Proč **iPad nemůže** být pracovním nástrojem?

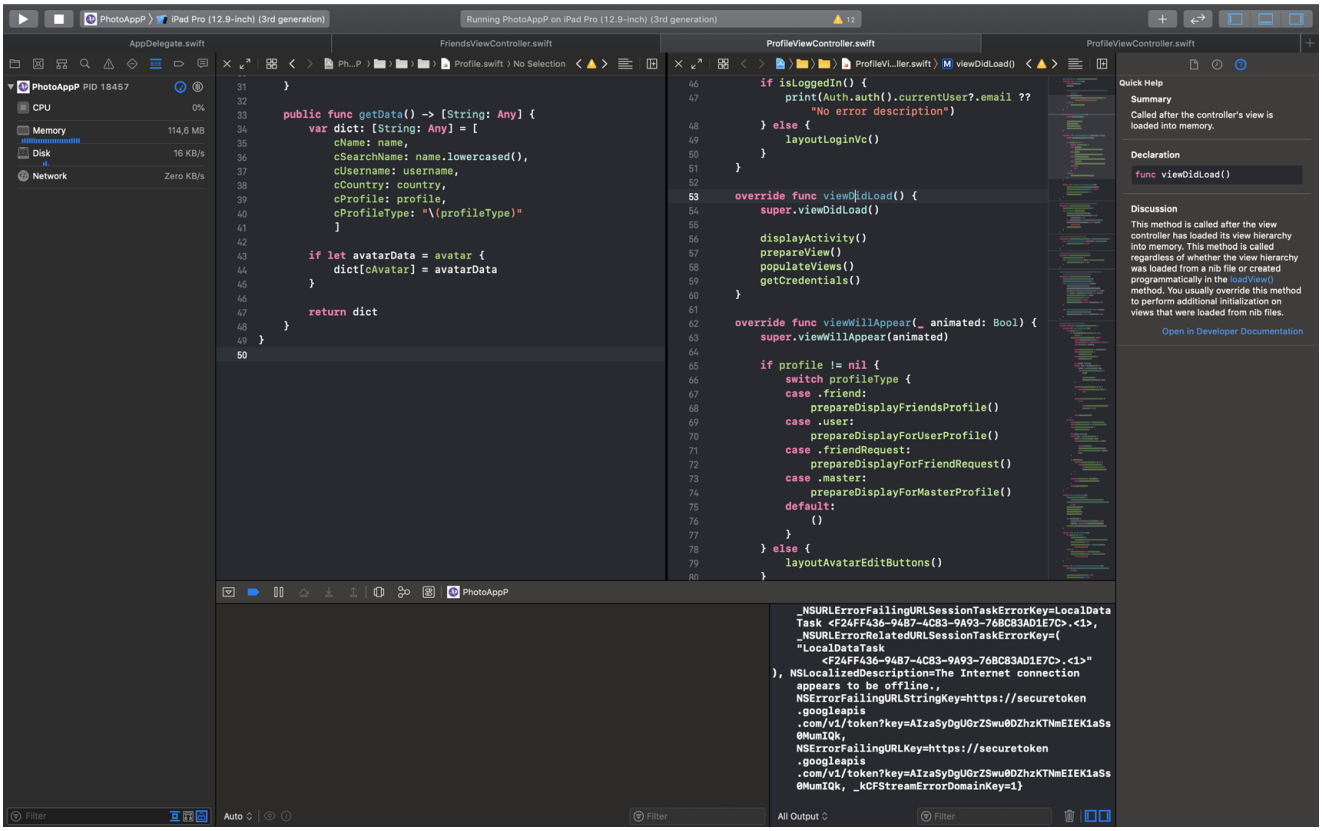
Magazín ■ Daniel Březina

V roce 2010 představil Steve Jobs světu iPad. Sám ho zařadil mezi iPhone a Mac jako nejlepší přístroj pro konzumaci obsahu. O pár let později je vše jinak a z iPadu se pro mnohé stává profesionální nástroj a další lidé zkoušejí přístup „iPad only“, kdy svůj Mac už v podstatě nepoužívají. Jak na tom je početná skupina profesionálů, starajících se o přísun nových aplikací?

Moje historie s iPadem sahá do roku 2011, kdy jsem si pořídil iPad 2. Tehdy jsem si k němu pořídil Magic Keyboard a ve škole si na něm dělal poznámky. Zároveň jsem ho používal jako čtečku a herní konzoli (poprvé jsem dohrál GTA 3 bez cheatů). Po pár letech jsem si koupil iPad Pro 9,7" s tím, že ho primárně využiji jako poznámkový blok (díky za Apple Pencil!) a budu si hrát ve Swift Playground, když nebudu mít k dispozici Mac. Když iPad Pro začal dosluhovat, pořídil jsem si nový iPad Pro 11" a začal jsem dělat něco, co jsem si nedokázal nikdy představit. Začal jsem kreslit v Procreate a víc si hrát s GarageBand.

