

iPure^{cz}



WWDC 2020 | Mail vs. Outlook | Hry pro macOS
Aplikace pro iPhone | MacBook Pro z druhé ruky?



iPure.cz 140/2020, čtvrtý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Michael Vita, Jiří Matějka
Editor: Marek Nepožitek | **Překlad:** Ondřej Pikrt
Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Všechno po svém

Editorial ■ Karel Oprchal

Rok se s rokem sešel a máme za sebou dlouho (doslova) očekávanou vývojářskou konferenci. Kvůli pandemii byl termín posunut o zhruba 14 dní oproti běžnému datu konání začátkem června. Apple pravděpodobně potřeboval více času na kompletní reorganizaci vývojářské konference, která letos probíhá poprvé zcela digitálně, na dálku.

Vývojářská konference WWDC kromě prezentace novinek v operačních systémech zahrnuje celý týden seminářů, přednášek a školení pro vývojáře. Apple si dal záležet a zdá se, že všechno šlape jako hodinky. Jak řekl Tim Cook, je velká škoda, že se lidé nemohou setkávat osobně, ale Apple se zaměřil na to, aby s využitím internetu byla konference především v této nelehké době „more inclusive than ever“.

Konferenci jsem sledoval celou, a ač jsem měl trochu předsudky, že to bez lidí nebude ono, tvůrci mi zase vypálili rybník. Celou dobu jsem se bavil, kochal prací scénografů, přelety kamerou skrz Apple Park byly vzrušující a keynote byla velmi příjemná na pohled. Velikou novinkou letošní WWDC je přechod Applu k vlastním čipům v počítačích. Apple označil pondělní konferenci za historickou a já se nemohu dočkat, co následující 1–2 roky přechodu na čipy ARM přinesou. Kalifornská firma si plánuje časem všechno vyrábět sama – jak systém, tak všechny klíčové komponenty. Dělat věci jinak a po svém bylo vždy krédem Applu a dnes jsme svědky další kapitoly tohoto příběhu.

Apple se zase ukázal jako schopná firma, která si i teď dovede udržet drive a zároveň pomoci všem okolo. Kdo ví, možná tato digitální konference posune i konference další. V následujících číslech, podcastech, na webu Digit.cz či YouTube vás budeme všemi novinami pravidelně zásobovat, tak neztraťte nit!



A photograph of Tim Cook, CEO of Apple, standing on a stage with his hands raised in a gesture of presentation. He is wearing a dark blue button-down shirt and glasses. The background is a light gray wall with large, stylized graphics: a red Apple logo on the left, a black Apple logo on the right, and a colorful, abstract graphic on the bottom right. A large red banner with white text is overlaid on the image.

WWDC 2020

Nový směr

Magazín ■ Daniel Březina

Dočkali jsme se. Navzdory nepříznivé celosvětové situaci s koronavirem proběhlo představení nových operačních systémů a novinek. Poprvé na nás přední představitelé Applu nemluvili živě ze San Jose Convention Centre, ale celá akce byla předtočená v kulisách futuristického Apple Parku. A že se to skvěle hodilo k představeným novinkám.

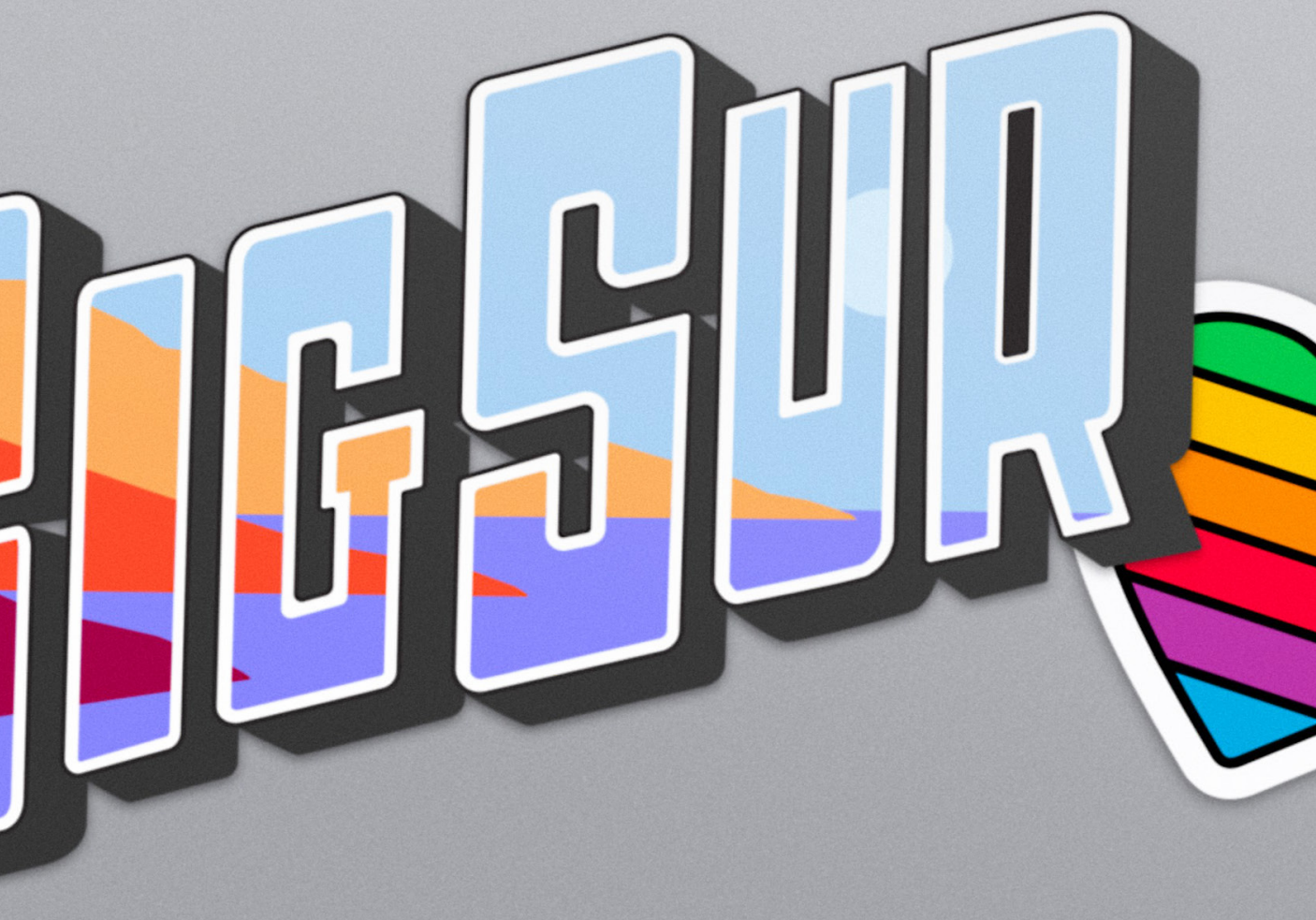


Applle představil změny ve všech operačních systémech a jednu zásadní novinku pro celé odvětví počítačů. Než se pustíme do novinek, chtěl bych zmínit celkovou formu prezentace, která byla naprosto skvělá. Na scéně se střídali lidé z Applu tak, jak jsme zvyklí, a my jsme si mohli prohlédnout některá nová zákoutí Apple Parku, jako je třeba posilovna. Vše tematicky laděné k dané novince. Za to si Apple zaslouží velký palec nahoru. A stejně tak si zaslouží palec nahoru za představené novinky.

ZMĚNA PO SEDMI LETECH

V roce 2013 Apple představil světu iOS 7 s kompletně předělaným uživatelským rozhraním. Celý koncept se pak následujících šest let ladil a letos jsme se dočkali nejviditelnější změny. Poprvé v historii nebudou na domovské obrazovce jen ikony aplikací, ale nově také aktivní widgety. A to ve formě, jakou si uživatel zvolí. Na výběr bude ze tří velikostí, pokud to aplikace dovolí. Nejlepší na tom je, že se nebude jednat o pasivní widgety, jak je známe dnes. Nové widgety budou po celou dobu aktivní a budou neustále zobrazovat aktuální data bez nutnosti aktualizace.

Spousta uživatelů volala po volném řazení ikon na domovské obrazovce. Apple jim tato přání nesplnil, ale udělal malý kompromis. Widgety si můžete v rámci tradičního řazení umístit kamkoliv chcete mezi ikony. Je jasné, že se toho chytanou vývojáři a vytvoří „prázdný widget“, pomocí kterého bude možné vytvořit dojem, že máte ikony různě poházené po obrazovce.





Velkou novinkou je knihovna aplikací. V dnešní době máme na domovské stránce obrovské množství aplikací. Nově si můžete aplikace prohlížet v knihovně. Aplikace se v knihovně automaticky roztřídí do složek podle typu aplikace. První dvě složky budou „chytré“. První složka bude obsahovat návrhy, jaké aplikace asi teď chcete použít, podle toho jak používáte iPhone. Druhá chytrá složka bude obsahovat nové aplikace.

Další dvě novinky spolu souvisí, i když na to nevypadají. První z nich je něco, čemu se říká kompaktní hovory. V podstatě jde o to, že vás nyní iPhone nevyhodí z aplikace, když vám někdo zavolá. Hovor se vám ukáže v horní části obrazovky a vy můžete pokračovat v práci v jedné aplikaci i v průběhu hovoru. Druhou novinkou je obraz v obraze, který známe z iPadOS. Znamená to, že si můžete pustit třeba nový seriál FOUNDATION (konečně očekávaný hit na Apple TV+) a zároveň procházet jiné aplikace. V kombinaci s kompaktním hovorem se to dá skvěle využít při FaceTime hovoru.

Zprávy konečně dostaly v iOS 14 velký balík praktických novinek. Samozřejmostí jsou nové Memoji, které si můžete víc upravit. A budou se vám hodit ve vylepšených skupinových konverzích. V nich nově můžete odpovědět na konkrétní zprávu a vytvářet tak vlákna, nebo můžete označit konkrétní osobu, které je zpráva určena. A pokud máte důležité konverzace, které chcete mít vždy navrchu, můžete si až devět takových konverzací připnout a budete je mít vždy na očích.

NOVINKY, NA KTERÉ SI POČKÁME

Další várka novinek se týká funkcionalit, které u nás zatím podporované nebudou. Předně Mapy.

Apple začal minulý rok měnit podklady pro své mapy a po USA následuje Kanada, Velká Británie a Irsko. Některá města v USA a v Číně nyní podporují navigování pro cyklisty a elektroauta. Cyklistům aplikace ukáže nejenom nejrychlejší cestu, ale také její profil a kde budou muset šlapat do kopce, případně vynést kolo do schodů. Navigace pro elektroauta pak nabídne plánování nabíjení vzhledem ke zvolené trase.

Představený iOS 14 přinesl i novou aplikaci. Jmenuje se Překladač a bohužel pro nás v ní není zastoupena čeština. Do aplikace buď napíšíte, nebo nadiktujete to, co chcete přeložit (klidně i ve větách) a aplikace vám to v reálném čase přeloží. Takových aplikací už existuje spousta. Výhoda Applu spočívá v tom, že si uživatel může zvolit, jestli chce překlad přes internet nebo soukromě na svém zařízení. Aby mohla aplikace překládat v režimu offline, musí si uživatel stáhnout konkrétní jazyky. Aktuálně aplikace podporuje 11 jazyků, včetně angličtiny, španělštiny, ruštiny nebo němčiny.

