

# 《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

出版社：电子工业出版社

作者：[美] 安迪·赫茨菲尔德

页数：388

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 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。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

## 《苹果往事》

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，麦金托什梦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里的麦金托什计算机开发小组。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。

# 《苹果往事》

## 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。

# 《苹果往事》

## 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

## 《苹果往事》

### 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软件还没好，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内存来执行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·坎普同时是苹果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



## 《苹果往事》

### 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。

### 精彩短评

- 1、看了这本书，真的理解了团队的概念。为了一个自己的梦想和理想，是如何全身心投入的。
  - 2、很多商品都是受商业价值所驱使，目标都是赢过竞争者，让获利最大化。麦金托什则不同，它背后的驱动力主要还是来自艺术价值，它无视外部竞争，目的只是开发出非凡卓越的产品。
  - 3、好吧其实比想象中不太一样，想看跟苹果有关的还是从乔布斯传下手吧
  - 4、1984 World Meet Mac <http://www.tudou.com/programs/view/tSaRFzqqATE/>
  - 5、有趣
  - 6、咦..这本书到哪去了？
  - 7、断断续续看了一年才翻完...出现的人物太多,对安迪和伯勒尔的印象很深刻.至于帮主,本书以安迪的角度去写,写了现实扭曲立场,写了那种不近人情.不过最大的赞誉莫过于肯定乔布斯是麦金托什之父那一章. ps:中译版阅读起来很生硬.
  - 8、第一代Mac开发工程师写的回忆录，对于了解当时的实际情况非常有价值。
  - 9、曾经只知道苹果的产品的“惊世骇俗”，通篇读完，发掘苹果公司却是离不开他们的灵魂--乔布斯！
  - 10、挺有意思的书，乔帮主无敌的现实扭曲立场和一以贯之的艺术品味，以及开发人员为了建造伟大产品所投入的热情和时间，让人印象深刻；另外，翻译水准不佳，很多错字，编辑该打板子
  - 11、理科生的文字，简单利落。乔布斯的“现实扭曲能力”记忆深刻~
  - 12、很好，第一次看到苹果公司程序员写的书，里面的内容让人很感兴趣。
  - 13、在摆摆书架上借到，春节前在火车上读完的。苹果II时代就与软件开发者协作开发软件，我觉得现在的 app store 就是20年前那种协作模式的进化版。
  - 14、可以看到一个真实的乔布斯
  - 15、都是一个个在mac开发过程中的小故事，简直是工程师文化的经典教材！每一个创业者，和有追求的工程师必读之书啊！
  - 16、如果对乔布斯有兴趣不妨看一看
  - 17、琐碎的众多小事里，可以看出虽然成功充满了偶然，但是也存在着一一定的必然，因为参与者的执著和激情
  - 18、不错的历史。
  - 19、我记得我是高考后第二天下午躲在小小书店的小小位置里看的
  - 20、一个团队，哪怕是很小的一个团队，得有一个人有绝对的气场，能够令所有的人崇敬。
  - 21、苹果的发迹史。认真地玩也会变成一项事业。
  - 22、一本关于苹果电脑发展的书，很好！
  - 23、首先，这是一本好书！
- 这本书以记录的形式，描绘了开发Ma\*\*tosh的点点滴滴。更可贵的是，是由亲身参与开发的主要人所写的。对于需要了解苹果历史的读者，对于想激励自己的读者，这都是一本好书。
- 24、It is not a PC, it is a Macintosh.
  - 25、台版转的简版，最大的问题在于，好多词没转，编辑的问题。Machintosh八卦史。对我胃口。
  - 26、忆往昔
  - 27、一个优秀团队的故事，期待20年后有一本书叫《百姓网事》
  - 28、Real Artists.
  - 29、翻译的不过好，英文好的话推荐看原版！
  - 30、谁让我是mac的big fans。
  - 31、苹果往事
  - 32、如果没有蹩脚的翻译应该是一本非常好看的书。从一个桀骜不驯的Geek的角度看Macintosh的诞生过程，常让人忍俊不禁又痛心不已。对乔布斯也给了不少批评和赞赏。我几乎是从昨天中午开始一口气读完的，现在有点儿后悔干嘛不读得慢一点儿。哈哈
  - 33、苹果往事，传奇不止是乔布斯一个人；或者说乔布斯的传奇，是由一群天才成就的，只是他本人也是一个天才，并且能识别天才！
  - 34、Jobs被各种吐槽.... //业界的水比我之前想象力可及之处还要深得多

