

Název

Datum

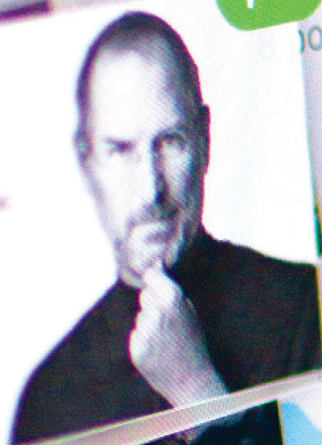
Velikost

Typ

2

iPure^{CZ}

+ 6 ktop
položek



iOS 11 | Things 3 | UE Wonderboom
Xenofil | Apple Watch | Duolingo | HEIF



iPure.cz 2/2017, první ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Lukáš Gregor, Petr Škuta, Jura Ibl | **Fotografie:** Libor Plíhal
Logo: Radek Petřík | **Grafická úprava a sazba:** Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663

Stojíme na prahu něčeho velkého

Editorial ■ Jan Březina

Máme za sebou opravdu hektický měsíc. Dali jsme dohromady celou redakci, vyřídili všechny formality, postavili první verzi webu, zprovoznili systém předplatného a vydali první číslo iPure. Byla to ohromná hromada práce v zázemí, jejímž produktem je zatím syrový a nedokonalý produkt, na kterém nás čeká ještě hodně práce.

Přesto jsme již nyní hrdí na to, co jsme dokázali. Trochu mi to připomíná situaci, když jsem v San Francisku odcházel z Apple Keynote, na které Steve Jobs představil první iPhone. Nebyl to ten nejnadanější telefon na trhu, ale všichni jsme měli pocit, že jsme na prahu něčeho velkého. Doufám, že i iPure bude aspoň pro českou Apple komunitu projektem, který posune vnímání ceny informací a zvýší kvalitativní laťku.

Děkujeme všem za podporu, děkujeme za zpětnou vazbu a zejména za všechny kritické komentáře, které nám pomáhají si ujasnit priority. Máme dlouhý seznam toho, co bychom chtěli zlepšit či doplnit. Zachovejte nám přízeň a slibujeme, že číslo od čísla, týden od týdne bude iPure lepší a lepší.

Honza Březina, koordinátor projektu





iOS 11:

konečně operační systém,
který si zasloužíme

Recenze ■ Filip Brož

iOS 11. Obří krok pro iPhone. Monumentální skok pro iPad. Marketingová věta jablečné společnosti, která vás přivítá na oficiálních stránkách. Ještě před představením nového iPhoneu X jsem s ní do puntíku souhlasil. Říkal jsem si, že iOS 11 je hlavně pro iPady a z pohledu iPhoneu nejde o nic světoborného. Při pohledu na oslavence, tedy nový iPhone X, jsem názor lehce změnil. Detaily a drobnosti nového systému poznáte hlavně na OLED displeji, ale pojďme to vzít od začátku.

Nový iOS 11 jsem testoval na iPhoneu i iPadu od první vývojářské bety. Bylo vtipné sledovat, jak Apple v každé betě mění fonty, ikony a odhaluje drobné designové úpravy. Naopak stabilita a funkčnost šla dost stranou a teprve kolem páté verze se dalo mluvit o tom, že zařízení jsou použitelná pro osobní a pracovní produktivitu. Věděl jsem však, co dělám a proč vývojářské systémy instaluji na svá primární zařízení, tedy iPhone 7 Plus a dvanáctipalcový iPad Pro. Díky tomu jsem získal skvělý přehled.

Schválně jsem po dobu testování nechal na svém iPadu Mini 4 a iPhoneu 6 ostré verze iOS 10. Vždy když jsem vzal do ruky zařízení s desítkou, bylo to takové zvláštní. App Store mému oku moc nelahodil, na iPadu mi chyběl Dock, souborový systém či vyspělý multitasking. Opět se skvěle ukázalo, že vše je o detailech. iOS 11 nepřináší žádnou velkou revoluci, ale opět posouvá hranice a možnosti již dokonalého iOS jako takového. Pojďme si to detailně ukázat.

DESIGN NENÍ O TOM, JAK TO VYPADÁ, ALE FUNGUJE

Známa fráze britského Apple designéra Jonathana Ivea, která vystihuje můj pocit z celého designu iOS 11. Apple se zaměřil na funkčnost, která sice nemusí každému uživateli lahodit, ale prostě funguje. Příkladem je tučné a velké písmo kam se podíváte. Schválně si vzpomeňte na iOS 7. Písmo a fonty byly takové titěrné a někdy hůř čitelné. Nově ať navštívíte Zprávy, Poznámky, Mail, Podcasty nebo Nastavení, vždy vás uvítá tučný titulek, jenž nelze přehlédnout.