Velkých změn se také dočkala Siri, bohužel pro nás ale není změna v podporovaných jazycích. Siri má nové uživatelské rozhraní, vycházející z kompaktních hovorů. Nepřekryje celou obrazovku, ale zobrazí se v plovoucím okně. Apple uvádí, že Siri dostala spoustu nových znalostí a třeba vám odpoví na to, jestli je Pluto planeta. Pokud něco neví, najde vám odpověď na internetu a vy pak můžete tuto odpověď třeba nadiktovat přes Siri do zprávy a poslat jako audio. Siri také pracuje s aplikací Překladač a může vám například přeložit obsah webové stránky.



Asi největší novinkou pro iPadOS je větší integrace Apple Pencil do systému. Konečně jsme se dočkali a systém převede text psaný tužkou do strojového textu.

SVĚT SE ZRYCHLUJE A APLIKACE S NÍM

Apple měl kdysi reklamní slogan, že pro všechno existuje aplikace. Bohužel pro nás, úložiště na iPhone není nafukovací, a tak nemůžeme mít všechny aplikace stažené. Teď si představte situaci, že jste na výletě a chcete si na ulici půjčit kolo a projet se. Máte od operátora omezená data a v iPhone nemáte aplikaci, přes kterou si můžete kolo vypůjčit. Nevadí, pokud provozovatel kol bude používat novou funkci App Clips.

Na kole najdete buď klasický kód QR, chip NFC nebo nový kód Apple kombinující NFC a vizuální kód. Když ho načtete, objeví se vám možnost použít velmi ořezanou část aplikace, i když ji nemáte v telefonu. Ořezaná část aplikace, neboli App Clip, bude obsahovat právě tu nejdůležitější část, která vám umožní rychlé vypůjčení kola. Přihlásíte se přes Sign in with Apple ID a můžete se vesele projíždět.

App Clips budou velmi malé. Apple povolí vývořákům maximálně 10 MB, takže vám to nezabere téměř nic z vašeho datového plánu. Kompletní aplikaci si pak můžete stáhnout na pozadí nebo ji vůbec nemusíte potřebovat. Samozřejmostí je, že vše bude naprosto bezpečné, co se týče soukromí. App Clips nemusíte vyvolat pouze u fyzických předmětů, můžete je využít i na webových stránkách.

IPADOS SE VYDÁVÁ SVÝM SMĚREM

Minulý rok jsme byli svědky odloučení iPadOS od iOS. Tento rok pokračuje systém ve vzdalování se od svého rodiče. Naštěstí pro nás je ale bázlivý a tak vzdálení od konceptů iOS není unáhlené a my máme spoustu času zvykat si na novou filozofii.

Všechny designové novinky z iOS 14 najdeme i v novém iPadOS. Ovšem v trochu změněné podobě. Widgety si například nemůžete vkládat kamkoliv na plochu, máte pro ně pořád určené místo v levé části obrazovky. Bohužel jsme se na iPadOS nedočkali knihovny aplikací, za to nás ale potěší kompaktní hovory a kompaktní Siri.

Apple v iPadOS 14 předělal boční panely. V aplikacích jako jsou Soubory nebo Fotky si můžete z levé strany vytáhnout panel s navigací a buď si ho nechat připnutý na obrazovce, nebo si ho můžete po vykonání akce opět schovat. Nikoho nepřekvapí, že panel vzhledově připomíná macOS.

Z macOS tu je také další novinka a tím je předělané vyhledávání. Klasicky se k němu dostanete potažením prstu směrem dolů na domovské obrazovce, nově se vám ale ukáže textové pole jako na macOS. Jak budete psát slova, nabídka se bude aktualizovat. Systém prohledá vaše data v aplikacích, případně můžete hledat klíčová slova na internetu.

POUŽÍVEJTE TUŽKU

Asi největší novinkou pro iPadOS je větší integrace Apple Pencil do systému. Konečně jsme se dočkali a systém převede text psaný tužkou do strojového textu. Skvělé je, že to funguje napříč systémem. Můžete tak psát do vyhledávače v Safari, nebo když si přidáváte novou událost do kalendáře. Podpora češtiny zatím neexistuje. To znamená, že systém ignoruje háčky a čárky nad písmeny.

Nebyl by to Apple, kdyby nešel dál. Celý proces převádění textu se provádí na pozadí a v reálném čase. Po napsání písmene tak systém ví, co jste napsali a může s tím dál pracovat. Vy si tak můžete označit



blok rukou psaného textu tak, jak to znáte ze strojového textu, a můžete ho třeba kopírovat. Zajímavostí je, že systém zvládne detekovat události opět tak, jak to známe ze strojového textu. Když si poznamenate tužkou nějaké datum a čas, systém vám nabídne, jestli si to nechcete uložit do kalendáře.

DOBROU NOC

Velkou porci novinek dostal také systém watchOS 7 pro Apple Watch. Velká část novinek se týká samotných ciferníků. Dostali jsme nový ciferník Chronograph Pro s velkým prostorem pro komplikace. Když je řeč o komplikacích, vývojáři nově mohou mít víc druhů komplikací na jednom ciferníku. Samozřejmostí jsou také nové systémové komplikace.

Když si ciferník upravíte podle svých představ, můžete se nyní o něj podělit s ostatními. Buď ho můžete sdílet přes Zprávy, e-mailem nebo jako odkaz na sociálních sítích. V App Store se také objeví návrhy na úpravu ciferníků od známých osob.

Velkou novinkou je ve watchOS 7 spánek. Podle vědců je zdravé mít pravidelný spánkový režim, tedy chodit spát a vstávat pravidelně ve stejnou dobu. Nově si můžete na iOS a watchOS vytvořit pravidelnou předspánkovou rutinu. Obrazovky obou zařízení se ztlumí a zobrazí jen ty nejdůležitější informace, jako je čas a nastavení budíku. Právě kouzlo pak začne, když si necháte hodinky na ruce i přes noc.

Apple Watch vám nově dovolí trackovat spánek bez využití aplikací třetích stran. Všechna data o vašem spánku pak najdete ve Zdraví. Samozřejmostí je detekce hlubokého spánku a celkový čas v průběhu dnů a týdnů.

NOVÁ ÉRA PRO MACOS

Je to neuvěřitelné, ale po 19 letech se nám mění verze macOS. V březnu 2001 Apple představil Mac OS X 10.0 Cheetah. V průběhu let se označení OS X změnilo na macOS, ovšem pořád jsme se nacházeli ve verzi 10. Měnila se pouze desetinná část. Poslední verzi 10 je tak macOS Catalina 10.15. Od podzimu 2020 tu bude macOS 11 Big Sur. Změna z verze 10 na verzi 11 je mnohem větší, než může na první pohled vypadat.

MacOS Big Sur je velká designová změna. Dočkali jsme se nového docku, nových ikon a ještě víc průhledných systémových oken. Celkově se design iPadOS a macOS sblížil dohromady. Nedá se říct, který systém šel naproti druhému, spíš se oba dva potkaly uprostřed.

Nový macOS Big Sur obsahuje opět podobné novinky jako iOS a iPadOS. To znamená vylepšené Mapy, Zprávy, notificační centrum s widgety nebo vylepšenou Siri. Je skvělé vidět, že je Apple konzistentní napříč systémy.

Velkou změnou prošlo Safari. Předně si můžeme upravit úvodní obrazovku. Jak její vzhled, tedy pozadí, tak hlavně obsah. Na úvodní obrazovce můžeme mít oblíbené záložky, často navštěvované stránky, nápovědu od Siri, seznam uložených odkazů nebo nově report o soukromí. Report o soukromí bude ukazovat, co všechno si dané stránky od nás berou a co všechno sledují. Zároveň nám může ukázat, jestli nebyl některý účet cílem hackerského útoku.

Safari si nově poradí s rozšířeními. To už známe z předešlých let, ovšem teď dostanou rozšíření novou péči a řád. Vývojáři tak mohou vyvíjet nová rozšíření a hlavně je mohou začít prodávat přes App



Store. To znamená, že koncový uživatel bude mít jistotu, že je rozšíření bezpečné. Zároveň mohou rozšíření fungovat pouze na některých stránkách, vy si tak můžete nastavit přístup.

VELKÁ REVOLUCE ZAČALA

Proč je tedy změna verze z 10 na 11 větší, než si myslíme? Apple na Keynote oznámil svůj plán přechodu z procesorů Intel na vlastní řešení. To pojmenoval Apple Silicon. Vychází z dobře známých chipů řady A a S, které známe z iPhoneů (A), iPadů (AX) a Apple Watch (S). Nové Macy budou mít chipy s označením AZ a jedná se o změnu historického významu.

Doteď tu vedle sebe existovala zařízení nové generace – iPhone, iPad, Apple Watch a Macy, jako zástupci starého přístupu. Zařízení nové generace jsou velmi výkonná, ovšem nejsou s Macy kompatibilní. Jednoduše řečeno, na Macu nespustíme aplikace z iPhoneu. Já to přirovnávám ke klasickým autům se spalovacím motorem a elektroauty. Zvenčí jsou relativně stejná nebo podobná a plní stejné funkce. Ovšem uvnitř, v motoru, to je u každého auta úplně jiné. A stejné to je u iPhone/iPadu a Macu. Nyní přichází změna a všechna zařízení budou mít, zjednodušeně řečeno, stejný typ vnitřností.

Co to znamená v praxi? Předně efektivitu. Chipy nové generace, které jsou v iPhonech a iPadech, jsou výkonné a zároveň potřebují méně energie. Toho využije macOS. Všechny aplikace poběží stejně rychle nebo rychleji než dosud, při stejné nebo větší výdrži baterie. Pro vývojáře to znamená, že musí všechny své aplikace předělat, aby tento nový chip využili na 100 %. Ovšem Apple

pamatoval i na ty, kteří to neudělají, nebo jim to bude trvat delší dobu. Staré aplikace půjdou spustit i na novém systému. Apple sám šel příkladem a už nyní má přepsané všechny své aplikace, včetně profesionálních aplikací jako Final Cut Pro X. Další velkou výhodou je i kompatibilita aplikací. Tím, že všechna zařízení Apple poběží na stejném typu procesoru, bude možné spustit aplikace z iOS a iPadOS na macOS.

Celý proces změny ale nebude unáhlený. Je jasné, že Apple na všem velmi dlouho pracoval a bude ještě dlouho pracovat. První Macy s novým procesorem máme očekávat na konci letošního roku. Pro vývojáře to znamená léto ve znamení změn. Kompletní změna celé řady Maců pak bude trvat následující dva roky. Pevně doufám, že to Applu vyjde, a že ho nečeká žádné fiasko.

JSME SPOKOJENI

Samozřejmě, že novinek byla celá řada a my vám můžeme slíbit, že se jim všem budeme věnovat v průběhu léta. Bylo velmi zajímavé sledovat tu spousta falešných drbů a údajných leaků. Ovšem z představených novinek máme v redakci velkou radost a už probíhá testování vývojářských beta verzí. Sám si moc přeju, aby se neopakovalo zklamání z loňského roku, kdy plné verze nových systémů byly plné chyb.

Pokud se chcete zapojit do testování, a nejste vývojáři, musíte si počkat do července. Ovšem instalace betaverze systému je na vlastní nebezpečí a riskujete ztrátu dat. Důrazně před tím varujeme. Plných verzí systémů se dočkáme na podzim. Bude to opět dlouhé čekání, ale určitě bude stát za to. 

| 100 lidí, 100 chutí

Magazín ■ Jan Pražák



V našem magazínu se často setkáváte s názory jednotlivých redaktorů. Každý z nás je však jiný, každý pracuje v jiném oboru, každý pracuje jiným způsobem a každý potřebuje k dokončení své práce jiná zařízení a jiné způsoby. Všichni ale máme rádi techniku a chceme vám přinést ta nejhlubší zamyšlení nad našimi způsoby práce.



