60BB-02-00FF 力量

#1 60BC-02-00FF 速度

#1 60BD-02-00FF 体力

#1 60BE-02-00FF 智慧

#1 60BF-02-00FF 运气

#2 60C0-03-048058 最大HP #2 60C2-03-048058 最大MP #1 6157-03-016B48 金钱

#1 0012-02-00FF 定点遇敌（减少遇敌率）

#2 60BA-01-63 等级

#2 60C5-03-895440 経験値

#2 6032-02-001C 克里夫多道具栏1 #2 6033-02-0036 道具栏2 #2 6034-02-0041 道具栏3 #2 6035-02-004F 道具栏4 #2 6036-02-0073 道具栏5 #2 6037-02-0000 道具栏6 #2 6038-02-0000 道具栏7 #2 6039-02-0000 道具栏8 #1 60D9-02-00FF 公主力量

#1 60DA-02-00FF 速度

#1 60DB-02-00FF 体力

#1 60DC-02-00FF 智慧

#1 60DD-02-00FF 运气

#2 60DE-03-048058 最大HP #2 60D8-01-63 公主等级

#2 60E3-03-90F560 経験値

#1 6025-02-00DC 克里夫多力量

#1 6026-02-00E9 速度

#1 6027-02-00D2 体力

#1 6028-02-00EE 智慧

#1 6029-02-00FA 运气

#2 602B-03-000352 最大HP

#2 6024-01-63 等级

#2 602D-03-000314 最大MP #2 602F-03-895440 経験値

#1 607F-02-00D9 布莱力量

#1 6080-02-00F4 速度

#1 6081-02-00E9 体力

#1 6082-02-00FA 智慧

#1 6083-02-00F8 运气

#2 6085-03-000319 最大HP #2 6087-03-0003C7 最大MP #2 6089-03-927C00 経験値

#1 609D-02-00FF 杜鲁尼克力量

#1 609E-02-00F4 速度

#1 609F-02-00FF 体力

#1 60A0-02-00BE 智慧

#1 60A1-02-00FF 运气

#1 60A3-03-0003DA 最大HP #2 60A7-03-8C6180 経験値

#2 60AA-02-001C 杜鲁尼克道具栏1 #2 60AB-02-002E 杜鲁尼克道具栏2 #2 60AC-02-0040 杜鲁尼克道具栏3 #2 60AD-02-004F 杜鲁尼克道具栏4 #1 60AE-02-0021 杜鲁尼克道具栏5 #1 60AF-02-0037 杜鲁尼克道具栏6 #2 60B0-02-0001 杜鲁尼克道具栏7 #2 60B1-02-0001 杜鲁尼克道具栏8 #1 6043-02-00ED 米雷亚力量

#1 6044-02-00F5 速度

#1 6045-02-00DC 体力

#1 6046-02-00F6 智慧

#1 6047-02-00E6 运气

#1 6049-03-00030A 最大HP #1 604B-03-0002F3 最大MP #2 604D-03-8C6180 経験値

#2 6050-02-0008 米雷亚道具栏1 #2 6051-02-0039 道具栏2 #2 6052-02-0045 道具栏3 #2 6053-02-004F 道具栏4 #1 6054-02-0059 道具栏5 #2 6055-02-0073 道具栏6 #2 6056-02-0001 道具栏7 #2 6057-02-0001 道具栏8 #1 6061-02-00FF 玛丽亚力量

#1 6062-02-00FF 速度

#1 6063-02-00FF 体力

#1 6064-02-00FF 智慧

#1 6065-02-00FF 运气

#1 6067-03-0003E1 最大HP #1 6069-03-0003D0 最大MP #2 606B-03-895440 経験値 #2 606E-02-001D 玛丽亚道具栏1 #2 606F-02-003B 道具栏2 #2 6070-02-0045 道具栏3 #2 6071-02-004D 道具栏4 #1 6072-02-0059 道具栏5 #2 6073-02-0073 道具栏6 #2 6074-02-0001 道具栏7 #2 6075-02-0001 道具栏8 #1 6007-02-00FF 勇者力量