## 《苹果往事》

- 35、一本爆料的书，对于iter来说是有吸引力的。
- 36、快半年才看完，虽然真实，但是那种有点写给外行人的nerd的形象让我读着提不起劲来。
- 37、深刻感受到这种蓬勃的激情和理想
- 38、历史答疑
- 39、创业故事 内含很多管理小故事
- 40、往事悠悠，其实有时候苹果是一种强盗逻辑
- 41、有趣，虽然翻译有点糟糕。
- 42、这本比当年的号称官方传记好看多了.只是这书出的时候，还没有全民买ipad,话说为啥ipad在大陆特别红呐，是因为...好大嘛...
- 43、很好，商品本身没问题。是下订单后第三天到的。速度还可以。
- 44、啃苹果的童鞋们，值得看看
- 45、初创团队讲述Mac的传奇诞生史
- 46、程序员写的看不懂啊，但还是看到无可替代的一帮天才
- 47、看到了一个充满激情的开发团队，已经偏执的、超级自信的乔布斯。从书中可以很容易看到这个团队的激情，以及那些大牛的个性。同时也看到了，一个成功的产品，开发的过程中是无视其他竞争对手的，所有东西都要做到精益求精，“差不多”在这里行不通，看来如果没有乔布斯这样的性格，也就没有这么成功的Mac。如果我有机会在类似这样的一个团队中待上两年，那就爽死了
- 48、Jobs站在幕前，而更多的疯子其实在幕后。
- 49、书有点乱七八糟，不知所云，看不下去。
- 50、晦涩、难懂、错漏百出 还贵
- 51、翻译的太差
- 52、作者被称为难得可以与Jobs共事的人。以文章内容时间顺序记录了Macintosh诞生过程中发生在软件小组，硬件设计师，开发管理，jobs，媒体人，时下it人之间的故事。其中坊间流传的很多jobs的佚事均出于此。作者对jobs的记录相对客观，但是最终还是给予jobs“the father of Macintosh”的评价。
- 53、或许这就是真正技术人员想要的生活
- 54、一群自命不凡的年轻开发者，不断超越他们自己都几乎不敢设想的高标准，创造了非凡的产品。在@罗永浩可爱多的团队里，看到了他们的影子。
- 55、一群NB的人，在一个合适的时间合适的地方，把一件事情做到极致。
- 56、印刷质量挺好的。速度也不错。
- 57、实质上是一个疯狂的人带着一群geek去做适合普罗大众使用的设备，顺便改变了世界
- 58、总觉得创意的活儿就该像是macintosh小组一样，自由。反过来来看，google、facebook等的成功也不断地印证了这种创新的文化。很喜欢这本书！
- 59、真实
- 60、这是一群海盗不愿被招安的故事，乔帮主是偏执于设计的严柯暴君，也是现实改变力场的强大演说者。