Doufáme totiž, že naše poznatky (a častokrát i chyby nebo přešlapy) vám ušetří čas, který potom můžete věnovat práci. Občas se tak vnímáme jako takoví pokusní králíci. U nových produktů to tak velká oběť není, ale třeba u nového softwaru určitě. A já si tentokrát postavil proti sobě zkušenosti se dvěma aplikacemi pro práci s e-maily. Mail a Outlook.

I KAMARÁDI MAJÍ JINÉ NÁZORY

Třeba kolega Marek Hajn má velmi blízko ke světu Microsoftu, docela často zkouší i Android. Kancelářský balík firmy z Redmondu je pro něj proto plynulejší při přechodu mezi několika systémy. Například nám tady nedávno chválil **nový Microsoft 365**

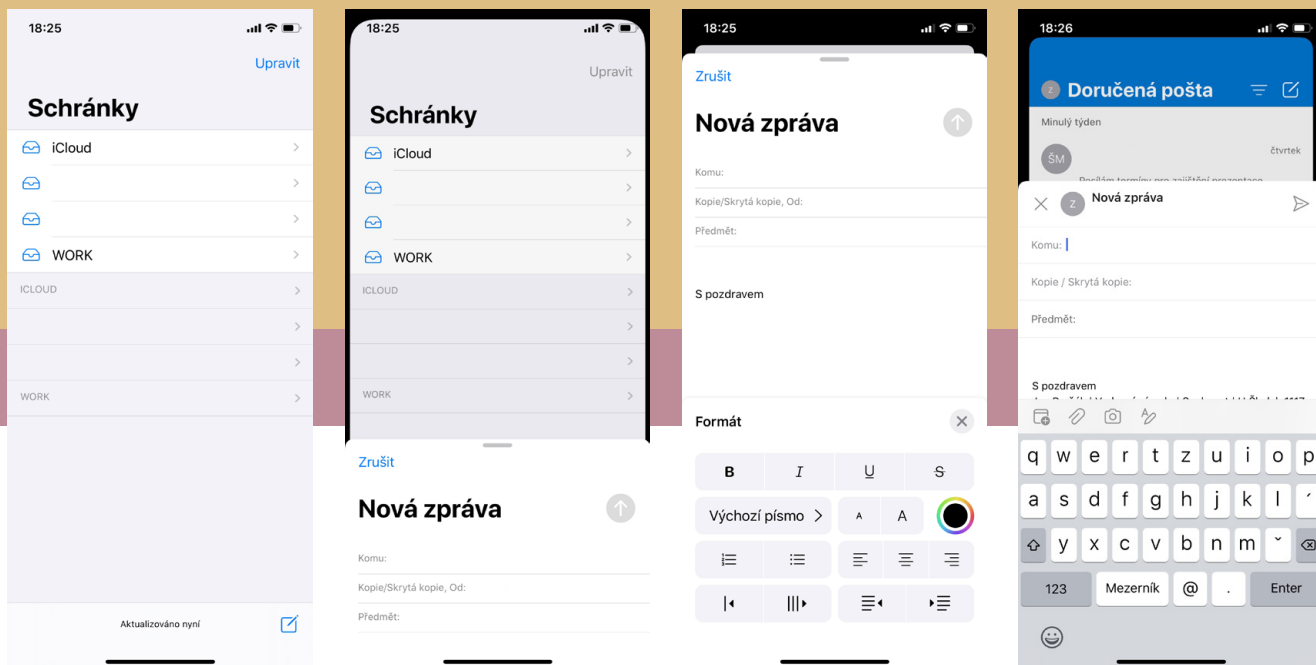
Sám jsem někde na pomezí těchto společností. Apple preferuji na 90 % své práce, především proto, že těch zbylých 10 % zabírá pracovní počítač

v kanceláři. A ti, kteří přišli do kontaktu s korporátem, vědí, že málokdy máte šanci na změnu stroje nebo výběr programů, když celý kolos už jede určitým směrem několik let. Má to však své výhody, doteď jsem používal firemní předplatné i na soukromých zařízeních, především mobilních. Dokud jsem k tomu neměl pracovní důvody, nedávalo mi smysl používat tabulkový procesor na iPadu. Numbers mi těch pár vlastních tabulek zvládly s přehledem.

Musím ale přiznat, že v době psaní článku mám balík iWork pouze na osobní dokumenty. Asi nejvíce z důvodů vzhledu a zkoušení novinek po aktualizacích. Pracovní věci však obstarává balík Microsoft 365. (Že vám to také zní trochu zvláštně, když už se nepoužívá slovo „Office“?)

OKNA VS. SAD

Bývám **pravidelně nadšený z nových aplikací** které vypouští společnost řízená Satyou Nadellou. S jejich



portfoliem Surface je to také jediný opravdový konkurent Applu na poli tabletů. Slovy českého velikána Jára Cimrmana: „Si však tentokrát musím postěžovat.“ Kvůli nové firemní politice jsem byl nucen vpustit do svého světa i aplikaci Outlook, kterou jsem do té doby používal výhradně na pracovním počítači v kanceláři. Všude jinde jsem používal základní Mail a na MacBooku jsem občas odpovídal na zprávy skrze webové rozhraní Outlook.

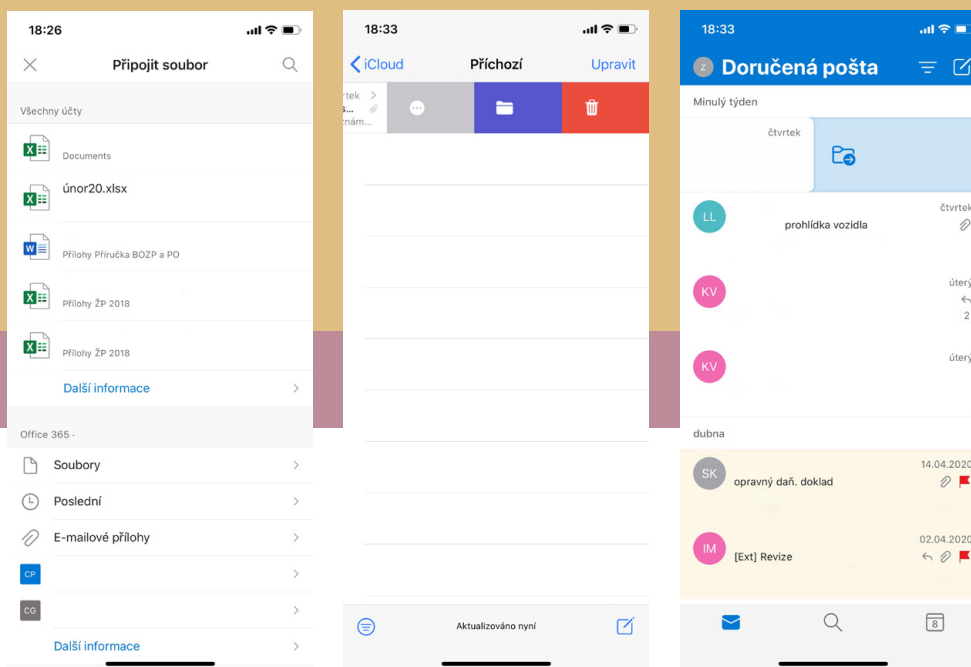
iOS 13, přes veškeré mé výhrady ke spolehlivosti, přinesl na podzim roku 2019 opravdu skvělou funkci – upravenou aplikaci Mail. Ano, zůstala jinak jednoduchá – a pro mnohé uživatele možná až moc. Neumí odpovídat na e-maily formou „chatu“, nemá možnost odložení odeslání odpovědi, nebude vám vytvářet prioritní poštu (VIP nepočítejme), ani nemá se schránkou propojený kalendář tak, jak to má většina konkurentů. Na jednom emailu nemůžete spolupracovat s kolegy, nemůžete v e-mailu delegovat úkol a ani

nedokáže přidat ke zprávě plnohodnotný podpis včetně obrázků.

Co mu však z mého hlediska 10letého používání nechybí, je jednoduchost a spolehlivost. Doufám, že iOS 14 půjde ve stopách loňské verze a přidá pár dalších funkcí. V jednoduchosti používání ale nadále kraluje. V Mailu používám čtyři schránky různých poskytovatelů, od soukromých po pracovní, a vše běží hladce jako po másle. Jediné dvě věci mi v poslední době chybí. Náhled souborů *.ics – častokrát pozvánky na meeting skrze Skype pro firmy a občas nefunkční přiložení souboru ke zprávě ze Souborů, je jedno jestli z iCloud Drive nebo Dropboxu. Soubor se někdy nepřestane načítat z iCloud Drive a je pak rychlejší aplikaci ukončit a spustit znovu.

DRUHÁ STRANA BARIKÁDY

Na druhou stranu od mého přechodu z Gmailu na Mail v roce 2018 jsem zaznamenal pouze pět



spamových zpráv. Pro kontrolu jsem se podíval do svého bývalého účtu od Google a tam jich bylo jen za poslední měsíc 9. Pravidelně tam totiž chodím promazávat zprávy, které mi chodí. Mám prostě rád pořádek. Kromě všech výše uvedených benefitů i chyb mám Mail od Applu rád. Což o aplikaci Outlook nemůžu říct.

Krátce jsem se o tomto **přesunu zmínil na Twitteru**. Hned na úvod mě zarazilo, jak špatně pracuje Outlook s podpisem. Jasně, nechtěl jsem po něm obrázky, které nezvládá ani systémový Mail. Ale aspoň tu automatickou mezeru mezi „S pozdravem“ a jménem bych uvítal. Vždyť to přece dokáže i ten nejobyčejnější Mail z dílny Apple, kterému tolik uživatelů nadává do osekáných klientů.

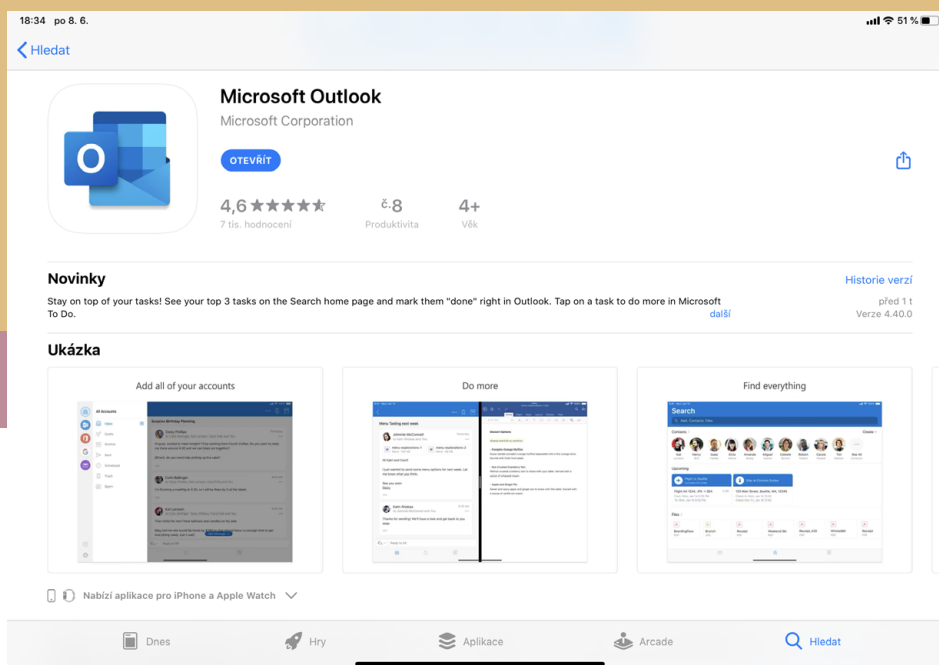
Výčet překvapení se však začal silně zvyšovat. Nechápu, proč u multidotykového zařízení musím zavírat náhled PDF křížkem a ne sevřením prstů. Jasně, že půjde o zvyk, ale

Co mu ani po 10 letech nechybí, je jednoduchost a spolehlivost. Doufám, že iOS 14 půjde ve stopách loňské verze a přidá pár dalších funkcí.

proč komplikovat něco tak moc jednoduchého a intuitivního?