#1 6008-02-00FF 速度

#1 6009-02-00FF 体力

#1 600A-02-00FF 智慧

#1 600B-02-00FF 运气

#1 600D-03-0003E7 最大HP #1 600F-03-0003E7 最大MP #2 6011-03-895440 経験値

#2 6014-02-000E 勇者道具栏1 #2 6015-02-002E 道具栏2 #2 6016-02-0044 道具栏3 #2 6017-02-004F 道具栏4 #1 6018-02-005B 道具栏5 #2 6019-02-0045 道具栏6 #2 601A-02-0045 道具栏7 #2 601B-02-0045 道具栏8

[NES]

#1 0432-01-09 Lives #1 0436-01-09 infinite R

#1 048E-01-8A Power up + invincible #1 048F-01-88 Fighter #1 0490-01-88 Fighter

1944

0347-01-02 Ability Points 0410-01-09 Fuel 04F6-01-09 weapon

04E3-01-02 Extra Planes

南极大冒险

时间 00A9-01-09 B计划

053E-01-63 生命

坦克

0051-01-64 P1生命 0052-01-64 P2 00A8-01-60 P1 Power-Up 00A9-01-60 P2 Power-Up 0045-01-02 铁墙

0100-01-02 定时

超时空要塞

00F4-01-09 生命

00EB-01-30 HP

古巴战士

0028-01-63生命

04C2-01-FF 坦克

0600-01-81 Weapon

七宝奇谋2 0503-01-20 HP 0516-01-63 invisible 050B-01-FF All Weapons 050D-01-FF 所有要救的人

0509-01-FF 所有鞋

050A-01-FF 所有武器

050E-01-63 手雷

0500-01-09 钥匙

0022-01-09 Lives

七宝奇谋

0090-01-99 时间

05F3-01-01 雷

00A0-01-19 生命

0049-01-FF 所有物品

05DD-01-02 无敌

004C-01-03 无敌

05F2-01-32 slingshot

爱斯基摩人

0020-01-63 P1 生命

0021-01-63 P2 生命

002D-01-01 P1 无敌

002E-01-01 P2 无敌

07FA-01-99 Bonus 时间

四人麻将

02CE-01-00 02CF-01-00 02D0-01-00 02D1-01-00 02D2-01-00 02D3-01-00 02D4-01-00 02D5-01-00 02D6-01-00 02D7-01-00 02D8-01-00 02D9-01-00 02DA-01-00 02DB-01-00 分别是第1~12张牌

牌的代码参照2人麻将

水管马力

0070-01-03 POWER 0048-01-09 P1 生命

004C-01-09 P2 生命

洛克人1

00A6-01-63 生命

006A-01-1C HP 005D-01-FF 所有人物

006B-01-1C [C] 006C-01-1C [I] 006D-01-1C [B] 006E-01-1C [F] 006F-01-1C [E] 0070-01-1C [G] 0071-01-1C [M] 洛克人2

00A8-01-63 生命

06C0-01-1C HP 004B-01-0A 无敌

009A-01-FF 所有人物

009B-01-FF 所有人物

009C-01-1C [H] 009D-01-1C [A] 009E-01-1C [W] 009F-01-1C [B] 00A0-01-1C [Q] 00A1-01-1C [F] 00A3-01-1C [C] 00A4-01-1C [1] 00A5-01-1C [2] 00A6-01-1C [3] 00A7-01-04 E Tank 洛克人3

00AE-01-99 生命

00AF-01-99 E Tank 00A2-01-9C HP 00A3-01-9C GE 00A4-01-9C NE 00A5-01-9C HA 00A6-01-9C MA 00A7-01-9C TO 00A8-01-9C SN 00A9-01-9C RC 00AA-01-9C SP 00AB-01-9C RM 00AC-01-9C SH 00AD-01-9C RJ

洛克人4

00A1-01-99 生命+ E Tank

00A2-01-99 生命+ E Tank 00B0-01-9C HP 00B1-01-9C R.COIL 00B2-01-9C R.JET 00B3-01-9C R.Marine 00B4-01-9C TOAD 00B5-01-9C WIRE 00B6-01-9C BALLOON 00B7-01-9C DIVE 00B8-01-9C RING 00B9-01-9C DRILL 00BA-01-9C DUST 00BB-01-9C PHARAOH 00BC-01-9C BRIGHT 00BD-01-9C SKULL