- 1、很有趣，推荐大家去读，书中有不少对于苹果公司的爆料，插图也很多，读起来很轻松。唯一不好的地方就是翻译过来的，读起来会稍微有点吃力。
- 2、作者：AdaMilan9 这是一本Mac的编年史。作者用充满感情的笔触，描述了软硬件开发的酸甜苦辣，虽然不乏痛苦的回忆，但是整体的情绪是快乐、无畏、搞怪和充满自豪。所以，这是一本快乐的书。在快乐中，作者和团队有梦想和难以置信地勤奋。这也是Mac的成功的关键因素之一。实际上，一个没有快乐的团队难以创造出改变世界的产品。快乐是归属感、荣誉感的基础，是软件开发的基础。这是一个很朴素的道理，而这本书将用美妙的故事诉说它的力量。这是一本非常深刻的书。当Bill为Apple II贡献良多，却发现在杂志采访中，他没有被认定为Apple的设计师，杂志上只有Jobs和其他一些经理的访谈。他非常沮丧，但是不敢独面Jobs，于是拉上作者壮胆，去和Jobs谈判。在谈判过程中，Job有些不耐烦，Bill则越来越激动，甚至说到了离职.....这是一个非常深刻的故事，在过去的30年里、在未来的岁月中，它会以不同的形式不断上演。程序员将工作视为荣耀，需要仍同；管理者则说：这是公司的产品，你不能署名。当sign off（签署）变成流程上的例行公事（实际上是无人负责，或将职责推给他人），我们就与荣耀和梦想渐行渐远。而理解这种荣耀的公司，将可能（也只是可能）创建出改变世界的产品。原文链接：  
：<http://www.china-pub.com/member/bookpinglun/viewpinglun.asp?id=196287>
- 3、英文原书是彩印的，翻译版本是黑白的，美中不足。不过这不影响我看这本书的兴致，因为内容实在太有趣了。作者Andy Hertzfeld把当初参与麦金托什开发时，团队的工作情况、苹果的文化、一些设计决策、商业竞争等，以开发人员的角度来完整重现，而且写得很搞笑，想不到Jobs年轻时那么帅（简直是个偶像派），可惜是个地道的偏执狂：（。我家的第一台电脑是Apple II，所以看到书中的一些老计算机的照片、手稿还满有感觉的。这本书值得看的除了看麦金托什团队如何用创意克服内存不足等技术问题之外，也能够看到管理层与开发人员想法上的不同。
- 4、所有问题记录在此：<http://datou.is-programmer.com/posts/15369.html>据china-pub上的seanxu说，这本大陆版本引进的是台湾O'reilly翻译的版本，对书中大陆不常用的词汇进行了相应的转换。版权页上写的是洪慧芳译，庄惠淳编。那么洪慧芳应该是台湾译者，庄惠淳应该是做转换的。1）第31页有这样一句翻译，原文是：Its window was filled with an image of a floppy disc, over which the files were represented as draggable tabs.译文是：窗口里有张形如软式磁盘的图案，底下的档案则形同可拖曳的标签。图见这里。不知道台式翻译是不是把floppy disc译作软式磁盘的。档案一词没有做转换，转换为文件。而且，从图上看，怎么也不是“底下的”档案。2）另外，Rich Page在第29页、第67页译为里奇·佩奇并配有英文，在第31页、第68页译为里奇·佩吉没有英文。可能是转换者不认真。3）Collette Askeland在第23页译为科伦·阿斯凯兰德，在第37页译为科利特·阿斯凯兰德，都有英文；在第39页译为柯能·阿斯柯兰德，没有英文。4）再另外，第30页第3行，86000版麦金托什应为68000版麦金托什。5）第35页倒数第8行，西岸计算机展应为西海岸计算机展。6）42页倒数第2行，&quot;RoundRects&quot;一词在需要换行时这样断&quot;Round-Rects&quot;比&quot;Roun-dRects&quot;要合适。7）第49页倒数第2段，原文是：It did everything in software, which was more flexible anyway, during the vertical blanking interval to eliminate the possibility of flicker.译文：我们全是用软件在垂直空白时距间绘制，.....用翻译工具，&quot;vertical blanking interval&quot;会被翻译成“垂直消隐期”。到了第238页，vertical blanking interrupt handler被翻译成换帧中断（VBI）。8）第51页最后1段，原文是：Since the game was written in BASIC, you could list it out and see how it was written.译文：.....，所以我们能够摊开观看程序的写法。摊开，很别扭。9）第52页，“桌面装饰”一篇，没有注明时间，而原文是有时间的，1981年10月。10）第53页最后1段，原文是：I realized that you could write a little bit of standard glue code in assembly language to do the dirty work,译文：我发现可以在汇编语言里写一些制式的粘合代码.....我不知道glue code怎么翻译，但是制式应该是台式用词，没有转换。11）第55页，第1行，原文是：The Macintosh's character encoding scheme allocated the upper half of the 8-bit character set to occasionally useful but obscure characters that were not portrayed on the keys,译文：把八位字符组的上半部分.....12）还是第55也，倒数第2行，原文是：and filled it with the standard 50% gray pattern,译文：并填入制式的50%灰阶图案。13）第56页，第2段，原文是：To print out your sources, you had to write them to an Apple II disk, run a program to swap the bytes or do some other manipulation,译文：要打印数据必须.....，执行程序转换位或做些其他的动作，