SWIPUJ SEM A TAM

Pak jsem se zastavil u voleb „swipnutí“ přes zprávu. U každé pokročilejší aplikace si nastavíte nejen, co chcete se zprávou udělat, ale také více možností. Outlook je omezen pouze na jednu volbu při přejetí doprava a jednu při přejetí doleva. Víc jich



nedostanete. Najednou mi začalo chybět běžné gesto, kdy přejedu přes náhled zprávy, krátkým pohybem přesunu do složky a dotažením pohybu ke kraji zprávu rovnou smažu. Stejně tak je zvláštní, že nám takto pokročilá aplikace nenabídne možnost řádkování u náhledu zpráv. V klasickém Mailu si vyberete až 5 možných řádků náhledu zpráv. Nebo taky žádný, takže jednotlivé e-maily jsou velmi blízko sobě. To ale Outlook nenabízí.

PŘILOŽ SI MĚ

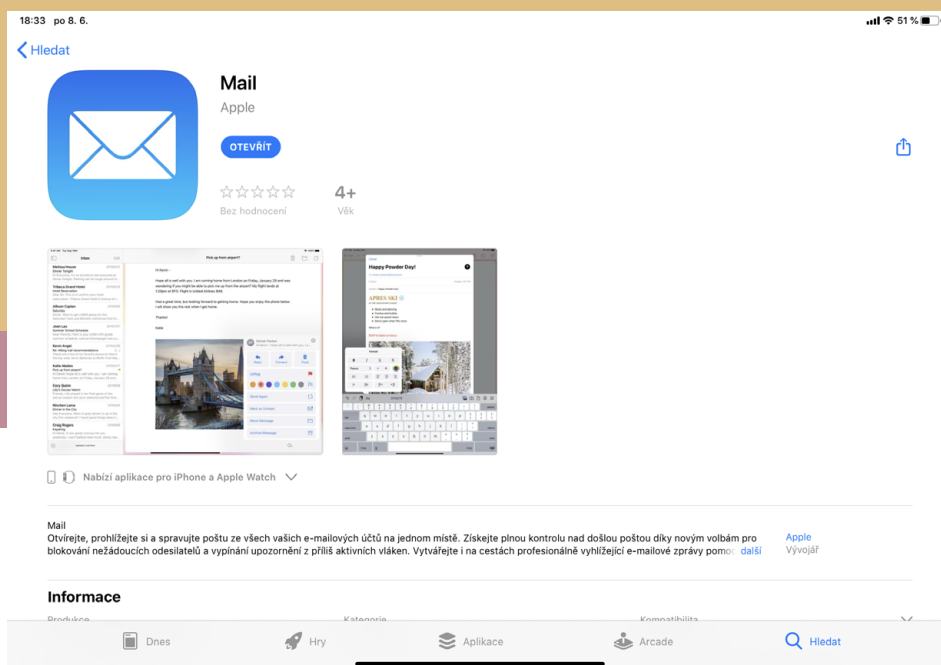
Na to, jak jsem až do iOS 13 hanil Mail, než nám Apple daroval konečně pořádné připojování souborů, jsem se mu v duchu musel hodně omlouvat. Přiložení přílohy v Outlooku znamená tlačení do souborů na úložišti OneDrive a až při delším posunutí na konec stránky vám aplikace nabídne i jiná úložiště. Žádná integrace se systémovými Soubory, které tu ve slušné formě jsou již druhým rokem.

A to mi hlava nebere. Chápu, že Microsoft chce nabízet vlastní úložiště, ale zároveň by měl být ochoten nabídnout prostor i jiným poskytovatelům. Všechny pracovní soubory mám na Dropboxu a tak musím několikrát tapnout, než se dostanu k potřebnému úložišti. Najednou mi Apple připadá otevřenější možností, ne jako ten zlý uzavřený gigant.

ZTRAŤ SE

Další překvapivou funkcionalitou je nemožnost minimalizování nové zprávy, kterou rozepíšete. Buď si ji musíte uložit jako koncept nebo ji prostě zahodíte. Ale nemůžete se při psaní podívat do předchozích zpráv nebo kamkoli jinam v aplikaci.

Souhrnem se dá říct, že jsem chtěl působit objektivně. Kolega Marek je nadšený, protože používá především aplikace Microsoftu. Já jsem v nich napůl také namočený, ale chtěl jsem si nechat jistou svobodu. Firemní rozhodnutí mne dotlačilo k vyzkoušení odmítané aplikace a přineslo mi prozření. To,



Co je nejhorší? Že aplikace Mail, která byla dlouho opomíjena Apple a dlouho kritizována uživateli, vlastně není vůbec špatná. Naopak! Zaslouží si naši pochvalu.

co jsem považoval za naprostý luxus mezi e-mailovými klienty, je najednou dle mého pouze polovičatým řešením na motivy plnohodnotného Outlooku, který mi běží na pracovních Windows.

KAŽDÝ JE JINÝ

Co je na celém pohledu nejhorší? Že aplikace Mail, která byla dlouho opomíjena Apple a dlouho kritizována uživateli, vlastně není vůbec špatná. Naopak! Zaslouží si naši pochvalu. Jak říká název článku, nezavděl se jeden výrobce všem uživatelům. Tam, kde si bude jeden libovat, druhý bude nazlobeně kritizovat.

Po zásahu pandemie v letošním roce možná všichni přehodnotíme své návyky, workflow, portfolio a další životně důležité věci. Každý jsme jiný a každému vyhovuje něco jiného. I my v redakci občas míváme rozdílné názory na konkrétní aplikace nebo služby. V zásadě jsme ale jeden spolupracující tým, který vám přináší novinky.

I přes nalezené chyby bych na takové drobnosti, jakou je výběr e-mailového klienta, chtěl ilustrovat důležitost tolerance. 100 lidí má sice 100 chutí, ale schopnost něco ochutnat mají všichni stejnou. 



Herní okénko do macOS

macOS ■ Daniel Březina

I když Mac není ideální herní platforma, najdeme mezi hrami pár skvělých kousků. V posledních letech jsou velkým hitem hry od nezávislých vývojářů. Minecraft také nepatřil vždy Microsoftu a vytvořil ho jeden programátor pro své pobavení. Nezávislé hry jsou skvělé v tom, že překypují neskutečným množstvím nápadů.



Velká vývojářská studia mají velký tým lidí, kteří určují, co teoreticky bude lidem bavit, a co ne. Nezávislí vývojáři chtějí v první řadě pobavit sami sebe, a tak zkouší různé, zajímavé možnosti. Dnes se podíváme na tři nezávislé hry, které vyšly v posledních letech. Společně různými způsoby ukazují, že herním vývojem může být každý. Ať už příběhem hry, herními mechanismy nebo zákulisím samotného vývoje hry. Všechny tři hry se dají koupit na Steamu a některé z nich i na dalších platformách.

TOVÁRNY Z ČESKÝCH LUHŮ A HÁJŮ

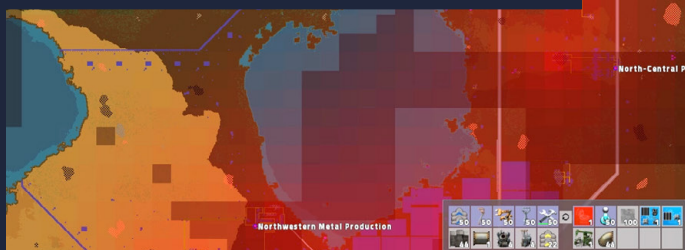
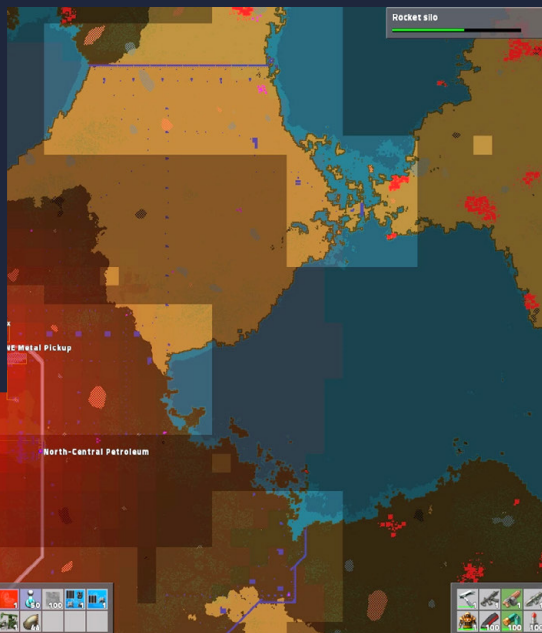
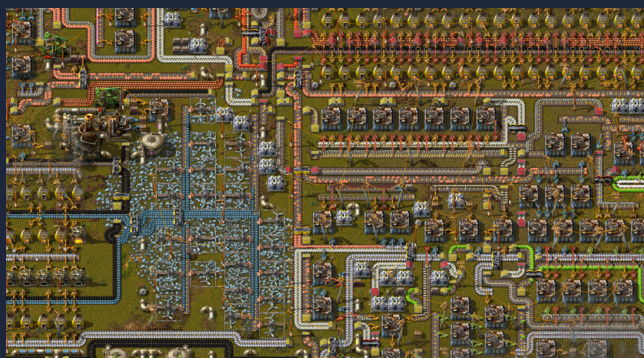
Začnu hned jednou z nejlepších her, které jsem kdy hrál. Je jí česká budovatelská strategie **Factorio**. A neříkám to jen proto, že jedním z programátorů je člen mé rodiny a já tak měl možnost být u samotného začátku vývoje. Základem hry je stavba vlastní továrny a přežití na nehostinné planetě. Ale to je vcelku jedno a nemusí vás to zajímat.

Ve hře jde hlavně o samotné stavění. Můžete si zvolit krátkou kampaň nebo si nastavit vlastní hru s vlastními pravidly. Ve hře strávíte obrovské

množství času. Začnete s několika základními surovinami a musíte se starat. Okolo vás jsou naleziště kamene, uhlí, železné rudy, mědi a lesy plné dřeva. Postavíte první důl, první pec a pak zjistíte, že můžete celý proces zautomatizovat. K tomu ale potřebujete palivo. Buď ručně kácet stromy, nebo zřídit těžbu na nalezišti uhlí. A k tomu opět potřebujete palivo. Jak tedy vytvořit energii?

Od malých plantáží se postupně přesunete k obrovským molochům. Abyste mohli svou továrnu vylepšit, musíte vynalézt nové předměty – k tomu potřebujete spousty a spousty základních surovin a později také různé předměty, které vytvoříte. Mezi továrnami budou jezdit vaše vlaky, případně létat roboti. A pokud se rozhodnete hrát hru tak, jak byla zamýšlena, budete se muset aktivně bránit proti mimozemským nestvůrám.

