

<<苹果往事>>

图书基本信息

书名：<<苹果往事>>

13位ISBN编号：9787121100697

10位ISBN编号：712110069X

出版时间：2010-01

出版时间：电子工业出版社

作者：[美] 安迪·赫茨菲尔德

页数：270

字数：260000

译者：洪慧芳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;苹果往事&gt;&gt;

## 前言

我这辈子买过最棒的东西，当是1978年1月花了当时大部分积蓄购买的苹果II计算机（序号1703，附16KB内存，含税价\$1295元）我立刻喜欢上了它，而且愈深入了解愈是兴奋。它有7个扩展槽及高分辨率彩色图像等非凡的功能，而且还有说不出的好质感。终于，我不仅买得起电脑，而且还是一台这么神奇的产品，比我原先的期望好太多了。

我开始把闲暇时间都耗在这台苹果机上，然后连非闲暇时，也几乎都用来探索这套系统的技术知识。

当我由指令自学6502汇编语言后，我才意识到它一点都不简单，程序风格正如苹果电脑其他的设计般特异古怪，尤其是那高分辨率图像，简直就是出于狂热艺术家之手。

后来我迷恋苹果II到了放弃攻读硕士学位，干脆去苹果公司上班的地步，并于1979年8月加入苹果公司当起系统工程师。

虽然苹果II创造了技术与销售奇迹，但最棒的地方是当初开发的想法，它不像一般的构思或设计商品那样，而是苹果电脑共同创始人史蒂夫·沃兹涅克，为了替自己设计一台绝佳的电脑，并让“组装电脑俱乐部”（Homebrew Computer Club）的朋友另眼相看而设计的；他的设计莫名展现出一种极其大胆的无限可能，好像只要你够聪明，苹果II就是万能的。

早期苹果电脑公司的员工大多是它的顾客群，苹果II同时是苹果员工及顾客的艺术创作与梦想的结晶，其独到的理念后来也获得其他研发者的认同，启发了其他创新应用设计。

从苹果II狂热分子到苹果电脑员工的转变就像是登上奥林匹斯山（Mount Olympus）（译注1）一样，我得以漫步于众神间，与偶像并肩工作。

早期的苹果团队高人云集，史蒂夫·沃兹涅克、罗德·霍尔特（Rod Holt）、迈克·马库拉（Mike Markkula）等人都在其中。

我很荣幸能认识他们，亲身体会苹果传奇。

另一位苹果电脑公司的共同创始人史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）极富远见及胆识，在苹果II迅速窜红之际，苹果电脑公司在1978年秋季推出两个全新项目（代号Sara及Lisa），目标斯山是希腊第一锁定非一般玩家。