## 《苹果往事》

我也不知道该怎么翻译。14) 第57页, 第3段, 原文是: accessing memory blocks indirectly through &quot;handles&quot;; 译文: 通过所谓的“代号”(handle)来间接存取这些区块, 台版是译作“代号”吗? 15) 第58页, 第1行, 原文是: The memory manager source lacked comments, 译文: 那份内存管理程序代码没有批注, 批注应是注释。16) 还是第58页, 第9行, 原文是: Since the beginning of each name had to include the type, 译文: 如果每个名称的开头都要含种类的话, 种类换作类型更好。17) 还是第58页, 倒数第4行, 还是批注应为注释。18) 第61页, 第1段, 原文是: Some of the managers decided that it would be a good idea to track the progress of each individual engineer in terms of the amount of code that they wrote from week to week. 译文: 有些经理人决定以测试每周编写的程序量, 来追踪每位工程师的进度, 这里“测试”干脆去掉更好些。19) 第63页, 第1段, 原文是: I made the software that displayed the menus look at a special low memory location called the &quot;MrMacHook&quot;, for an address of a routine. If the routine is present, it's called with parameters that let it draw in the menu box, 译文: ..... , 这个程序启动时, 会调用参数在菜单方框中绘图, .....不是这个程序调用参数, 而是it is called with param. 20) 第64页, 第2段, 两次出现“蒂法尼”(Tiffany), 而译注7里却一直译为“蒂凡尼”。21) 第70页, Wayne Rosing在标题上被译为“罗金”, 在该页最后1行和第130页里译为“罗辛”。22) 还是第70页, 原文是: The icons used a mask bitmap to define their borders, so irregular shapes could be rendered seamlessly on the gray desktop. 译文: 图像能以位图屏蔽修饰图像外围, .....这一句太别扭了, 翻译工具把mask bitmap翻译为“掩码位图”。23) 同样一个学校, 第59页出现“伯克莱”, 第76页出现的是“伯克利”。24) 第83页, 倒数两行, 我没有找到原文, 但是“变动字符集(variable-width character)”和“调和文字”, 前者太不专业, 后者不知所云。25) 第87页, 倒数第8行, “我们想采用类似现在用户界面的窗口于拖曳方式”, 找不到原文。26) 第93页, 第3段, 原文是: The region data structure was a variable-sized list of what Bill called &quot;inversion points&quot;, the coordinate values where black changed to white or vice versa. Since most regions were mostly rectangular, there weren't many inversion points, so regions were quite compact. But occasionally, there were lots of inversions, like in a circle, so regions grew as necessary. 译文让我看不下去了: 区域的数据结构是依比尔所谓的“临界转换点”变量决定其大小的。所谓“临界转换点”就是某些坐标值刚好由黑翻白, 或由白翻黑的转折点。由于大多数的区域都是矩形的, 并没有太多的临界转换点, 所以通常区域面积不大, 但有时候有些图形有许多转折点, 例如圆形, 那区域也就会跟着变大。27) Bob Belleville在第95页、第66页译为鲍勃·贝勒维尔, 第xiii页译为鲍勃·贝尔维尔。28) Larry Tesler这个名字, 记得一直是译为拉里·特斯勒, 譬如在第94页, 但是在第102页和第130页里却译为拉里·泰斯勒。懒得去找94页之前出现处了。29) 第102页, 原文是: When the software required confirmation from the user, it displayed a small window called a &quot;dialog box&quot;, that contained a question, and presented two buttons, for positive or negative confirmation. 译文: 当软件须用户确认时, 会... .., 里头有个对问题与回答确认或否定的按钮, 一个标示.....这个句子并不复杂, 但是翻译得很复杂, 应该是有两个按钮, 不是一个。30) 在第106页第7行有一次看到“代号”时, 我就知道, 又是&quot;handle&quot;, 查了原文, 没错, 就是。31) 第122页, Mike Moritz这个名字, 被翻译成两个版本, 迈克(6行, 10行, 14行, 17行), 麦克(11行, 19行, 20行)。32) 第133页, 把Steve Wozniak简略翻译成史蒂夫·涅克了。33) 第133页之前, 印象中是把Rod Holt翻译成罗德·霍尔特的(不记得是否有霍尔德里), 在第134页和第152页, 出现了罗德·浩特。第153页变成了罗·霍尔特。34) 第144页图题应该是: 乔布斯, 约翰·斯卡利与沃兹... 35) 第156页, 原文是: We anticipated that someone might try a similar trick with the Macintosh someday. If they were clever enough (which Franklin wasn't), they could disguise the code (say by systematically permuting some registers) so it wouldn't look that similar at the binary level. 译文把the binary level译为让编译程序看起来没那么像, 不大准确。36) 第158页, 原文是: Steve Jasik was the author of the MacNosy disassembler/debugger, 译文把disassembler/debugger译为反组译/除错器, 可能反汇编/调试器更好些。37) 第167页, 原文是: The lasso allowed an arbitrary area of pixels to be selected, so it required a third offscreen buffer the size of the document window, that contained a mask to indicate which pixels were part of the selection. The mask buffer allowed fast graphical operations on large, irregular areas, such as dragging an image around the screen, or making the lasso selection shimmer with the marching ants effect. The first two offscreen buffers were allocated statically, but the mask buffer needed to be deallocated when it wasn't being used, so its memory could be used for other purposes. 首先, 该页第4行的离屏缓冲区和屏蔽缓冲体不一致。其次, 屏蔽缓冲体不使用时则须停止工作该为释放更好些。其次a third