Naprosto s podivem je to, že tato hra je stále ve stádiu early-access a oficiální verze 1.0 vyjde až toto léto. S podivem to je proto, že se technicky jedná o jednu z nejvytlačenějších her (možná vůbec). Ve hře v podstatě nenajdete viditelné chyby a vše vám poběží neuvěřitelně hladce i na starších strojích.



Hra je ve vývoji od roku 2012, kdy na ní začala pracovat dvojice vývojářů. O rok později hra nečekaně uspěla na Indiegogo a vývojářský tým se mohl rozrůst. Na začátku roku 2016 vstoupila hra na Steam, kde se stále drží mezi nejkvalitnějšími hodnotěnými hrami. Oba dva vývojáři chtěli přenést práci programátorů do hry. To znamená vytvářet různé funkční celky, postupně je ladit a hlavně mít radost, když něco začne správně fungovat. A to se jim povedlo na 100 %.

Hru si nyní můžete zakoupit na [Steamu](#), případně na [oficiálních stránkách](#). V tomto případě se nevyplatí čekat na slevy, vývojáři je nemají rádi a nenabízejí je. A vás ke koupi mohou nalákat třeba 2 000 000 šťastných hráčů.

MAGICKÝ PŘÍBĚH LIŠKY

Z České republiky se přesuneme do USA. Kreativní profesionál David Wehle, který pracoval jako střihač

videa nebo 3D designér se jednou v práci dozvěděl o dostupném herním enginu Unity. Zpočátku ho odrazovalo to, že neuměl programovat, ale pak našel plugin, který do enginu přinesl vizuální editor kódu tak, jak ho můžete znát třeba z dětských výukových aplikací. David si s ním chvíli hrál, ale stále si myslel, že s vizuálním editorem kódu nemůže udělat plnohodnotnou hru. V jednu chvíli se rozhodl, že to aspoň zkusí, a vytvořil svou první hru Home is Where One Starts. Hra neměla žádný mimořádný úspěch, jednalo se o jednoduché vyprávění příběhu na 30 minut. Ovšem Davida dokončení projektu tak nadchlo, že začal pracovat na své další hře – [The First Tree](#).

The First Tree je magický příběh o ztrátě blízké osoby. Ve hře hrajete za lišku a procházíte se úžasným prostředím a hledáte své ztracené mládě. Tím, jak procházíte přírodou a objevujete ji, získáváte další vzpomínky, které pomáhají formovat celý příběh.



To, co je na hře úžasné, je jednoduchá, ale dechberoucí grafika. David využil možnosti koupit si různé grafické balíčky, které nabízejí jiní uživatelé Unity, a upravil si je k obrazu svému. Mimochodem tím dokázal, že vytvoření hry dnes může být otázkou několika měsíců práce jednoho člověka. David hru vytvářel přibližně 18 měsíců po večerech nebo o víkendech, protože přes den chodil do práce. Zároveň ale nepodceňoval marketing a každý týden se snažil informovat lidi o vývoji a třeba sdílel krásné gify na různých sítích. Vyplatilo se a hra se v den spuštění dostala na hlavní stránku Steamu. Díky tomu mohl David nejen opustit dosavadní každodenní práci a začít se živit jako „indie“ vývojář, ale také mohl zafinancovat port na konzole. A tak vyšlo *The First Tree* jak na Playstation 4 a Xbox One, tak i na Nintendo Switch a nyní se pracuje na mobilní verzi.

Je až neuvěřitelné, co dnes dokáže udělat jeden člověk a jak velkou pravdu má Apple se svým sloganem „programovat může každý“. Vývojáři dnes nejsou zarostlí podivíni, kteří jsou zalezlí ve sklepech a trpí špatnou hygienou. Jsou to lidé, kteří chtějí vyprávět příběhy a firmy jako Unity nebo Epic Games se svým Unreal Enginem jim to dovolují. A pak může vzniknout něco, co vzdáleně připomíná vynikající *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Pokud chcete zažít úžasný a dojemný příběh a zabavit se na déle než dvě hodiny, určitě zkuste *The First Tree*.

AUSTRALSKÉ HERNÍ STUDIO

Poslední hrou je *Game Dev Tycoon* od bratrů Patricka a Daniela Klugových. Bratři pocházejí z Austrálie a vytvořili si nezávislé herní studio *Greenheart Games*. Zatím jedinou hrou studia je simulátor *Game Dev Tycoon*.

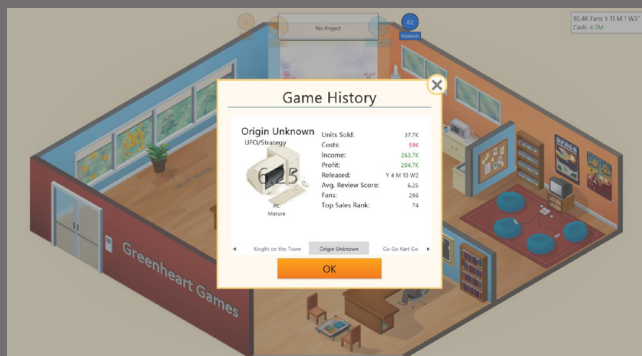
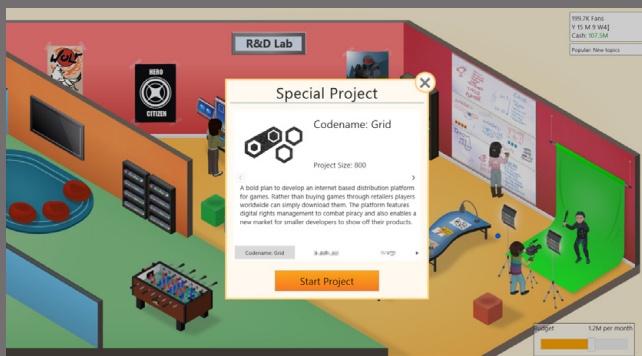
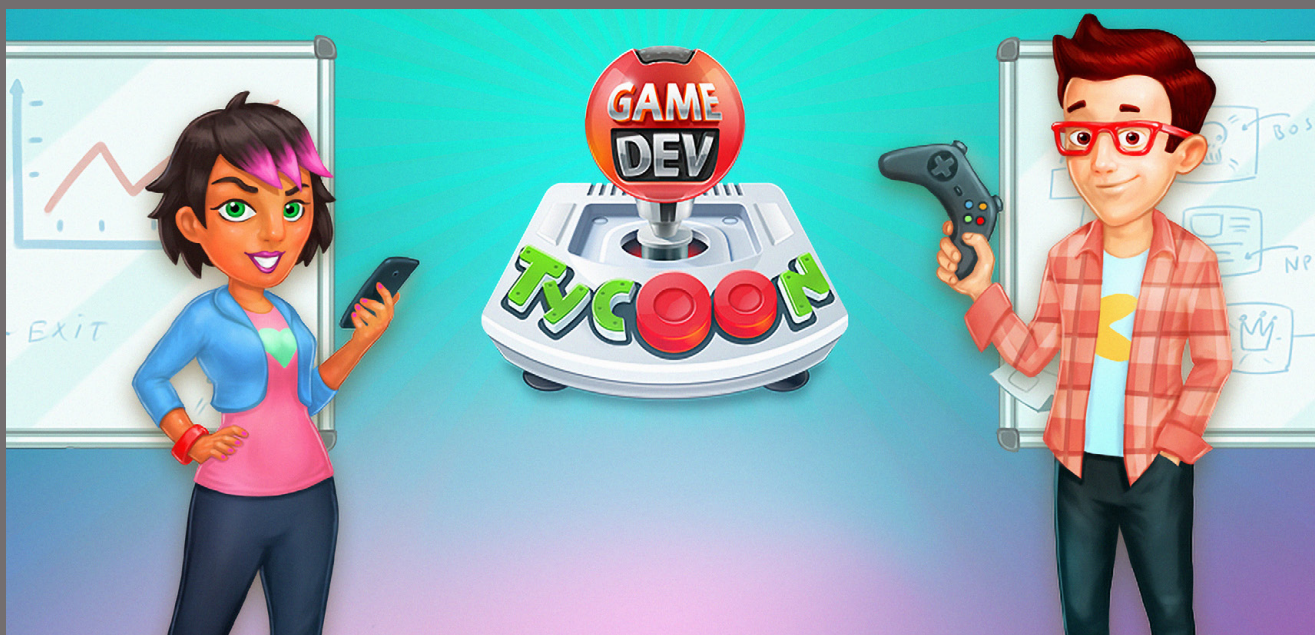


Ve hře hrajete za herního vývojáře, který začíná s vývojem her ve své garáži. K dispozici má omezená témata a omezené možnosti. Vaším úkolem je hrát hru 35 herních let a vytvořit fungující studio a nezkrachovat. Postupně získáváte body za vývoj vlastních her a za body si pak kupujete nová témata nebo možnosti vývoje. Vývoj hry vypadá tak, že nastavujete, kolik času máte věnovat jaké oblasti hry (grafika, engine, gameplay) a podle toho jste pak hodnoceni. Každé téma a každý žánr vyžaduje jiné parametry. Jaké, to se dozvíáte v průběhu hry.

Jak vytváříte nové a nové hry, vyděláváte si peníze. Postupně máte možnost se přesunout do většího studia a najmout další vývojáře a koloběh se opět opakuje. Rozdílem jsou specializace vývojářů a to, že začínáte vyvíjet větší a větší hry. Posledním stádiem je AAA studio, kdy si můžete vytvořit vlastní konzoli nebo dát o sobě světu vědět prostřednictvím vlastního gameconu.

Game Dev Tycoon je zatím jediná hra z výběru, kterou si můžete zahrát jak na **macOS**, tak i na **iOS**. Zároveň bych tuto hru označil jako nejhorší z tohoto výběru, to ale neznamená, že je špatná. Jedná se o velmi zdařilou hru, pokud jí ovšem přijdete na kloub. Samotná tvorba her totiž vypadá zpočátku velmi náhodně. To až do chvíle než zjistíte, že opravdu máte možnost ovlivnit hodnocení a začnete si poznamenávat, co je pro dané téma a daný žánr důležité a co není. A budete si to muset zaznamenat. Žánrů je ve hře pouze pár, ale témat je nepřehledné množství.

Hra navíc kopíruje dějiny reálného světa, a tak začínáte nejdříve s textovými hrami a postupně se dostáváte k prvním konzolím, iPhoneům a iPadům nebo Nintendo Switch. Když dohrajete herních 35 let, můžete ve hře pokračovat, ale nemáte už žádný další cíl, ani vylepšení. Můžete také začít znovu se znalostmi z minula a můžete si tak vylepšit své



Autoři detekovali, jestli hra byla ukradena, a pak všechny vyvinuté virtuální hry ukradli virtuální piráti, hráč neměl žádný výdělek a tím pádem rychle zkrachoval.

předchozí skóre. Hraní jedné hry vám zabere několik hodin.

Hra je zajímavá bojem s reálnými piráty. Autoři zvládli detekovat, jestli hra byla ukradena, a pak se ve hře stalo to, že všechny vyvinuté virtuální hry ukradli virtuální piráti, hráč neměl žádný výdělek a tím pádem rychle zkrachoval. Tento krok velmi zaujal média jako příkladný krok v boji proti pirátům a hře se dostalo uznání v podobě velkých výdělků. Vývojáři potom dodatečně přidali takový mód i do originální hry, ovšem jako volitelný.