PRACOVIŠTĚ VÝVOJÁŘE

Programování aplikací je moje hlavní činnost, kterou trávím podstatnou část dne. Snažím se u toho myslet do budoucna a minimalizovat přetěžování těla. Tím pádem, když jsem v Praze, je na mém pracovním stole monitor, který je umístěn tak, aby horní okraj byl v úrovni očí. Před monitorem je samozřejmě ergonomické křeslo, klávesnice a myš. Vedle monitoru leží připojený MacBook Pro na stojánku, opět tak, aby byl horní okraj v úrovni očí. Když chcete napsat smysluplný kód, musíte se cítit



> Pro vývoj používám nástroj Xcode. Jde o velmi komplexní nástroj, který toho umí opravdu hodně a skutečně dokáže MacBook zatížit.

skvěle a bolest za krkem je pro programátora tím největším omezením.

Pro vývoj používám nástroj Xcode. Jde o velmi komplexní nástroj, který toho umí opravdu hodně a skutečně dokáže MacBook zatížit. Ať už se jedná o disk (samotná aplikace zabere 6–8 GB, další nástroje a data, které instaluje, mohou mít klidně i 70 GB) nebo o procesor a paměť. Naučit se efektivně používat Xcode je běh na dlouhou trať. Xcode má v sobě editor pro editaci kódu, nástroje pro překládání a sestavení aplikace, debugger na hledání chyb a nástroj Profiler na odladění aplikace (hledání neuvolněné paměti, zatížení procesoru…).

Pro správu kódu je ideální používat verzovací systém, jako je například Git. Verzovací systém v podstatě umožňuje ukládání kódu a jeho sdílení mezi dalšími vývojáři z týmu. Nejenom, že máte uložený celý proces vývoje, můžete v něm navíc vývoj větvit, když se rozhodnete vytvořit novou funkci a bojíte se, že by mohla rozbít půlku aplikace. Důležitou funkcí je i vracení se zpět k předchozím verzím. Jak jste si už mohli domyslet, verzovací systém je opět velmi komplexní nástroj plný různých funkcí. Dá se ovládat příkazy z terminálu, z nějaké aplikace nebo přímo z Xcode.

Programování není zběsilé psaní nesmyslného kódu, jak si možná myslíte. Možná vás to překvapí, ale samotné psaní kódu zabere přibližně 40–50 % času při vývoji aplikace. Zbytek trávíte návrhem softwaru, který se dělá třeba na papíře, čtením již napsaného kódu nebo hledáním chyb. K tomu všemu je potřeba mít otevřený prohlížeč s dokumentací všech možností, které iOS nabízí. Pro přiblížení, pokud byste si chtěli stáhnout celou dokumentaci, zabere vám více než 1 GB. Tak je rozsáhlá.