洛克人5

00BF-01-09 Lives 00BD-01-89 E Tank 00BE-01-89 M Tank 00B0-01-9C HP 05B8-01-0C Invisible 0038-01-52 Charge 00B1-01-9C W.WAVE 00B2-01-9C G.ATTACK 00B3-01-9C C.EYE 00B4-01-9C N.BOMB 00B5-01-9C S.ARROW 00B6-01-9C P.STONE 00B7-01-9C G.HOLD 00B8-01-9C C.KICK 00B9-01-9C S.CRASH 00BA-01-9C R.COIL 00BB-01-9C R.JET 00BC-01-9C BEAT 洛克人6

00A9-01-09 生命

03E5-01-1B HP 0689-01-1B Y.SPEAR 068A-01-1B W.STORM 068B-01-1B B.ATTACK 068C-01-1B F.BLAST 068D-01-1B PLANT.B

068E-01-1B KNIGHT.C 068F-01-1B SILVER.T 0690-01-1B C.FLASH 0691-01-1B BEAT 0697-01-FF Quest Item 009C-01-13 Jet Power 009E-01-3C Power Charge 06A1-01-09 E Tank

功夫

00DB-01-09 HP 0060-01-09 生命

00DC-01-00 敌人HP

特救指令

05C8-01-64 POWER UP 05A3-01-21 无敌

05C6-02-FFFF P 05EA-01-FF 高跳

05C2-01-FF 枪

天使之翼2金手指

00300-1-21-1号

00301-2-03E7-1号体力

00303-1-3F-1号等级

0030C-1-1B-2号

0030D-2-03E7-2号体力

0030F-1-3F-2号等级

00318-1-5D-3号

00319-2-03E7-3号体力

0031B-1-3F-3号等级

00324-1-72-4号

00325-2-03E7-4号体力

00327-1-3F-4号等级

00330-1-62-5号

00331-2-03E7-5号体力

00333-1-3F-5号等级

0033C-1-60-6号

0033D-2-03E7-6号体力

0033F-1-3F-6号等级

00348-1-1A-7号

00349-2-03E7-7号体力

0034B-1-3F-7号等级

00354-1-75-8号

00355-2-03E7-8号体力

00357-1-3F-8号等级

00360-1-57-9号

00361-2-03E7-9号体力

00363-1-3F-9号等级

0036C-1-1-10号

0036D-2-03E7-10号体力

0036F-1-3F-10号等级

00378-1-63-11号

00379-2-03E7-11号体力

0037B-1-3F-11号等级

00408-1-58-12号

00409-2-03E7-12号体力

0040B-1-3F-12号等级

0040C-1-5C-13号

0040D-2-03E7-13号体力

0040F-1-3F-13号等级

00410-1-4F-14号

00411-2-03E7-14号体力

00413-1-3F-14号等级

00414-1-4D-15号

00415-2-03E7-15号体力

00417-1-3F-15号等级

00418-1-1C-16号

00419-2-03E7-16号体力

0041B-1-3F-16号等级

0041C-1-11-17号

0041D-2-03E7-17号体力

0041F-1-3F-17号等级

00420-1-20-18号

00421-2-03E7-18号体力

00423-1-3F-18号等级

00424-1-1D-19号

00425-2-03E7-19号体力

00427-1-3F-19号等级

00428-1-22-20号

00429-2-03E7-20号体力

0042B-1-3F-20号等级

0042C-1-5B-21号

0042D-2-03E7-21号体力

0042F-1-3F-21号等级

0028 我方得分，0029 对方得分，002A 队队名，002B 敌队队

0384对方1号，0390 对方2号，039C 对方3号，03A8 对方4号，03B4 对方5号03C0 对方6

号，03CC 对方7号，03D8 对方8号，03E4 对方9号，03F0 对方10号，03FC 对方11号

对了，我方的等级最高可以改到99级，建议大家把0348的1A（日本队的日向）改成36（东

邦的日向），这样日向就有灵悉配合了，0418地址的1C（日本队的次藤洋）改成48（国际

邀请赛日本队的次藤洋），这样次藤洋就有大力配合射门了

队名代码（十六进制）：

00 圣保罗，01 南葛，02 日本，03 フルミネンセ，04 科林西斯蒂安，05格雷米奥，06 帕尔梅拉斯，07桑托斯，08弗拉门戈，09国见，0A 花轮，0B 立波，0C 武藏，0D 富良，0E 东邦，0F罗马，10乌拉圭，11 汉堡，12 日本，13叙利亚，14 中国，15 伊朗，16 朝鲜，17 沙特，18韩国，19 达伽玛，1A 波兰，1B 英格兰，1C 苏联，1D 法国，1E 墨西