offscreen buffer the size of the document window译为第三个如文件般大小的离屏缓冲区不大准确。再次，我们看看contained a mask to indicate which pixels were part of the selection（译文：内含屏蔽显示选取的像素）是什么意思，我不知道这里mask是不是应作掩码的意思。最后，第4行应该是该段结束，需加一个空行。38）第170页，第2段，以Rejettes着称应该是以Rejettes著称。39）第181页，原文是：we'd often push parameters on the stack out of order,译文：我们常将堆积的参数顺序弄乱，是堆栈，压进堆栈的参数。40）第184页和第185页里的比尔·盖茨没加点，写成比尔盖茨。41）第196页，又把堆栈译成了堆积。42）第199页，译注2把波普艺术大师写成了普普艺术大师。43）从第198页到200页，人名简直乱套了。先是麦克·莫雷，在199和200页又变成了米克·莫雷，和米克。而一直写作米克·贾格尔的，在199页变成了麦克（贾格尔）。44）第231页，原文是：It's a DOS utility program that keeps multiple applications resident in memory, and allows you to switch between them quickly.译文很糟糕：这是让多样应用程序存续在内存中的DOS功能程序。45）第238页到第245页，多处把interpreter译为直译器，可能更合适的是解释器。第246页的intra-segment memory manger译为节区间内存管理器。relocatable memory block译为可复位内存区块有一点点勉强。第248页的supervisor mode译为监督模式，不知道是不是管理员模式更好。46）第255页，原文是：The only upcoming new product was the LaserWriter printer, based on Canon's 300 dots/inch laser printing engine, with a digital board designed by Burrell Smith and software written by Adobe, a new company founded by Xerox alumni John Warnock and Chuck Geschke.译文乱七八糟：唯一一项即将推出的产品是以Canon 300 DPI激光打印引擎为核心，搭配伯勒尔设计的数字电路板及Adobe由施乐人约翰·沃诺克与查克·格施克新成立的公司软件所开发的LaserWriter打印机。47）第257页，全书一直说库伯提诺，这里变成了库伯·提诺。真不敢相信这本书是周筠责编。

5、阅读这本书，你会感受到20多年前的一个梦幻团队的所有激情、毅力和凝聚力。Macintosh的成功开发绝对算得上是软件史上的里程碑。Steve Jobs 更是作为“传奇人物”至今仍为人称道。书中的插图和照片是亮点，“苹果控”必备图书。

6、Revolution in the Valley: The Insanely Great Story of How the Mac Was Made 的简体汉译本，对那个时代的计算没有任何概念，05年左右因为Aidan的Newton，曾有兴趣了解苹果公司90年代的历史，至于最近还被提到的失败产品Lisa，今天看这本书才知道这款产品已经如此久远。早上的路上总共只看完自序、人物介绍，下班路上和回家已经看完了1/3，吸引人的永远是人和他们的故事。08/18更新，作者的网站：<http://www.folklore.org>，里面包含了这些故事，而且和原版的一样是彩色图，收藏一下。