Vývojáři aktuálně už několik let pracují na historické hře Tavern Keeper, která by teoreticky měla dorazit už tento rok.

To je z dnešního výběru vše. Je možné, že všechny hry už máte dohrané (kromě Factoria, tam se dá neustále něco zlepšovat a tvořit). Pokud máte tip na jinou nezávislou hru pro macOS, určité nám napište. Těch her je tolik, že to člověk nestíhá sledovat. A pokud hry ještě neznáte, určité je zkuste. Podpořte tak nezávislé vývojáře v jejich vášni. 





Tipy pro iPhone

Jaké aplikace používám na iPhonu?

Recenze ■ Filip Brož

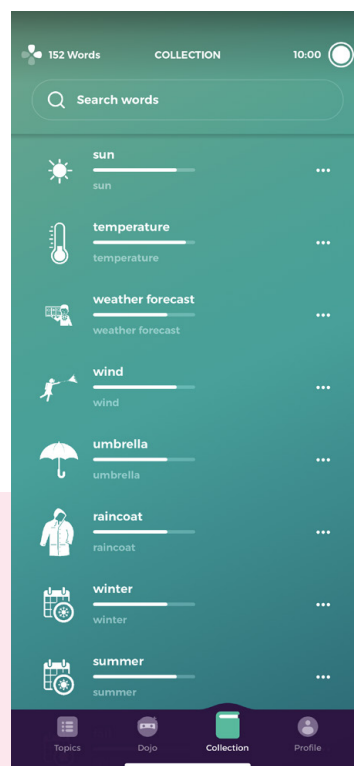
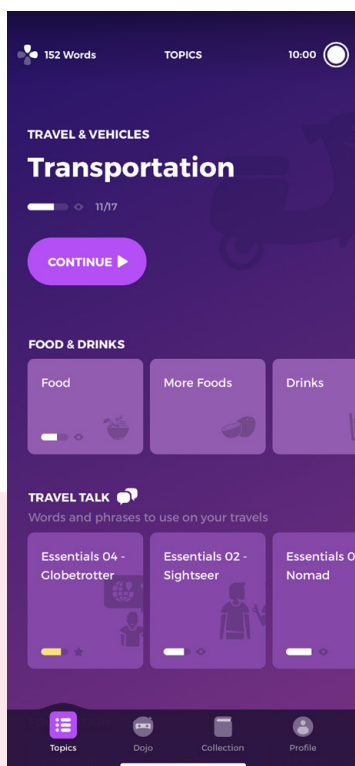
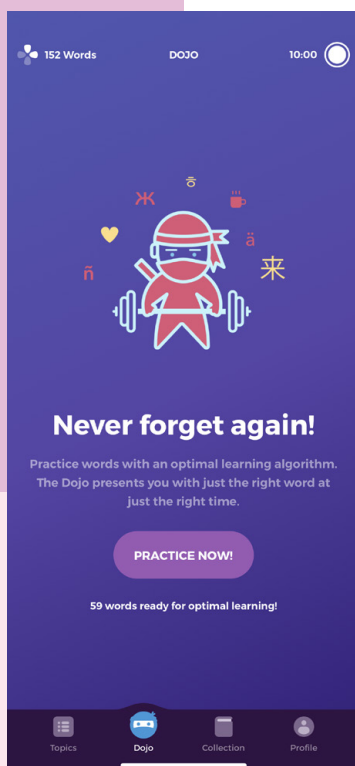
V App Storu pravidelně hledám nějaké nové a zajímavé aplikace. Často narazím na něco originálního, co stojí za vyzkoušení. V iPhonu 11 Pro Max mám aktuálně 376 aplikací, přičemž zcela aktivně používám jen část. Mnoho z nich je již dávno na cloudu, ale občas se k nim vracím. Rád bych vám dal pár tipů na aplikace, které mě za poslední dobu baví nejvíce a používám je. Rovněž budu velmi rád, když mi zpětně pošlete své tipy.

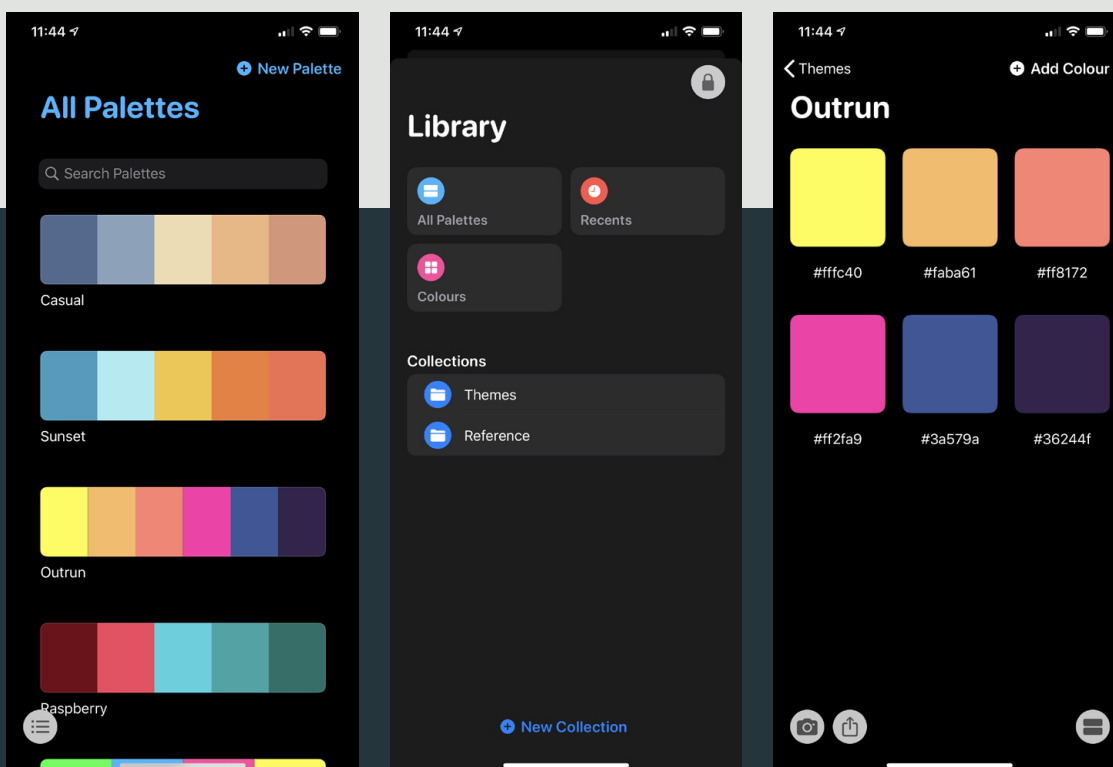


DROPS: FUN LANGUAGE LEARNING

Chcete si osvojit novou slovní zásobu cizího jazyka? Hledáte hru a jednoduchou aplikaci? Zkuste Drops. Tuto aplikaci používám již asi měsíc a každý den jí věnuji zhruba 5 minut. Celá aplikace je velmi minimalistická. Vždy se vám ve formě kapky ukáže nové slovíčko s obrázkem, které se v různých intervalech vrací. Jednou musíte srovnat písmenka, jindy zase vybrat správný obrázek. Aplikace vás motivuje, abyste cvičili každý den a nevynechali. Vybírat můžete z různých témat, například jídlo, cestování, zvířata, dopravní prostředky, každodenní situace, nakupování atd.

Smyslem je, abyste si v daném jazyce rozšířili a upevnili slovní zásobu. Asi není žádným překvapením, že se učím anglicky, ale využít můžete i další světové jazyky. K dispozici je i tzv. dojo, tedy tělocvična, kde můžete cvičit všechna slovíčka, která jste získali. Ve výsledku vše působí celkem fajn. Aplikace je zdarma, i když i zde můžete zakoupit různé prémiové funkce a neomezený čas. Já osobně si vystačím s free verzí.





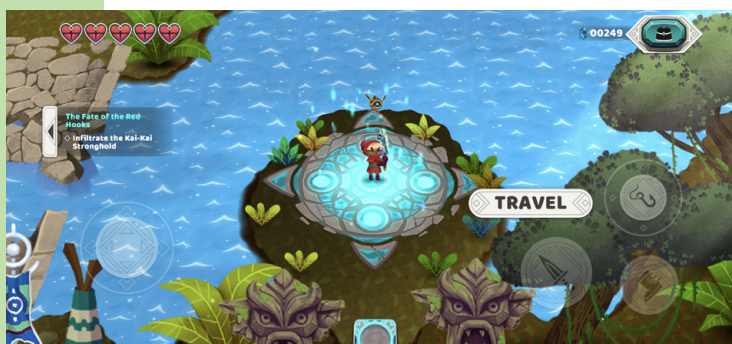
PASTEL

Představte si, že pracujete na nějakém logu a hledáte vhodné odstíny barev. Nebo jste modelář a potřebujete chytit správný odstín figurky či modelu letadla. Možná jste designér nebo architekt a potřebujete klientovi navrhnout barvy do nové kuchyně. A takhle bych mohl pokračovat včetně obyčejné prezentace a nějakých grafů. Sám mnohokrát hledám zajímavé barevné kombinace do svých prezentací či textu. K tomu všemu se může hodit aplikace Pastel.

V aplikaci naleznete různé barevné palety a témata, která si můžete ladit dle libosti. V praxi si tak vytvoříte nové téma a do něho si přidáte barvy, které potřebujete ke své práci. Na iPadu aplikace dokonce podporuje drag and drop, a tak si můžete Pastel otevřít v jednom okně a ve druhém podporovanou aplikaci, mezi něž aktuálně patří Pages nebo Keynote. Prstem chytnete požadovanou barvu a přetáhnete ji do svého grafického objektu.

Pastel také umí detekovat barvy z vašich fotografií. Potřebujete vědět, jaký odstín, a to včetně kódového označení, je na vašem oblíbeném hrnečku? S Pastel žádný problém. Stačí v aplikaci spustit fotoaparát, vyfotit a následně prstem hledat vhodný odstín. Na výběr také máte různé palety a škály barev, ve kterých lze hledat. Celá aplikace je velmi minimalistická a jednoduchá. Přesně takhle si představuji designové aplikace.





🌀 LEGEND OF THE SKYFISH 2

Dobrodružství s mečem a háky. Takhle jednoduše by se dalo označit pokračování velmi úspěšné hry Legend of the Skyfish, které můžete zdarma stáhnout z Apple Arcade. V seznamu stažených her mám i první díl, který mě velmi bavil, takže dvojka byla povinnost. Opět se můžete těšit na zajímavý příběh a jednoduché RPG pro jednoho hráče.