哥，1F 意大利，20 荷兰，21 阿根廷，22 德国，23巴西

(注：在比赛开始之前，且在不修改对方人物的前提条件下，对方队名改成\*队，对方球员 就会全部变成\*球队的队员)

同时为了让大家修改得更方便，我把十进制的人物代码通通换算成十六进制的了：

巴西联赛：

圣保罗队：01大空翼（つはさ）02雷纳托（しナ－ト）03利马（リマ）04 马里尼（マリ

－ニ）05 奴马（ヌマラゥ）06多托尔（ドト－ル）07巴提斯塔（バチスタ）08塔哈马塔

（タハマタ）09巴宾通（バビントン）0A吉乌（ジウ）0B普拉通（プラトン）

科林西斯蒂安队：23萨托尔斯（サトルステギ）24利贝里奥（リベリオ）

格雷米奥队：25达·席尔巴（ダ·シルバ）26曼昂尼（メオンに）

帕尔梅拉斯队：27托尼尼奥（トニ－ニョ）28奈依（ネイ）

桑托斯队：29扎加罗（ザガロ）2A胡塞乌（ディウセウ）

弗拉门戈队：2B卡洛斯·桑塔纳（カルロス）2C桑塔马利诺（サンタマリヌ）2D朱托·里

奥（ジエト－リオ）

日本联赛：

南葛队：0C浦边反次（ラらべ）0D岸田猛（きしだ）0E中山政男（なかやま）0F森崎有三

（もリさき）10高杉真吾（たかすぎ）11岬太郎（みさき）12井泽守（いざわ）13泷一（たき）14石崎了（いしざき）15新田瞬（につた）16来生哲兵（きすぎ）

国见队：2E次藤洋（じとラ）2F佐野满（さの）

花轮队：30和夫（まさお）31政夫（かずお）

立波队：32早田诚（そラだ）33中西太一（なかにしは）

武藏队：34三杉淳（みすぎ）

富良队：35松山光（まフやま）

东邦队：36日向小次朗（ひゅぅが）37反町一树（そリまち）38泽田勇（さゎだ）39若岛

津健（わかレまづ）

国际邀请赛：

罗马队：3A朗比昂（ランピオン）

乌拉圭队：3B拉蒙·维多利诺（ビクトリ－ノ）3C达·席尔巴（ダ·シルバ）

汉堡队：3D卡贝罗（カベロマン）3E卡鲁茨（カルツ）3F曼图（メッツヌ）40若林源三（わかはやし）

日本队：41日向小次朗42新田瞬（につた）43佐野满（さの）44岬太郎（みさき）45三杉

淳（みすぎ）46和夫（まさお）47政夫（かずお）48次藤洋（じとラ）49石崎了（いしざ

き）4A早田诚（そラだ）4B松山光（まフやま）4C若岛津健（わかレまづ）

亚洲区预赛：

日本队：17和夫（まさお）18政夫（かずお）19佐野满（さの）1A日向小次朗（ひゅぅが）1B早田诚（そラだ）1C次藤洋（じとラ）1D松山光（まフやま）1E反町一树（そリまち）1F泽田勇（さゎだ）20三杉淳（みすぎ）21若林源三（わかはやし）22若岛津健（わか