Sara是苹果II的加强版，配备相同的微处理器、80行显示及更大的内存，希腊神话中众神主要是针对小型企业而设计的。

Lisa则是性能更好但价格更贵的新一代办公室电脑，主要特色是其革命性的图形用户界面（GUI）。

1979年8月我加入苹果时，这两个项目早已人员备齐、如火如荼地在进行了。

Sara与Lisa项目团队的编制依循传统模式，由惠普（HP）等公司招揽来的专家，搭配多位来自不同管理层级的工程师及销售人员组成。

当听到杰夫·拉斯金（Jef Raskin）主导研发好用、低价消费者导向的麦金托什项目时，我很担心苹果独特的自由风格将就此消失。

杰夫从苹果的客服部门找来一位聪颖的年轻技师伯勒尔·史密斯（Burrell Smith）当他的麦金托什硬件设计师，伯勒尔很快就完成了一组绝佳的设计。

伯勒尔相当推崇沃兹（史蒂夫·沃兹涅克的昵称）的苹果II设计，他更是浮想联翩，组合出比沃兹更疯狂的作品，利用许多绝招，以最少量的芯片幻化出无数绝妙功能。

伯勒尔初期设计的麦金托什主板就散发出一股苹果II所特有的创意气息，我一见到那板子就知道我非得加入该项目不可。

乔布斯自己也对伯勒尔设计的主板相当着迷，马上接任这个项目，把团队迁到偏远地区，并激发我们更宽广的眼界。

苹果II已经打破价格的底线，成为一台平民百姓都买得起的个人电脑，但是对多数非技术人员而言，仍旧不太好学。

而麦金托什则发挥Motorola 68000微处理器的潜能，提供图形用户界面，成为历史上第一台简便好用、价格实惠的个人电脑。

## &lt;&lt;苹果往事&gt;&gt;

我们当时都为自己有机会开发让普通人都觉得很有用的电脑，并因此改变世界而雄心勃勃。

今天多数的电脑用户大多没有体验过图形用户界面开发前的电脑操控是怎么一回事，当时的应用程序通常是以指令操控，由用户键入需要牢记的简短难懂的指令，没有标准的用户界面，所以必须学会每个新应用程序的新语言，对许多用户而言，根本就不值得如此大费周章。

设计麦金托什的原班人马就是受到沃兹最初设计的启发，想再次运用他创新的精髓。没错，我们本身就是最理想的顾客群，为自己设计出最想要的产品。

虽然苹果电脑已经是一家很大的公司了，乔布斯以他的特殊地位，把麦金托什团队独立出来细心呵护，使苹果的原创价值观得以更活跃、更茁壮地充分发挥。

本书涵盖许多开发麦金托什原版机时所发生的轶事，从1979年夏季开始，经过1984年1月的成功上市，至1985年5月31日乔布斯被迫离开麦金托什团队为止。

这些事迹大多按年代顺序编排，但也互有关联，并按主题及性质加以分类。

故事囊括了麦金托什研发的完整始末，希望能带领读者体验当时的精彩历程。

多年来我一直拿这些故事娱乐朋友及同事，但是却不太敢写出来，害怕我不管怎么努力陈述事实，还是难免过于狭隘、偏颇、自我，后来我想用网络来传播这些轶事趣闻，让其他人一同分享故事。便从2003年6月开始在夏威夷撰写，2004年1月公开网站时刚好赶上麦金托什上市20周年，那时我已经写了六十几篇文章。

目前通过网站 <http://www.folklore.org> 已发表超过115篇故事，希望今后能增添更多，其中有许多是短篇轶事而非长篇大论，因为这种类型的文章比较能够得到回应，而且可多位作者参与阐述，不必限制自己的风格。

网站的空间是无限的，但是以书本方式呈现就有所限制了，我们决定增添几篇由麦金托什项目原班人马中几位核心成员所撰写的文章，包括：史蒂夫·卡普斯（Steve Capps）、唐·德曼（Donn Denman）、布鲁斯·霍恩（Bruce Horn）、苏珊·凯尔（Susan Kare），提供比原来内容更多元化的内容，以飨读者。

麦金托什项目原班人马的成就，与1960年代万·萨瑟兰（Ivan Sutherland）与道格·恩格尔巴特（Doug Englebart）的研究，以及1970年代阿伦·凯（Alan Kay）与其施乐PARC（Xerox PARC）优秀团队的努力有深厚的关联。

另外，关于麦金托什平台的持续演化也有许多精彩的故事，包括于1994年成功切换至PowerPC技术间的一些意外波折，以及数年后不计一切与乔布斯再度联手精彩内情，希望这些轶事传奇将来会在某处留存下来。

麦金托什电脑后来相当成功，虽然跟我们当初所预期的不太一样，20年后的今天，由我们创新采用的图形用户界面已普遍被采用，虽然大多数并非通过苹果系统平台。

但同时我也认为当年的理想并未完全实现，因为电脑至今对普通用户而言还是相当难用，麦金托什理想的实现仍有待继续努力，或许最传奇的传奇尚未降临。

## <<苹果往事>>

### 内容概要

本书追溯梦想成真的源头：来自苹果计算机公司某个不起眼角落的麦金托什计算机开发小组。本书历数麦金托什的开发始末，从远自1979年的充满梦幻的研究计划起，至1984年一鸣惊人地让业界惊叹为止。