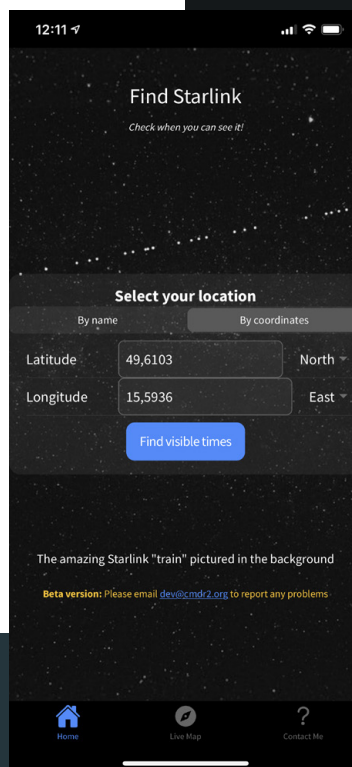
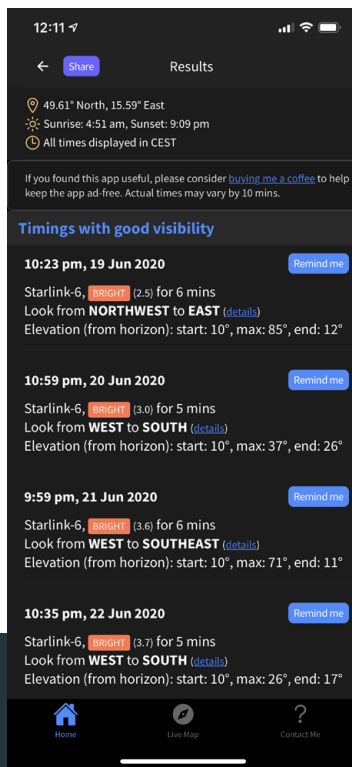
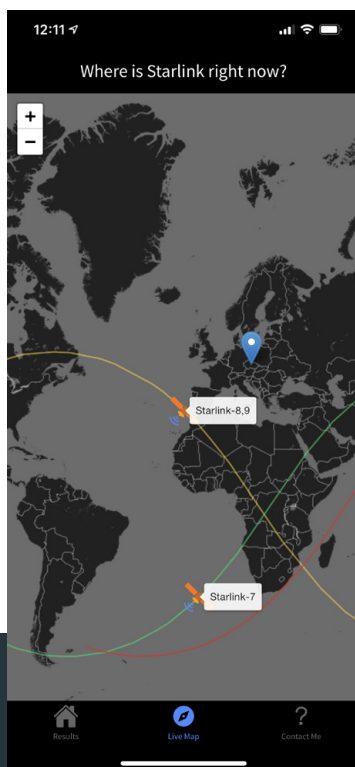
Originální Skyfish si vzal inspiraci z 2D Zeldy a celkem se jim to povedlo. I ve dvojce se můžete těšit na meč, který střílí kotvu, pomocí níž se přesouváte po jednotlivých ostrovech a kosíte nepřátele. Samozřejmostí jsou různé upgrady, skryté dungeons, originální hudba a příběh. Pokud si předplácíte Apple Arcade, hru jednoznačně vyzkoušejte.

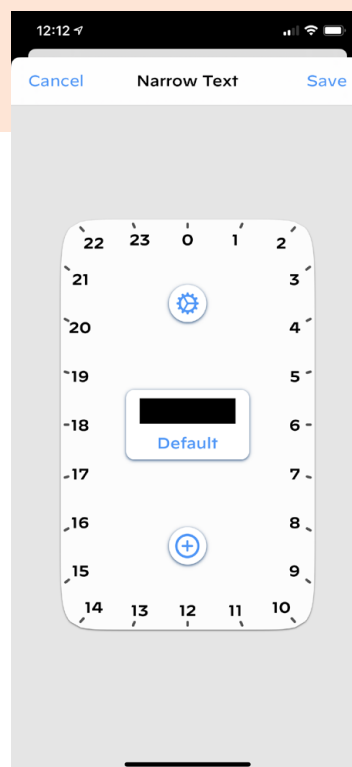
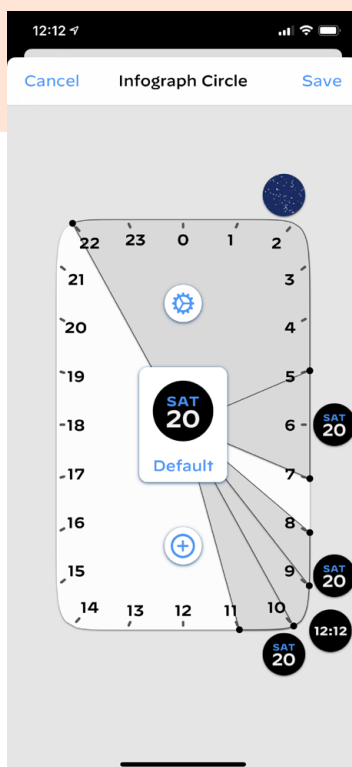
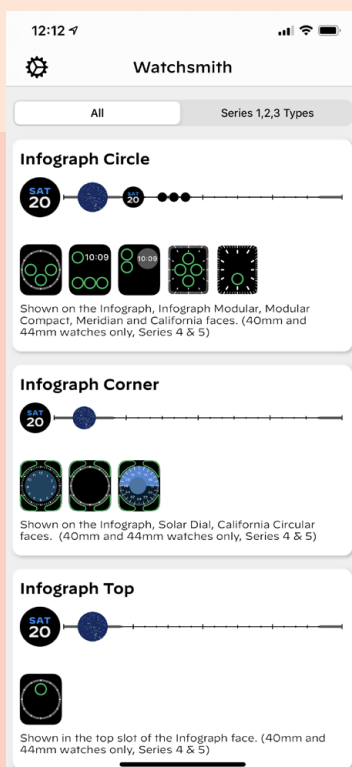
FIND STARLINK

Chcete si na noční obloze prohlédnout vláčky satelitů Starlink od společnosti SpaceX Elona Muska? S aplikací Find Starlink žádný problém. Pokud však náhodou nevíte, o co se jedná, lze jednoduše říct, že cílem je pokrýt celou planetu satelitním internetem. Nejlepší podmínky pro sledování vláčku družic jsou během prvních týdnů po vypuštění, kdy letí na nízké oběžné dráze a v relativně malé vzdálenosti od sebe. SpaceX již stihla vypustit několik set těchto satelitů a hodlá v tom i nadále pokračovat. Cílem je dostat na oběžnou dráhu Země více než 12 tisíc družic.

Pokud chcete vědět, kdy další hvězdný vlak poletí okolo vás, stačí spustit aplikaci a zadat vaši polohu. Ihned vám vyjede chronologický seznam časů, kdy můžete ve vaší oblasti pozorovat družice Starlink. Aplikace také zobrazuje další podrobnosti o tom, z jakého směru satelity poletí a označení mise, pod níž byly vypuštěny na oběžnou dráhu. Užitečnou funkcí aplikace je připomenutí, které vás na průlet upozorní 30 minut předem.

K tomu všemu však potřebujete logicky i ideální počasí a čisté nebe. Pokud se vám to náhodou napoprvé nepovede, vůbec nezaufejte. Pokusů budete mít ještě mnoho.





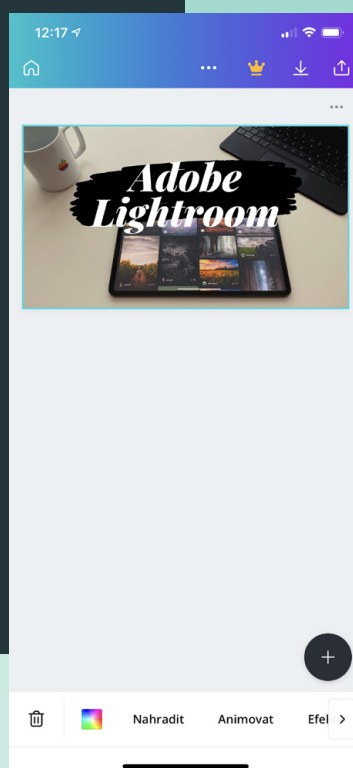
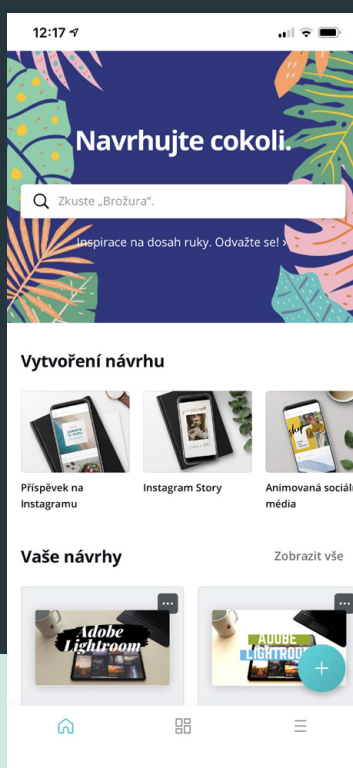
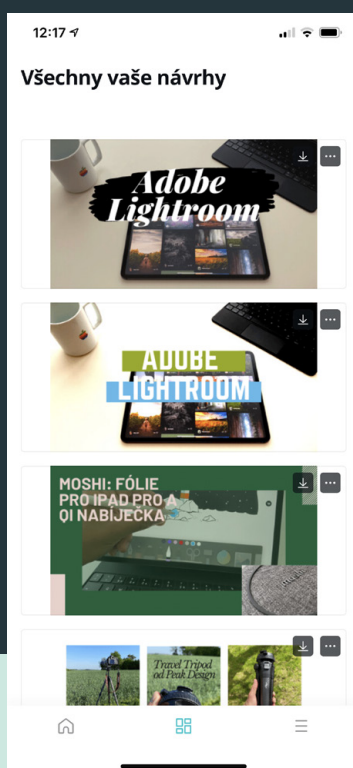
WATCHSMITH

Teď tady mám něco pro majitele hodinek Apple Watch. Pokud si rádi personalizujete a vylepšujete hodinky, nutně potřebujete aplikaci Watchsmith. Díky ní můžete na svůj stávající ciferník dostat drobnou komplikaci (zkratku), pomocí které lze spouštět další aplikace či různé úkony.

Na výběr máte hned 10 různých kategorií a více než 43 možností. Pomocí Watchsmith se například rychle dostanete na jiná zobrazování času, cvičení, hry, kalendář nebo měření tepu. Vše si nastavíte předem v aplikaci na vašem iPhoneu a následně se vše promítne do vašich hodinek. Nastavit si můžete i různé ikony, barvy a další zobrazení. I v základní (free) verzi je Watchsmith velmi užitečný.

CANVA: GRAPHIC DESIGN & VIDEO

Aplikace Canva není novinkou. Naopak, je to již zaběhlá aplikace a služba, která funguje i ve webovém rozhraní. Stále se však setkávám s lidmi, kteří ji neznají, a je to škoda. Pomocí Canvy můžete snadno a rychle vytvořit graficky poutavý leták, fotku na YouTube, Instagram či další sociální síť. Vše funguje na principu jednoduchých šablon, do kterých vkládáte vlastní obrázky a grafické prvky. Vše je jednoduché a intuitivní a v základu zcela zdarma. Vyzkoušejte. 





Solidní výkon i po sedmi letech aneb MacBooky z druhé ruky

Magazín ■ Jan Netolička



Pro mě jakožto studenta s nákladnými koníčky je prakticky nemožné pravidelně investovat do nových zařízení od Applu, která hned po rozbalení ztratí velké procento ze své ceny. Tohoto faktu se ale dá naopak využít. Vícekrát se mi již povedlo udělat výhodný nákup a pořídit stroj ve skvělé kondici za nízký obnos, což výrazně zrychlilo návratnost investice do nového zařízení. Pro člověka, který si svým počítačem vydělává, je právě tento faktor rozhodující.

Celou mou kariéru fotografa odstartoval v roce 2015 MacBook Pro 2012 s příplatkovou pamětí RAM a procesorem Intel Core i5. Pořídil jsem ho v té době za lákavých 15 tisíc korun. Baterie vydržela na cirka tři hodiny práce, MacBook postrádal retinu, ale to jsem v té době ani nevnímal. Nižší kvalitu obrazu jsem poprvé zaregistroval až v okamžiku, kdy si tatínek domů přinesl MacBook Air 2015, který, ač stále bez retiny, měl rozlišení o pár pixelů vyšší, což bylo oproti mému starému Macu z roku 2015 znát.