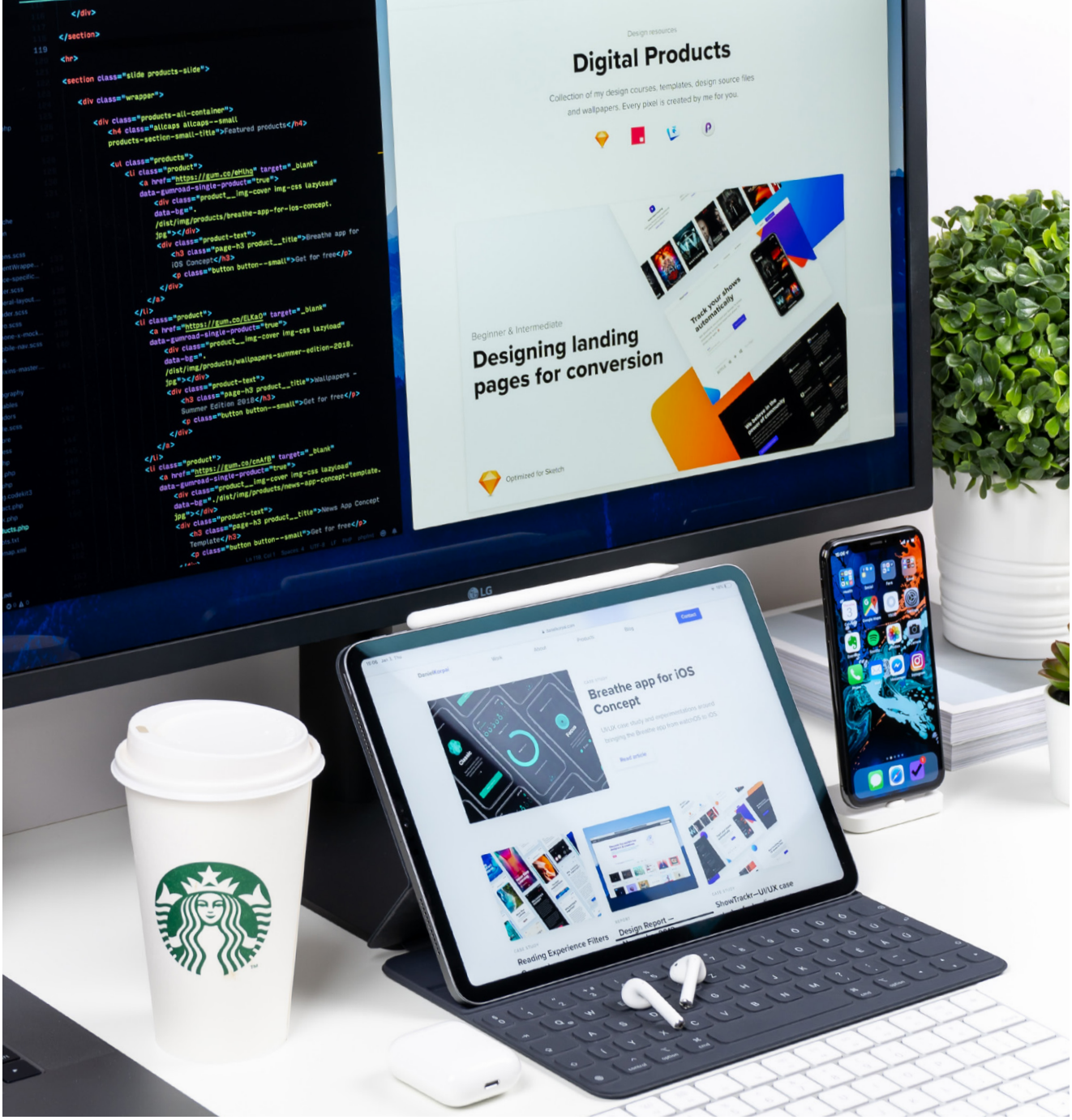
PRÁCE NA IPADU

Nyní si dokážete představit, že iPad opravdu není ideální nástroj pro vývoj aplikací. Alespoň ne v té podobě, jak je dnes obvyklé. Kdyby se změnil celý koncept tvorby aplikací, pak tu jsou další nedostatky. Mít iPad s dostatečným výkonem, to znamená investovat do iPadu Pro. Ten se prodává ve velikosti 11 a 12,9 palců. Menší model je pro celodenní práci díky svým rozměrům velmi nevhodný. Větší v přijatelné konfiguraci (alespoň 256GB disk) stojí přes 33 000 Kč. Aby se na tom dalo něco smysluplného udělat, je potřeba klávesnice. To je dalších několik tisíc korun. Za tu cenu si můžete pořídit MacBook Pro v základní konfiguraci, který už má klávesnici v sobě a má v sobě macOS, systém uzpůsobený na profesionální práci.

Dalším nedostatkem je multitasking. K vytváření aplikací potřebujete mít otevřených několik aplikací. V minimálním pojetí to je Xcode a Safari pro zobrazení dokumentace. Pokud chcete aplikaci testovat, ale nemáte patřičný hardware (kdo má všechny dostupné verze iPhonu, iPadu, Apple Watch, Apple TV nebo Maců?), spouštíte aplikaci v simulátoru. Často se stává, že máte puštěných několik simulátorů najednou. K tomu všemu se opravdu bez velké plochy neobejdete.

Dalším mínusem pro iPad je připojení periferií. Bez plnohodnotné hardwarové klávesnice se prostě neobejdete. A samozřejmě je potřeba i myš, i když lidé, kteří zvládají ovládat Xcode kompletně zkratkami, by myš mohli v extrémním případě oželet. A tady vyvstává opět otázka, proč to dělat na iPadu (i kdyby to šlo), ke kterému je připojená klávesnice a myš, když můžu mít za stejnou cenu vše v jednom zařízení? Někteří mohou namítnout, že iPad je skladnější zařízení. Když k němu ale musíte tahat klávesnici a myš a pokaždé to připojovat, tak skladnější opravdu není.