レまづ）

中国队： 4D李邦内（リ·バンネ）4E李邦坤（リ·バンクン）

韩国队： 4F车仁天（ツセ）50李龙云（キム）

世青赛：

波兰队： 51麦哈（マッハ－）52吉塞切（ジャイッチ）

英格兰队：53罗利玛（ロリマ－）54罗伯逊（ロブリン）

苏联队：55贝莱夫（べラエフ）56拉辛（ラツン）

法国队：57路易斯·拿破仑（ナポレオン）58皮埃尔（ビエ－ル）

墨西哥队： 59埃斯帕尼亚（エスベ－ニャ）

意大利队： 5A朗比昂（ランピオン）5B吉诺·海尔南迪斯（ヘルナンデス）

荷兰队： 5C依斯拉斯（イスラス）5D利布塔（リブタ）

阿根廷队： 5E阿兰·帕斯卡尔（パスカル）5F萨托尔斯（サトルステギ）60迪亚斯（デ

ィヌス）61巴宾通（バビントン）62格尔班（ガルバン）

德国队： 63施奈德（シェナイダ－）64玛加斯（マ－ガス）65卡鲁茨（カルツ）66曼图

（メッツヌ）67谢斯塔（シェスタ－）68卡贝罗（カベロマン）69丢德·缪勒（ミコ－ラ

－）

巴西队： 6A卡洛斯·桑塔纳（カルロス）6B扎加罗（ザガロ）6C利贝里奥（リベリオ）

6D奈依（ネイ）6E桑塔马利诺（サンタマリヌ）6F托尼尼奥（トニ－ニョ）70多托尔（ドト－ル）71奴马（ヌマラゥ）72迪胡塞乌（ディウセウ）73朱托·里奥（ジエト－リ オ）74格鲁迪斯（ゲルティス）75库因布拉（コインブラ）