7、适合创业型看，不适合大公司看。细节：作者andy和硬件核心伯勒尔是买了苹果II并很喜欢，所以进入了苹果。伯勒尔没有大学学历的，从售后服务维修苹果的部门进入硬件设计。最后的结语总结是亮点：1. Mac不同，它的背后驱动力主要还是来自艺术价值，他无视外部竞争，目的只是要开发出非凡卓越的产品。2. 和其他团队开发前有详尽冗长的产品需求规格文件相反，Mac团队偏好以比较有创意，弹性，渐进式的方式来雕琢原型。Mac之父--乔布斯名言：Real artists ship. 上市才是行家。宁为海盗，不为海军。

8、写完标题，我脑子里思考的是，有没有哪家公司叫「往事有限公司」？这样他们家为戒烟者生产的「如烟」产品，就叫做「往事如烟」。（脑海里那个理智的声音瞬间给了一个当头棒喝：少TM给我瞎扯！）好吧其实我的苦衷是说，读完这本书，并没有很完整的读后感想，于是写点什么呢？词穷。作为一本记录轶事的八卦书，读起来就像寝室卧聊，很有趣，但回过头来，能记住的不多。印象深刻之一，是作者所言的Jobs拥有的现实扭曲力场。这家伙有强大的说服力很感染力，能颠倒黑白指鹿为马，并对大家进行毫无根据却卓有成效的精神激励。还有，就是Bill Gates当年跑来苹果，明修栈道暗度陈仓，骗取了苹果的技术，最后发布了自己的Windows 1.0。另一点印象，就是王朔的那句话，大意是说，年轻有什么了不起，谁没有年轻过？苹果也是如此。伟大的公司，也是这么一步步走来。不多说了，刚从iPhone Kindle里买了一本iCon Steve Jobs, 读完了写那篇。

9、评两颗星，并不是说这本书真的不怎么样。是我完全没有看懂。也许对于懂行的读者来说它真的妙趣横生，不然豆瓣的评分不会那莫高。但对于我这样平时对电脑仅限于上网打游戏的人来说，满篇的英语单词和专业术语，真的没法给我带来哪怕一丝启示。

10、春节前已经看了一遍这本《苹果往事》，假期又看了一遍。对于这段苹果公司并不鲜为人知的历史来说，这本书从一个亲历者的视角给Mac的诞生加了一大段注解。这也是苹果拥趸者最喜欢看的内容。4370528396\_4a35da2135\_m.jpg彼时的乔布斯，恰似刚受封齐天大圣，自信无所不能，被排挤到Lisa项目之外意味着他将来没有权利说这是他设计的产品，所以最想做的事情就是找个项目来证明自己。

## 《苹果往事》

他对于“自己参与设计”的项目无疑是寄予厚望的，也给予了足够的支持，否则这个从概念项目起步的团队也不可能发展起来。对于这个团队的多数人，他们要研发的这个产品，不为名不为利(实际上也只有少数几个人得到了名利)，更多的是创造性工作给自己带来的成就感，什么是激情，或许这就是。对于1984年苹果推出的Macintosh，现在来看，或许是那个寓意深刻的广告更为令人津津乐道。当时的Macintosh只能算是杰出的电子艺术品，是否是成功的产品很难定论。毕竟从市场表现来看，没有给苹果带来像Apple II那样的辉煌。这个产品的推出从某种程度上也间接促成了乔布斯被赶出苹果。是苹果公司发展历史上的一道分水岭。如果没有当初，或许也不会成就现在的乔布斯。现在的Mac，其实无法让人等同于1984年的Macintosh...我相信只是有些精神会延续下来...或许这样就已经足够了。在这本书的最后，作者Andy Hertzfeld感伤“我所渴望的理想麦金托什团队模式已经消失了，融入了那种我们以前常常取笑的大型组织当中，内部充满官僚障碍及人际摩擦”。曲终人散，这个团队的大多数人都将不再服务于苹果公司。这也是那些非凡团队成员的普遍命运。阅读这样一本书，对我们更有价值的事情从中学习那些经验和教训，关于人，关于事。让人欣喜，让人心酸。

from: [http://www.dbanotes.net/review/revolution\\_in\\_the\\_valley.html](http://www.dbanotes.net/review/revolution_in_the_valley.html)