Co hraje iPadu do karet, je jeho velká výdrž. MacBook Pro opravdu zatím nevydrží na jedno nabití tolik co iPad. Pomyslný souboj iPad vs. MacBook by zde ale skončil remízou. Když pracuji celý den, mám MacBook připojený do zásuvky a baterka mě nezajímá. Já sám ani nemohu chodit pracovat někam do kavárny, protože tam je na mě velký hluk a spousta rozptýlení, takže baterii na MacBooku neřeším. Oproti iPadu si ale nedokážu představit lehnout si s MacBookem do postele nebo do gauče a tam pracovat. Což je ale velmi podobné u iPadu, jen s tím rozdílem, že u iPadu si nedokážu představit položit ho někam do stojanu na stole a pracovat s ním. iPad je



přesně to zařízení, které si vezmu na gauč, když mám chvilku volna.

IPADOS A SIDECAR

Když jsem se díval na úvodní keynote letošního WWDC, tetelil jsem se blahem. iPadOS je skvělý operační systém, který je pro mě ideální jako asistent, domácí kancelář. Když ale Craigh Federighi představil funkci Sidecar, kdy se z iPadu stane druhý monitor pro Mac, radostí jsem vyskočil ze židle. Tohle je přesně ta funkce, u které jsem čekal, až ji Apple dá přímo do svých operačních systémů a ona bude prostě fungovat. Zkoušel jsem různé alternativy, ale nikdy jsem nebyl 100% spokojený. Nyní je vše jinak.

Rád cestuji a na cestách pracuji. Možnost mít dva displeje sebou v batohu, to jsem si už hodně dlouho přál. Chvilku mi dělalo problém zvyknout si, že když je iPad v režimu Sidecar, nelze ho ovládat prstem – musím „na něj“ přejet myší a pokračovat dále myší. A tady si myslím, že je budoucnost programování na iPadu. V propojení iPadu s Macem.

Převést Xcode na iPad 1:1 nedává vůbec smysl. Obě platformy jsou zcela odlišné, ať už ve filozofii ovládání nebo v samotném systému. Možnost rozšířit Xcode na iPad v rámci Sidecar, to už je něco jiného.

A obzvlášť teď, když Apple vydal SwiftUI, novou knihovnu pro tvorbu uživatelského rozhraní. Nově máte vedle kódu živé zobrazení, se kterým můžete provádět základní interakci (mačkat tlačítka, posouvat pohledy atd.) a všechny změny, které provedete, se automaticky projeví i v kódu. Opačně to funguje stejně – všechny změny v kódu se projeví i v živém zobrazení.

Kdyby Apple doplnil možnost mít v rámci Sidecar živé zobrazení na iPadu, jedna ku jedné, dost by to urychlilo vývoj. Ovládání prstem je v podání Applu velmi intuitivní, takže se klidně vsadím, že by si programátoři, kteří nevlastní iPad, svůj tablet pořídili jen kvůli této funkci. Přeci jen, mít aplikaci při vývoji „v ruce“ je něco jiného než ji mít na displeji MacBooku.

JINÉ MÍSTO PRO IPAD

Možná teď máte dojem, že iPad považuji za špatné zařízení. Není to tak. iPad v kombinaci s Apple Pencil je perfektní zařízení, nebál bych se to nazvat zařízením budoucnosti. Já sám jsem nikdy neměl v oblibě kreslení, ve škole jsem výtvarnou výchovu opravdu nemusel a často jsem se z ní snažil ulít. Kreslení na iPadu je ale něco úplně jiného. Na jednu stranu mi to přijde jednodušší – v případě, kdy uděláte chybu, nemáte zničený celý papír, stačí se jen vrátit krok zpět. Na druhou stranu aplikace jako Procreate je velmi obsáhlá a má v sobě spoustu skrytých funkcí, takže naučit se s ní je úkol na několik týdnů až měsíců.

Mít v letadle iPad naplněný filmy a seriály z Netflixu, videi z přednášek z WWDC, s hrami jako GTA: San Andreas nebo DOOM II, to je hned jiný zážitek z celého letu. A tady vidím prozatím místo pro iPad. Stále je to pro mě hlavně zařízení na konzumaci obsahu. Vyvinul se ale do takové podoby, že se pro mě stal zařízením k učení nových dovedností a také na jednoduchou kancelářskou práci, jako je vyřízení mailu nebo faktur. Pro náročnější práci mi ale ještě nějakou dobu zůstane můj MacBook Pro. Já si zatím iPad only dovolit nemohu.

> Když Craigh Federighi představil funkci Sidecar, kdy se z iPadu stane druhý monitor pro Mac, radostí jsem vyskočil ze židle. Tohle je přesně ta funkce, na kterou jsem čekal.