本书作者作为苹果公司的成员，忠实地记录了苹果公司的历史，让苹果迷的读者能一窥麦金托什诞生的风雨历程。

如果从经营管理者的角度阅读此书，则可了解许多令人省思的管理方式。

## 作者简介

安迪·赫茨菲尔德于1981年2月加入麦金托什团队，并成为麦金托什系统软件的主要开发者之一，他负责的项目包括用户界面工具箱，以及许多原创性十足的桌面附件程序。

安迪在1984年3月离开苹果公司，尔后与人合创了3间公司：Radius（1986）、General Magic（1990）、Eazel（1999）。

他最新的开发项目是团体写作的网络软件，也就是本书的原始发表处[www.folklore.org](http://www.folklore.org)所用的技术。

## &lt;&lt;苹果往事&gt;&gt;

## 书籍目录

导读自序本书主人公介绍第一部分 我会是你最要好的朋友 1979.08 那就试试看吧 1979.11 “我发明了伯勒尔” 小气唐老舅 1980.02 有没有胡子才是重点 1980.09 大地 1980.10 黑色星期三 1981.02 第二部分 现实扭曲力场 1981.02 德士古大楼 1981.01 比较像保时捷 1981.03 方点 1981.04 初期演示程序 1981.04 单车 1981.04 给亚当的留言 1981.04 主板美学 1981.07 夏威夷比萨 1981.05 圆角矩形比比皆是 1981.05 苹果II鼠标卡 1981.06 诊断端口 1981.07 闭嘴！  
 1981.07 驴子 1981.08 桌面装饰 我没有计算机！  
 1981.02 匈牙利语 1982.01 计算器建构程序 1982.02 2000行程序 1982.02 麦金托什先生 1982.02 签名派对 1982.02 还有一件事..... 1982.03 罗金的程咬“金” 1982.03 呱、呱、呱 1982.03 软件精灵 1982.03 “我们”音乐会 1982.09 第三部分 后来他发现了循环！  
 1982.04 赶着投胎 我还记得区域这档子事 1982.04 你不能开除布鲁斯！  
 1982.05 爱丽丝 1982.06 执行 1982.06 Inside Macintosh 1982.06 创意思考 1982.07 资源管理器倒计时 1982.08 你们倒大霉了 1982.08 五种不同的麦金托什 开机声 1982.09 星期一前把音效弄好 1982.09 小王国 1982.10 百万浮点运算？  
 1983.01 实至名归 1983.01 太傲慢 1983.02 乔布斯图标 1983.02 弹跳百事 1983.03 瑞典营区 1983.08 赶着投胎，第二章 快！  
 躲进这柜子里！  
 1983.08 拯救生命 1983.08 窃自苹果 1983.08 世界级城市 1983.08 海盗旗 1983.08 搞砸了，就收拾好！  
 1983.09 MacPaint 的演进 1983.06 第四部分 史蒂夫·沃兹涅克大学 1983.09 让人迷惑的人均年工作量 1983.10 1984 1983.09 猴子存活 1983.10 益智游戏 1983.09 我们不是黑客！  
 1983.09 有个富翁邻居叫施乐 1983.11 价格抗争 1983.10 每周90小时且乐在其中 1983.10 MacPaint 集锦 1983.10 史蒂夫·卡普斯日 1983.12 给米克一台麦金托什 1984.01 能上市才是真行家 1984.01 换片关节炎 1984.01 从那袋子出来真的很棒！  
 1984.01 时代正转变 1984.01 第五部分 飞行安全吗？  
 1984.04 留职停薪 1984.03 被宠坏了？  
 1984.04 Thunderscan 1984.06 Switcher 1984.10 残障人士 1985 你真的要这么做吗？ 1985.02 MacBASIC 1985.06 我的忏悔 现在一切再好不过的了 1984.09 告别一个时代 1985.05 麦金托什之父 结语：麦金托什精神 致谢 索引