11、最近看完了「苹果往事」，一部关于Mac诞生的记录书，一部带你重回1984那个充满魔幻的年代的书。乔帮主曾在2007年iPhone发布会上说过，Apple有两个划时代的瞬间。而第一个，便是1984年第一部Mac诞生的霎那。如果说Apple II是沃兹一个人的艺术品，那Mac则是由一群继承沃兹教的天才精心制成的杰作。这本书便是由这群天才现身描绘了Mac诞生的始末。老实说，当看到末尾Mac正式登场，搭配着「Chariots Of Fire」，成为人类世上第一台自己介绍自己的电脑时，颇有一种史诗感。合上「苹果往事」，再看一遍1984年的那场发布会，简直令人落泪。网络上有不少Mac登场的那个3分钟片段，我花了点时间将84分钟整场发布会传到了土豆。除了Mac登场的那个瞬间，乔帮主朗诵鲍勃迪伦的词、挪挪IBM、难掩泪水的表情以及Mac的广告都是不容错过的细节。

<http://www.tudou.com/programs/view/tSaRFzqqATE/>

## 章节试读

### 1、《苹果往事》的笔记-第95页

"你不能开除布鲁斯！"，哪个公司都会有这种典型的sb开发管理。

### 2、《苹果往事》的笔记-第91页

多数的用户及程序开发人员所接触的使用界面都是最终的成果，所以大家一般都会以为用户界面是静态的、不曾改变过。但这些照片显示，它一直随着我们经验与技术的积累而不断演变。永远没有十全十美的使用界面，虽然在不同应用程序间设计的一致性也很重要，但是最棒的开发人员遇到新的问题或是发现更好的解决方法时，他们会不断地创新。诚如鲍勃·迪伦（Bob Dylan）于1965年所说的：“不创新，就等死吧。”

### 3、《苹果往事》的笔记-第37页

六月起，我们每周开始举行管理会议，多数成员都会一同参与讨论当周要事，在第二或第三次会议时，伯勒尔向大家展示了一份由实际大小放大四倍的主板设计详图，该设计当时已在某些原型机上使用了。

乔布斯开始纯粹从美学角度评论设计：“那部分很美，”他如此赞叹，“但你看这内存芯片真丑，线路太靠近了。”

当时刚聘来的模拟工程师乔治·克洛打断乔布斯：“谁管主板长得怎样？唯一重要的是它功能好不好，没人会去看主板模样的。”

乔布斯强烈反应：“我就会看！即使是装在机壳内，我也要它尽量美一点。优秀的木工不会用烂木材制造橱柜的背板，即使大家都看不到。”

乔治因为刚来不久，不知道他稳输的，就开始和乔布斯争了起来，还好伯勒尔打断了他。

“嗯，因为内存总线的缘故，所以那部分很难编排。”伯勒尔回答：“如果修改的话，电路方面就会不太顺。”

“好，你听我说，”乔布斯说：“我们重新规划一套比较美的板面设计，如果行不通的话再改回来。”

所以我们又投注了约5000元，重新按乔布斯认可的内存总线绕接方式生产新型主板，果然，新的主板正如伯勒尔所料，就是行不通，所以我们制作下一批原型时又换回了原本的设计。

### 4、《苹果往事》的笔记-第83页

folklore.org上的原文：

[http://www.folklore.org/StoryView.py?project=Macintosh&story=Busy\\_Being\\_Born.txt](http://www.folklore.org/StoryView.py?project=Macintosh&story=Busy_Being_Born.txt)

完整的30张照片：

<http://www.douban.com/photos/album/104329021/>



### 5、《苹果往事》的笔记-第1页

第一代Macintosh电脑后面板内部有乔布斯和创造Mac电脑同事的签名。历史上很多艺术家的传统就是留给后人他们签署的作品。签名中有乔布斯、Atkinson、Andy Hertzfeld、Bruce Horn、Raskin和所有参与Macintosh项目的成员。

### 6、《苹果往事》的笔记-第155页

我一直在想，到底会有多少人使用麦金托什？100万吗？不止！再过几年，我打赌有500万人至少每天要激活麦金托什一次。就算你可以缩短10秒的开机时间好了，把这个再乘上500万用户，那就是每天5000万秒了。整年下来大概是好几十辈子的时间。想想看，如果你可以让开机速度快10秒的话，就拯救了数十条生命，这很值得啊，你不觉得吗？

# 《苹果往事》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)