Již jsem slyšel pár názorů, že to vypadá hrozně. „To je jak pro děti z mateřské školky,“ říkal mi jeden nadšený Apple uživatel. Na druhou stranu mně pár lidí ve středním věku dalo za pravdu, že na to konečně pořádně vidí. Výraznější je i písmo napříč systémem, včetně úvodní obrazovky, kde zadáváte kód. Celkově mi design a vzhled iOS 11 přijde vzdušnější a čistší. Zajímavé bylo sledovat, jak se proměňují ikony. V každé verzi se něco posunulo, obtloustlo či jinak upravilo svůj vzhled. Nový design obdržela například ikona App Store, Kontaktů, Připomínek, Mapy či iTunes Store.

Větší a přehlednější jsou i ovládací prvky či lišty. Je patrné, že obyčejný uživatel si změn až tak nevšimne, ale pokud vedle sebe postavíte iOS 10 a 11, věřte mi, že rozdíl poznáte. Kalifornská společnost také redesignovala systémový video prohlížeč, který byl oproti konkurenci opravdu hrozný. Nově můžete přirozeně ovládat zvuk, přeskokovat ve videu, minimalizovat video do rohu obrazovky či rychle sdílet skrze Apple TV do televize. Jednoduše řečeno, přehrávač konečně odpovídá aktuálnímu letopočtu.

OVLÁDACÍ CENTRUM

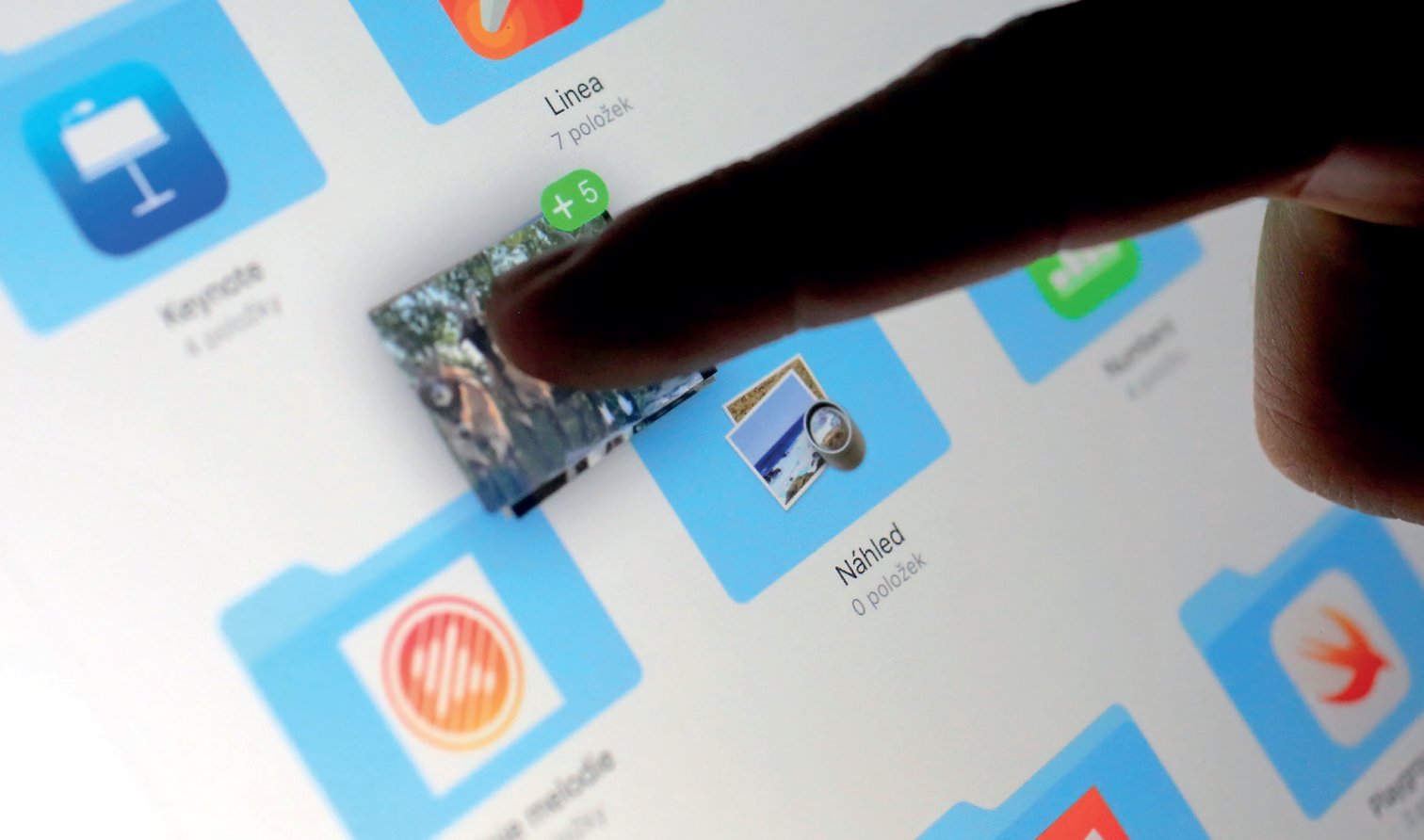
V případě, že hledáte v iOS 11 něco opravdu nového, zkuste od spodní lišty vytáhnout Ovládací centrum. Chvilí zřejmě budete vyjeveně koukat, dva dny ohromovat nos, ale rychle si zvyknete. Osobně se mi moc líbí, že si do Ovládacího centra mohu dát co uznám sám za vhodné. Snadno si ho tak přizpůsobím na míru. Na iPadu kromě toho uvidíte i multitasking, ke kterému se dostanu hned vzápětí.

