

# GUI发展的历史

## 施乐公司：Alto GUI

GUI萌发于施乐公司的帕洛阿尔托研究中心。施乐作为一家打印机公司，希望能够提前主宰无纸化办公的市场。因此，他们创立了这一研究中心。正是在这里，他们制造了第一台施乐/alto计算机。它几乎具有了现代个人电脑的一切元素，包括和以太网的连接，以及第一个使用了鼠标的图形界面。它极具独创性与预见性，因此，在今天，它被一些人认为应当被称为第一台个人电脑，并为后来个人电脑的发展打下不可或缺的基础。



## 史蒂夫乔布斯：从Lisa到Macintosh

然而，中心的研究人员与公司的管理层的观点产生了冲突。认识的这一工作价值的是史蒂夫·乔布斯，他在看到AltoGUI的瞬间，便认为这将成为此后计算机发展的关键。乔布斯试图复制他在施乐所见的技术，创造个人PCLisa。但Lisa售价高昂，且出现了一些技术问题。



随后，乔布斯开始发展Apple Macintosh项目，致力于开发便宜、好用的商业计算机。然而，得益于良好的软件支持，Macintosh的竞争对手IBM PC一旦推出便及其成功。这些软件并不支持Mac的图形界面，因此，乔布斯开展了与比尔盖茨的合作，也是在这个过程中，比尔盖茨看到了GUI的潜力。

然而，GUI并没有一开始便让Mac取得成功。直到相配套的应用，如能完全按照显示进行打印的激光打印机的驱动应用出现时，Mac的发展才出现曙光。

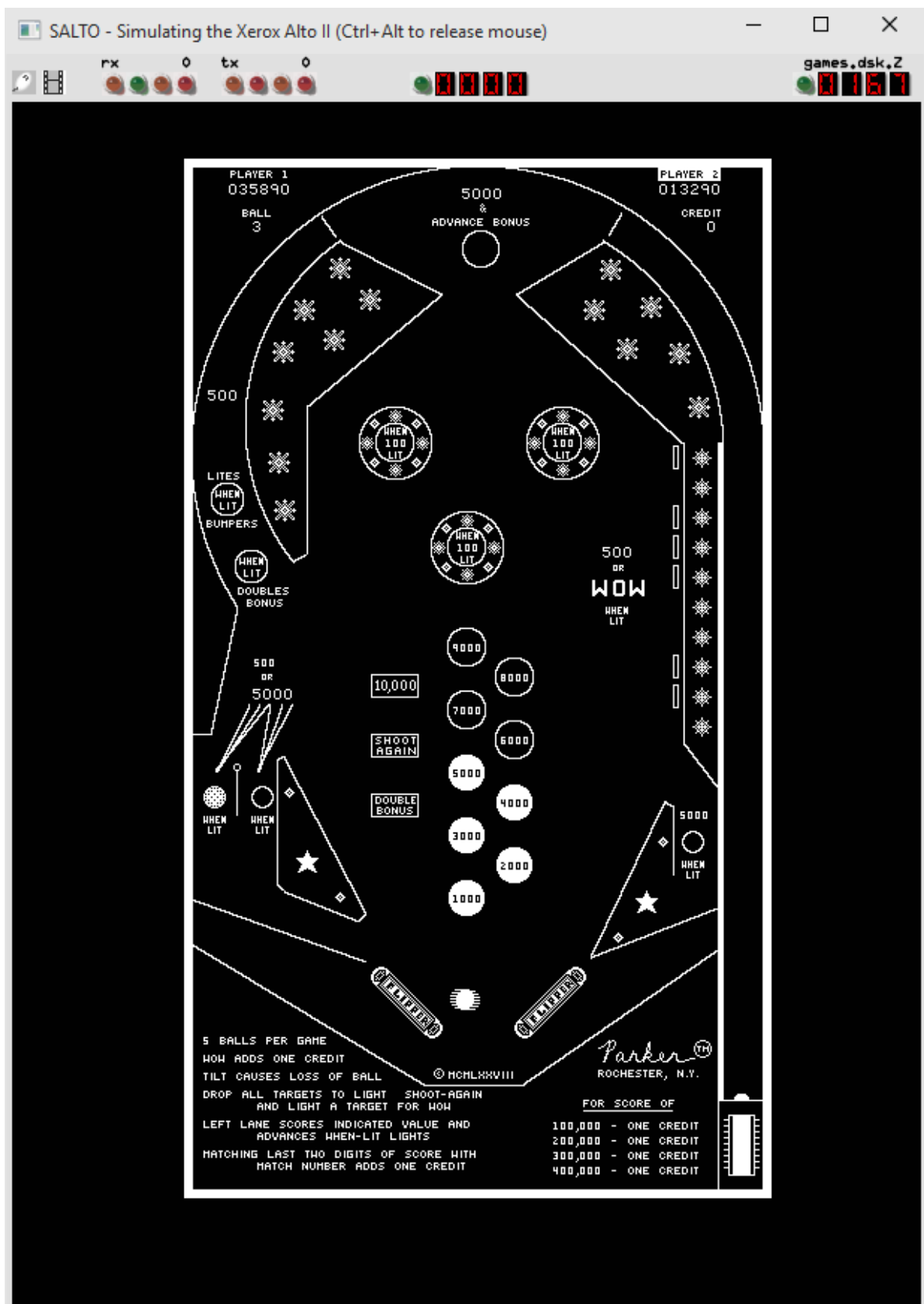
### **比尔盖茨：windows系统**

认识到GUI的比尔盖茨带领团队开发了可用于IBMPC的图形界面，Windows3并获得了极大成功。在Windows95中，他们对PC操作系统和图形界面进行了整合。微软公司逐渐走到了行列的前线，并成为了GUI行业标准的制定者（截止到Triumph of the Nerds拍摄时）。

## **AltoGUI的特征以及与今日的区别**

---





(图片来源于网络)

AltoGUI已经包含了：用三键鼠标进行交互，区别于DOS的窗口化图形化显示。基本上已经具备了个人电脑的雏形。

在此基础上，现在的个人电脑对鼠标的按键等进行了微调，并设置了触控板等操作光标的方式；同时，图形界面的设计较为单一，字体与排布较为固定，美观与交互性与今日的系统都有一定差距。

# Microsoft在GUI发展中的作用

---

- 比尔盖茨与乔布斯开展了合作，为Mac图形界面开发了相应的应用，解决了Mac的GUI缺乏适配的应用程序的困境，一定程度上促进了Mac的发展。
- 在与乔布斯的合作中，比尔盖茨意识到了GUI的重要意义。微软随后开始发展自己的GUI，打破了Mac对于图形界面的垄断。双方的竞争中推动了GUI的发展。
- Microsoft不断吸取用户反馈，反复迭代，完善自己的GUI，并建立了GUI的行业标准。