Ten ale přes svůj věk, i některé hardwarové nedostatky, zvládal všechny činnosti, které jsem od něj vyžadoval. Když pracujete s fotkami v RAW,



potřebujete objemné úložiště i operační paměť. I když můj MacBook nic z toho neměl, zvládl pracovat se stovkami až tisíci fotek v RAW naráz, aniž bych zaznamenal nedostatek výkonu. Snad jen export konečných fotografií zabral trochu více času, ale to jsem ve výsledku poznal pouze tehdy, když hořel termín. Souběžně s programem Lightroom jsem míval spuštěný Photoshop a mohl na nich pracovat zároveň. Na pozadí mi samozřejmě běželo Safari, Spotify a další více či méně náročné aplikace, ale počítač opravdu pracoval jako nový. Po stránce výkonu jsem oproti notebooku s podobnou konfigurací a operačním systémem Windows cítil ohromný krok vpřed. Jako bych přešel na profesionální počítač s nekonečnou RAM. Nutno podotknout, že taková PC bývají úplně nová, ale můj Mac byl tehdy už tři roky starý...

NIC NETRVÁ VĚČNĚ

Tyto pocity mi vydržely velmi dlouho. Na svoje svítící jablíčko jsem byl stále velmi pyšný a rád jsem s ním chodil po kavárnách, kde mě ale začala omezovat výdrž baterie. První větší sousto pro můj Mac bylo video. Často stříhám krátká videa z akcí pro sportovní centrum, v němž trénuji sebe

i ostatní. Není to nic složitého, žádné náročné efekty nebo prvky nejsou potřeba, ale při úpravě videa v Premiere Pro či Premiere Rush se MacBook začal poměrně zadýchávat. Mám za to, že vinu na tom ale nenesl pouze věk stroje. Oba programy jsou opravdu nedostatečně optimalizované pro všechny konfigurace zařízení od Applu a plynule jsem je neviděl fungovat ani na MacBoocích v cenové hladině nad 50 tisíc korun.

Největší překážku představovala světelná úprava videa či lehké efekty jako zpomalování apod. Nejednalo se o nic hrozného, MacBook Pro to nakonec vše zvládl, jen ne tak plynule a svižně, jak bych si možná představoval. To se ale bavíme o roce 2019, kdy byl počítač 7 let starý! Takového dýchavičného staříka jsem už nechtěl více zatěžovat. Z důvodu optimalizace programů, které jsem používal, a přeci jen pokročilého věku jsem naznal, že přišel čas na změnu.

Psal se rok 2018, kdy Apple vydal nový iPad Pro. Vnímал jsem ho jako zaměřený především na fotografie. Samozřejmě jsem si řekl, že ho zkusím, dám na chvíli dědečkovi pohov a uvidím, co vše s třetinovou hmotností zvládnou. Stále školou povinný jsem si nemohl dovolit nic velkorysejšího než



MacBook měl svých 8 let a byla pouze otázka času, kdy se se mnou rozloučí úplně. Navíc, samovolné restartování vlivem zátěže nebylo nikterak příjemné.

základní 64GB variantu, což byl ve výsledku problém, i když ne zásadní. Zásadní byly jiné věci – Lightroom na iPadu neuměl a doteď neumí pracovat s fotkami na externím úložišti, přestože nový iPad Pro odjakživa uměl externí disky číst, nemohl jsem přímo v Lightroomu přidávat grafické vodoznaky, jiné externí aplikace za moc nestály a Photoshop stále nikde. Po třech měsících používání jsem tedy došel k názoru, že iPad oproti macOS stále má pro mě podstatné nedostatky, a prodal jsem ho. I tento iPad byl z druhé ruky, jak jinak, a mně se díky jeho dobrému stavu povedlo jej opět dobře prodat. Řekl jsem si, že na přechod na iPad si se svou workflow budu muset ještě chvíli počkat, ale výhoda nízké hmotnosti, špičkového výkonu a skutečně skvělého 120Hz displeje se mi tehdy velmi zamlouvala.

IPAD PRO PODRUHÉ

V roce 2019 jsem si iPad Pro pořídil podruhé, tentokrát s dvojnásobnou pamětí. Začal jsem pravidelně i pracovně cestovat, což s dvou a půl kilovým MacBookem v batohu nebyl vždy příjemné. Apple vylepšil čtení externích disků, Adobe vydalo Photoshop a já chtěl na iPadu zkusit aplikace pro střih videa. Nejvíce mi sedl Premiere Rush, který běžel na iPadu rozhodně lépe než na MacBooku, a velmi jednoduché rozhraní s málem nekonečnými možnostmi moderních prvků díky Adobe Stock mi prostě sedělo a perfektně mi vyplnilo místo.

Photoshop je kapitola sama pro sebe. Absolutně nepoužitelná aplikace, která mi pravidelně padala a na jejíž rozhraní jsem si nemohl zvyknout. Přesto jsem ale najednou nemusel na zádech stěhovat dvě a půl kila hliníku a dalo by se říci, že mi iPad stačil.



Znám začínající fotografy, kteří musí mít notebooky za 30-50 tisíc korun a zbytečně jim to brání v jejich růstu. Chtějí něco našlapaného a neuvědomují si, že to nepotřebují.

Menší práci jsem si mohl brát s sebou a dodělat ji např. v autobuse. V neposlední řadě jsem už jistě věděl, že kvůli fotkám určitě potřebuji ten o dost lepší displej, k čemuž se ještě dostaneme. Sledování filmů jsem si na něm ale upřímně řečeno zamiloval ještě o kousek víc než úpravu fotek.

S přibývajícím množstvím práce začínal MacBook víc a víc strádat. Začal jsem velmi intenzivně pociťovat slabiny displeje – dvanáct set pixelů není mnoho, svítivost také nic moc, o barevnosti se ani nebavím – hlavně když vedle toho postavíte ten iPad... Bohužel mi finanční možnosti nedovolily pořídit si nový MacBook, a tak jsem fungoval na iPadu. Nejvíce s pomocí aplikace Duet Display, protože funkci Apple Sidecar umí MacBooky pouze z roku 2016 nebo novější. Na iPadu jsem viděl krásné barvy a MacBook jednoduše sloužil ke správě dat.

Vůbec to ale nebylo nejpohodlnější řešení. Ano, mohl jsem si koupit monitor s vyšším rozlišením, ale už se mi to zdálo zbytečné. MacBook měl svých 8 let a byla pouze otázka času, kdy se se mnou rozloučí úplně. Navíc, samovolné restartování vlivem zátěže nebylo nikterak příjemné.

DÁL UŽ TO NEŠLO

Když jsem se naučil dělat webdesign na nějaké reprezentativní úrovni, podařilo se mi získat dvě zakázky a obě dodělat na starém MacBooku, čímž jsem se s ním definitivně rozloučil a udělal docela odvážný krok. Koupil jsem si iMac z roku 2015 s displejem 5K a HDD za zhruba 20 tisíc korun. Problémy s ním by vydaly na samotný odstavec a výsledkem bylo, že jsem iMac za dva týdny prodal a pořídit si MacBook Pro 2015. Ten



už mi konečně dal, co jsem potřeboval. Retinu, 16 GB operační paměti a procesor Intel Core i5. A to za přibližně 18 tisíc korun.

A jak velký to pro mě byl skok? Upřímně, ne až tak velký... Určitě jsem mnohem klidnější, když se mi při práci notebook nevypne pod rukama, střih videa je o něco plynulejší, ale nejdůležitější je obrazovka. Konečně si můžu být 100% jistý finální podobou svých fotek. Pořád je ale důležité si říct, že jsem přešel z 8 let starého notebooku na 5 let starý. I tak jsem však na něm stále nenašel žádné zásadní nedostatky, pracuje plynule, svižně, je krásný a neomezuje mě. Navíc mám všechny důležité porty, a nemusím kupovat hub za další 2 000 Kč.

Vím, že mi tento MacBook Pro bude sloužit minimálně další 3–4 roky a do té doby se mi jeho cena několikanásobně vrátí. Důležité je, že můj v tuto chvíli „nový“ MacBook stále za 3 roky prodám okolo 8 tisíc a může to být skvělý start pro někoho dalšího.

A CO JSEM TÍM VŠÍM CHTĚL ŘÍCT?

Stačí to. Opravdu se nemusíte bát starších MacBooků. Znáám začínající fotografy, kteří musí mít notebooky s Windows nebo macOS za 30–50 tisíc

korun a zbytečně jim to brání v jejich růstu. Chtějí něco našlapaného a neuvědomují si, že to nepotřebují. MacBook 2012 přestal Apple podporovat až minulý rok, což znamená 7 let podpory! A pokud by měl hezčí displej, do teď bych na něm rád pracoval, aspoň jako na domácím zařízení.

Momentálně ho používá má přítelkyně, která na něm vytvořila již několik log v ilustrátoru, prošel s ní celou maturitou a ani jednou nezklamal. Bude dále sloužit dalších, troufnu si říct, několik let, a nemít k němu po těch letech citovou vazbu, kterou mám, tak bych ho stále prodal za cenu kolem 5 000 Kč. Když si dáme trochu matematiky, tak jsem původní MacBook z roku 2012 koupil za 15 000 Kč, používal jsem ho 48 měsíců a stále má kupní hodnotu okolo 5 000 Kč. To vychází na notebook za 200 Kč měsíčně nebo, chcete-li, dvě návštěvy kavárny.

Až se objeví nový MacBook, stejně jako vyšel 16" MacBook Pro, hned vím, že si ho jednou pořídím. Jen to prostě bude až za 5 let, kdy se mi za stávajících podmínek vyplatí. Rád bych, aby si tohle mladí uvědomili. Stačí se uskromnit, snížit vlastní ego, kouknout se na bazarové MacBooky a za ušetřené peníze si pořídít další techniku na focení. 

NEXT →

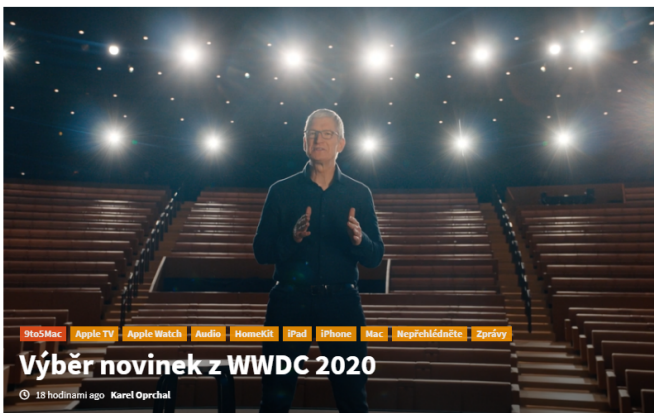


digit.cz

Produkty ▾ Zdroje ▾ Digit legacy ▾ Forum Bazar ▾ Magazín Kurzy



Nepřehlédněte



Redakce doporučuje



Populární



Vybrali jsme pro vás



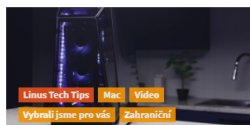
Apple Watch a Dýchání. Může vám to pomoci?

6 dní ago Filip Brož



Jak se bude jmenovat nový macOS?

1 týdnem ago Filip Brož



Existuje ekvivalent Macu Pro mezi počítači s Windows?

1 týdnem ago Karel Oprchal



Fontcase, aneb potřebujete na iOS nový font?

1 týdnem ago Filip Brož



Apple ukončuje aplikace iTunes U a iBooks Author

2 týdny ago Filip Brož