Během testování Ovládacího centra jsem si nejvíce oblíbil rychlý ovladač pro Apple TV. Sedím na gauči, mám v ruce iPhone a jen švihnu prstem od spodního okraje, vyberu TV a ihned ji mohu plnohodnotně ovládat. Často také připojuji různá sluchátka a reproduktory, které vidím všechny na jednom místě pod modrou ikonkou, která jemně pulzuje. iOS 11 také nově umožňuje nahrávat obrazovku, využít funkci Při řízení nerušit či rychle zapnout úsporný režim baterie.

Fajn je, že si jednotlivé ikony mohu v Nastavení srovnat a v kombinaci s 3D Touch je rychle používat. Každý večer používám tlumené světlo, abych se tiše a bezpečně dostal po bytě do postele a nikoho nevbudil. Snadno a rychle mohu zapnout mobilní data, stopky či si nastavit budík. Nové Ovládací centrum je o zvyku a uvidíte, že po čase po tom starém ani nehlesnete.

APP STORE

Velkou novinkou v jedenáctce je vzhled a používání App Store. Nutno říct, že si to více než zasloužil, jelikož několik let do něj v podstatě nebylo



hrábnuto. App Store nově vypadá jako jedno obrázkové hřiště. Apple se zaměřil na velké dlaždice, pod kterými se skrývá další obsah. Velmi se mi líbí titulní strana, která by dle jablečné společnosti měla být častěji obměňována. Nově také Apple více spo-

Velkou novinkou v jedenáctce je vzhled a používání App Store. Nutno říct, že si to více než zasloužil, jelikož několik let do něj v podstatě nebylo hrábnuto.

lupracuje s vývojáři, což se projevuje napříč aplikací. U každé aplikace máte nejen videa, ale konečně si můžete něco přečíst i o samotných vývojářích a nahlédnout tak pod pokličku.

Samostatnou kategorii a záložku dostaly Hry. Není se čemu divit, snad každý si sem tam něco zahraje. U aplikací také konečně pořádně vidíte hodnocení a recenze ostatních uživatelů, novinky či sekci, co by se vám rovněž mohlo líbit. Inteligentních funkcí doznalo i hledání, které vám automaticky nabízí, co hledají jiní lidé a možná se tak dostanete k novému obsahu.

I v App Store se setkáte s velký tučným písmem, přehlednými titulky a velkými tlačítky. Z počátku jsem si myslel, že mi budou vadit videa, která se automaticky přehrávají, ale po čase to беру jako příjemný bonus. Konečně nemusím před koupí aplikace složitě vyhledávat na YouTube ukázky, ale vše mám pod jednou střechou. App Store samozřejmě zůstává i nadále přehledný, a hlavně je informačně zajímavý.

DROBNOSTI, KTERÉ POTĚŠÍ

V případě, že rádi posloucháte hudbu skrze Apple Music i zde po vzoru Spotify najdete příjemné funkce. Nově konečně můžete sledovat své přátele a vzájemně se tak inspirovat. Pluskaři ocení menší klávesnici, kterou si můžete dát buď vpravo/vlevo a pohodlně tak psát jednou rukou. Ideální, když máte jednu ruku plnou a potřebujete něco napsat. Drobnosti v designu a řazení naleznete i v Nastavení, především pak iCloud.

Pár změn přišlo i kolem notifikací. Stále však platí, že po přejetí do jedné či druhé strany získáte nějakou akci. Pokud jste na uzamčené obrazovce a chcete spustit nějakou aplikaci skrze notifikaci, budete nově požádáni o Touch ID, což z hlediska zabezpečení dává smysl. V případě, že cestujete po světě, můžete si užít i nových funkcí v Apple Mapách. Můžete se podívat na vnitřní prostory a rozložení významných letišť a nákupních center.

