

# Windows to MacOS

Jiahao Xiang

2024 年 12 月 14 日

**Start Point:** 前些日子，苹果出了 Mac mini 4，内存白给 8G，配上活动打折，我们就入手了一台。

**Background:** Windows 15 年老用户从 xp 到 11，如果说用 windows 打游戏，肯定没啥问题，但是出于 coding 的目的，UNIX 类的系统更加适合。之前用过一段时间 linux 下的 archlinux，但是 linux 下图形栈的问题，使用起来不舒服，很多大的或小的兼容性问题。

**Goal:** 本文主要是 macOS 给我带来的一些新的体验。（个人体验，不一定适用于所有人，仅供参考）

## Desktop Environment

- **Dock:** 任务栏, 很少用默认隐藏
- **Mission Control:** 多桌面管理工具, 和 window 下近似, 但是应用之间的切换逻辑不一致, 需要适应

## Devices Ecosystem

- **iPhone:** 所有信息都可以在 mac 上同步, 比如短信, 电话, 照片等
- **AirPods:** 无缝连接, 可以在 mac 上直接切换音频输出设备

# GUI Applications

## Tools

- **Alfred:** 一个很强大的应用，可以替代 spotlight，可以自定义很多功能，比如搜索，快捷键等
- **Rectangle:** 一个窗口管理工具，可以用快捷键调整窗口大小，位置，符合 windows 下的习惯

## Productivity

- **Screen Studio:** mac 下录屏工具，可以录制屏幕，摄像头，声音等
- **Wechat:** 微信，mac 下的微信，功能比 windows 似乎还多，其他的社交软件也有 mac 版本，比如 qq，钉钉等

## Conclusion

macOS 下的 GUI 应用生态很好（除了那些游戏、建模的软件深度绑定 windows），有一部分应用是 mac 专用的。

# NO GUI Applications

## Homebrew

- **Homebrew:** macOS 下的包管理工具，可以安装很多软件，比如 git, python, nodejs 等
- **Homebrew Cask:** 一个扩展，可以安装一些 GUI 软件，比如 vscode, firefox 等

## Conclusion

macOS 下的命令行工具生态也很好，和 linux 下具有相同的开发体验，各种代码库都能方便集成。