## &lt;&lt;苹果往事&gt;&gt;

## 章节摘录

第一部分 那就试试看吧 1979.11 伯勒尔是位无师自通的23岁工程师，没有大学学历，纯粹因为苹果的雅致设计吸引他加入苹果。

1979年2月他以员工编号282J1入苹果担任初级客服技师，负责修理顾客送修的苹果。他有时一天要维修十几个主板，从维修当中开始对史蒂夫·沃兹涅克创意独特的设计产生崇高的景仰之意。

与此同时，因为Lisa零件还没好，所以Lisa软件小组正用Pascal编写第一个在苹果上执行的程序，他们已经写了一年多的时间，苹果标准配置的64KB内存已无法容纳他们所写的程序。

事实上，苹果主板只有48KB的容量，但它用程序语言卡(Language Card)上的16KB闪存来执行Pascal，为此还必须在语言卡的RAM和主板的ROM之间进行内存库切换(bank—switching)。

比尔·坎特金森同时是苹果Pascal系统及新款Lisa系统的首席程序设计师，他在客服部挑选语言卡时，伯勒尔听到他感叹苹果内存不够用的问题。

伯勒尔说：“为什么语言卡上不能扩充内存容量呢？”

比尔觉得很有意思，他解释：“因为寻址空间有限，我们不能再扩充内存，64KB已经是我能编排的极限了。”

伯勒尔早想过这一点，他说：“语言卡既然已有切换内存库的能力，甚至连监控用的最后2KB ROM都可被切换，我们只要再切换到另一个内存库就行啦。”

## <<苹果往事>>

### 媒体关注与评论

本书作者作为苹果公司的成员，忠实地记录了苹果公司的历史，让苹果迷们能一窥麦金托什诞生的风雨历程。

如果从经营管理者的角度阅读此书，则可了解许多令人省思的管理方式。

这群执着于不凡的年轻开发者，竟然能创造出这项可能造福于全世界人民的关键的科技成果，让人不禁肃然起敬。

书中记录的言词与作为，让我回想起以往那段以内部激励、而非金钱奖励创新的难忘时光。

——Steve Wozniak



## &lt;&lt;苹果往事&gt;&gt;

## 编辑推荐

就在不久之前，世界还流行打字机和笔记本，把计算机当做日常生活中的工具，还只不过是春秋大梦。

《苹果往事》追溯梦想成真的源头：苹果计算机公司某个不起眼角落里的麦金托什计算机开发小组。

本书历数麦金托什的开发始末，从远自1979年的充满梦幻的研究计划起，至1984年一鸣惊人地让业界惊叹为止。

本书作者安迪·赫茨菲尔德，是初期麦金托什软件系统开发的核心成员，也是其划时代的用户界面的关键开发者之一，是能与史蒂夫·乔布斯共事的少数精英之一，说他是麦金托什的终极核心成员也不为过。

故事一开始，安迪正在进行第一台平价、消费者导向的计算机——苹果二号的后续开发工作。他目睹乔布斯鼓动公司内部最有才干的创新成员加入一个小型研究项目——麦金托什，在苹果裁员风波的推波助澜下，他也加入麦金托什小组，然后，一场名垂青史的革命展开了。

看着各个时期的照片（许多在本书中首度曝光）、手写手绘的原稿，搭配安迪生动活泼的第一手报导，我们好像也身临其境，跟着走过个人计算机革命的时光隧道。

而出现在书中的众多演员——聪颖又古怪的麦金托什团队，更是为故事增色的关键。

相隔20余年，现在已有数以亿计的人，受惠于他们的毅力、决心与智慧；唯一可以预知的是，或许形式会改变，但个人计算机用户数将会不断地增加下去。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>