雪山兄弟

0369-01-07 Player 1 攻击上升

036A-01-07 Player 2 攻击上升

忍者神龟4

我方体力0590-01-B0 敌方体力0590-01-00

松鼠大战无敌

005E-01-11

绿色兵团

050C-01-11 1P无敌

052C-01-11 2P无敌

SD快打

006C-02-999 经验

魔界村

0647-01-00

7只眼

030E-01-11 无敌 鸟人战士

008B-01-40 定身无敌

0088-01-01

绝技（SELECT使用的那个）无限

雅典娜

0095-01-2B

血（一屏幕那么长，过了关就看见了）

0679-01-63 防御

06CA-01-63 攻击

0092-01-99 时间

FC原人

0482-01-05 闪烁无敌

龙战士

0050-01-18 血

0053-01-18 能量（变龙那个）

脱狱

05C2-01-08 血

05DA-01-1D 闪烁无敌

星际魂斗罗

050E-01-10 无敌

[NES]超级乌鸦天狗

NNNesterJ 生命

0017-1-7F

救出人数

0018-1-03

Shot 0019-1-01

Star 001A-1-FF

无敌

00CA-1-09

接台数

054F-1-08

踢王

无敌 00D2-01-28 MP 00EC-01-69 EXP 00F0-01-69 人数 030E-01-0A HP 06B9-01-B0 HPMAX 06BB-01-B0 物品 06BE-02-FFFF

异形3

0744-01-09 时间

074b-01-63 手枪

074c-01-63 炮

074d-01-63 雷

074e-01-63 火

03c8-01-08 无敌

9人街霸

我方血量0510-01-58 敌方血量0540-01-00

！金手指开启后立即关闭即可秒杀对方

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

下局开始前再打开，人物可活动后打开立即关闭

如此重复18次即可通关

忍龟1

无敌0500-01-04

补充一个，进入街霸后

在加上003e-01-00（时间）的金手指，在每局开始前打开

然后立即关掉，就立即胜利（时间到）小恶魔

0716-01-05血

0736-01-11无敌

0742-01-09生命

马戏团

0060-01-09生命

0341-01-09时间（过关时关掉，否则无限加分）

0342-01-09 0343-01-09

蝙蝠侠3

04C8-01-15闪烁无敌

0142-01-FFFF等级/分数/血

恶魔城3 无敌007d-01-11 龙牙

0303-01-06生命1P 0383-01-06 2P 魔界岛

0483-01-09 血量

00A4-01-11 无敌 龙之忍者

029B-01-0A 血

0204-01-63 时间

激斗四驱车

快速过关00B0-01-00

摩艾君

免救人质（走到门就过关）

0043-01-00

淘金者1

0093-01-00免吃金块

国王骑士

009C-01-12无敌

太空战士1（最终幻想1）

无敌6140-02-03e7 6144-02-03e7 6148-02-03e7 614c-02-03e7 荒野大镖客

0078-01-04速度

0079-01-04射程

0049-01-01通缉令

蝙蝠侠2 0479-01-11 无敌 香蕉王子大冒险

时间1113-01-09 无敌05A4-01-11 3代

生命 0424-01-20 人数 043A-01-63 武器 0438-01-XX 隐身 0400-01-11

精致之城

000D-02-FFFF无敌

魔钟

009A-01-E7血

01B3-1-E7血上限

希望之光

0433-01-FF HP 0434-01-FF MP 04F6-01-FF 金币 坦克大战(Battle City): Battle City

#1 0045-01-02 基地是可修复钢墙02 基地是不可修复钢墙00 #1 0100-01-02 敌人被定时

#1 0051-01-64 P1生命

#1 0052-01-64 P2生命

#1 00A8-01-60 P1加俩星后(推铁)#1 00A9-01-60 P2加俩星后(推铁)#1 0089-01-10 P1防弹罩(无敌)#1 008A-01-10 P2防弹罩(无敌)#2 007F-01-1C 敌方坦克随机增加

#2 0086-01-40 Power位置横向X #2 0087-01-D0 Power位置纵向Y

#2 0088-01-06 Power类型 00帽01定时02锹03星04炸弹05坦克06(没实用)枪

烟山90坦克(Tank 1990): 烟山90坦克

#1 0045-01-02 基地是可修复钢墙02 基地是不可修复钢墙00 #1 0100-01-02 敌人被定时

#1 0051-01-64 P1生命

#1 0052-01-64 P2生命

#2 00A8-01-60 P1加俩星后(推铁)#2 00A9-01-60 P2加俩星后(推铁)#2 0089-01-10 P1防弹罩(无敌)#2 008A-01-10 P2防弹罩(无敌)#2 007F-01-1C 敌方坦克随机增加

#2 0086-01-40 Power位置横向X #2 0087-01-D0 Power位置纵向Y

#2 0088-01-06 Power类型 00帽01定时02锹03星04炸弹05坦克06枪07船

#1 0178-01-A0 P1推草

#1 0179-01-A0 P2推草

#1 0101-01-63 P1加枪后(推铁/打不死)#1 0102-01-63 P2加枪后(推铁/打不死)#1 0170-01-FF P1加船后(过河/打不死)#1 0171-01-FF P2加船后(过河/打不死)

超级玛丽I(Super Mario Bros): 超级玛丽I

#1 079E-01-03 透明无敌

#1 07FA-01-09 时间不变(不推荐)#1 0756-01-02 能发子弹

#1 079F-01-09 金身无敌

#1 0754-01-00 人物大小00大01小02穿墙

#1 075A-01-09 生命数

魂斗罗1(Contra): 魂斗罗1

#1 00B0-01-FF 1P金身无敌

#1 00B1-01-FF 2P金身无敌

#1 0032-01-64 1P人数

#1 0033-01-64 2P人数

#2 00AE-01-05 1P透明无敌

#2 00AF-01-05 2P透明无敌

#2 0090-01-01 1P跳崖不死(不推荐)#2 0091-01-01 2P跳崖不死(不推荐)

#1 00AA-01-13 1P换枪码00-普通01-M弹02-F弹03-S弹04-L弹 #1 00AB-01-13 2P换枪码10普快 11快M 12快F 13快S 14快L #2 0030-01-00 选择关卡00第一关01第二关-07第八关

魂斗罗2(Super Contra): 魂斗罗2

#1 00D4-01-FF 1P金身无敌

#1 00D5-01-FF 2P金身无敌

#1 0053-01-64 1P人数

#1 0054-01-64 2P人数

#2 00C4-01-15 1P透明无敌

#2 00C5-01-15 2P透明无敌

#2 00A0-01-02 1P跳崖不死(不推荐)#2 00A1-01-02 2P跳崖不死(不推荐)

#1 00B8-01-85 1P换枪码00-普通01-M弹02-S弹03-L弹04-F弹(四向)05-F弹(八向)06-F弹(短)#1 00B9-01-85 2P换枪码80普快 81快M 82快S 83快L 84快F(四向)85快F(八向)86快F(短)#2 0050-01-00 选择关卡00第一关01第二关-07第八关

魂斗罗6(Contra Force):

Contra Force

#1 00B3-01-64 BURNS人数

#1 00B4-01-64 SMITH人数

#1 00B5-01-64 IRON人数

#1 00B6-01-64 BEANS人数

#1 007F-01-1E BURNS枪的类型11/12,16,1E #1 0080-01-1E SMITH枪的类型11/12,16,1E #1 0081-01-1E IRON枪的类型11/12,16,1E #1 0082-01-1E BEANS枪的类型11/12,16,1E #2 07C8-01-00 1P无敌(不推荐)#2 07C9-01-00 2P无敌(不推荐)

#2 00B1-01-30 BURNS加锁个数10/20/30/40/50 #2 00B1-01-31 SMITH加锁个数11/21/31/41/51 #2 00B1-01-32 IRON加锁个数12/22/32/42/52 #2 00B1-01-33 BEANS加锁个数13/23/33/43/53

雪人兄弟(Snow Bros): 雪人兄弟

#1 0369-01-07 1P攻击上升(红蓝黄瓶)#1 036A-01-07 2P攻击上升(红蓝黄瓶)#1 0076-01-0A 1P人数

#1 0077-01-0A 2P人数

#1 03D2-01-01 1P无敌

#1 03D3-01-01 1P无敌

超级宝宝

00BA-01-11闪烁无敌

超级战士

0720-01-10血

0603-01-12无敌

恶魔城之王子外传

00AA-01-03血

超级玛丽I 0704-01-01 1P飘浮 热血时代剧

7A00 1P体力当前值 7A01 2P体力当前值

7A02 A(6)敌人的毅力当前值

7A03 A敌人的体力当前值

7A04 1P毅力当前值

7A05 2P毅力当前值

7A06 B敌人的毅力当前值

7A07 B敌人的体力当前值

7A08 1P拳

7A09 2P拳

7A0A B敌人拳

7A0B A敌人拳

7A0C 1P腿

7A0D 2P腿

7A0E B敌人腿

7A0F A敌人腿

7A10 1P挥

7A11 2P挥

7A12 B敌人挥

7A13 A敌人挥

7A14 1P抛

7A15 2P抛

7A16 B敌人抛

7A17 A敌人抛

7A18 1P速

7A19 2P速

7A1A B敌人速

7A1B A敌人速

7A1C 1P防

7A1D 2P防

7A1E B敌人防

7A1F A敌人防

7A20 1P壮

7A21 2P壮

7A22 B敌人壮

7A23 A敌人壮

7A24 1P跳

7A25 2P跳

7A26 B敌人跳

7A27 A敌人跳

7A28 1P体力最大值

7A29 2P体力最大值

7A2A 无效数据

7A2B 无效数据

7A2C 1P毅力最大值

7A2D 2P毅力最大值

7A2E 无效数据

7A2F 无效数据

...7AC0至7ACF(共16项,这与道具栏最多16项符合)1P增加物品,但是不能销毁 1.马赫拳 2.马赫腿 3.马赫砸 4.人间鱼雷(非卖品)5.土遁 6.马赫踩 7.太极拳 8.空滚 9.旋风腿 10.自导鱼雷 11.抬人 12.人间钻 13.旋风掌 14.持剑转 15.铁头 16.山田术(非卖品)17.马赫拳2 18.马赫腿2 19.空滚2 20.按摩 21.轰雷术 22.无影掷 23.变 24.马赫掐 25.马赫甩人 26.咸菜 27.饭...越到后面越乱越荒唐

7AD0至7ADF(共16项,这与道具栏最多16项符合)1P增加物品,但是不能销毁 1.马赫拳 2.马赫腿 3.马赫砸 4.人间鱼雷(非卖品)5.土遁 6.马赫踩 7.太极拳 8.空滚 9.旋风腿 10.自导鱼雷 11.抬人 12.人间钻 13.旋风掌 14.持剑转 15.铁头 16.山田术(非卖品)17.马赫拳2 18.马赫腿2 19.空滚2 20.按摩 21.轰雷术 22.无影掷 23.变 24.马赫掐 25.马赫甩人 26.咸菜 27.饭...越到后面越乱越荒唐

7AE0 1P钱个位数

7AE1 1P钱百位数

7AE2 1P钱万位数

7AE3 2P钱个位数

7AE4 2P钱百位数

7AE5 2P钱万位数

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！