Na dálnici oceníte rychlostní limity nebo navigaci v jízdních pruzích. Doplnkem je pak funkce Flyover. Co takhle mrknout na Los Angeles či New York? Žádný problém. U nás však s českou lokalizací zatím nepočítejte.

FOTOAPARÁT A VIDEO

Co mě opravdu baví a používám snad každý den, je defaultní čtení QR kódů skrze Fotoaparát. Na uzamčené obrazovce jen švihnu prstem směrem doleva, namířím čočku a ihned si v Safari mohu otevřít daný odkaz. Novinkou jsou také tři efekty u Live Photos. Co takhle si natočit skok do písku vašich ratolestí a pomocí efektu Odrážení si udělat pěknou vzpomínku. Velkou změnou je pak přechod na nové kodeky a formáty. H.264 nahradil formát H.265 známý jako HEVC kodek. K čemu je to dobré? Kodek zvládá poměrně vysokou kvalitu i za vyšší komprese. Na internetu tak budou vaše videa vypadat stále dobře. U iOS 11 se také rozlučte s JPEG a uvítejte formát HEIF, který přináší revoluci ve fotografii a více o něm naleznete v tomto čísle.

INSTALACE NOVÉHO ZAŘÍZENÍ

Během testování jsem do ruky dostal iPad Pro 9,7", kde jsem poprvé setkal s novým způsobem přenášení obsahu a údajů do nového zařízení. Musím říct, že jednodušší už to být nemůže. Stačí jen k novému zařízení přijít s iPhone/iPadem, který chcete přenést a zmáčknout tlačítko, naskenovat kód, vyplnit

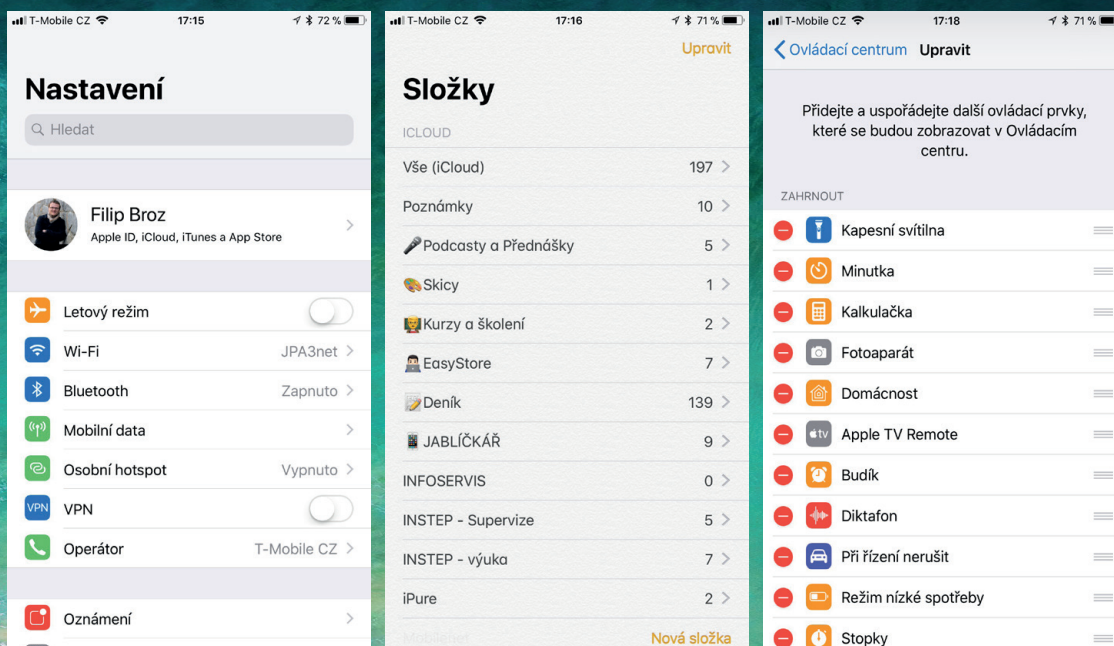
Apple ID a vybrat zálohu. Během chvíle se vám vše skrze Wi-Fi přenesa a je to opravdu paráda. Dosud tento způsob obnovy fungoval pouze u Apple Watch, nyní již i u iOS.

ZAOSTŘENO NA IPAD

Budu k sobě upřímný. Nejvíce si nového iOS 11 užívám na iPadu. Podle prvních fotek však nový systém bude dobře vypadat, a hlavně fungovat i na iPhonech X, ale tam si musíme ještě chvíli počkat. V případě iPadu se výrazně změnil celkový způsob používání, o čemž jsem již jednou psal v jiných médiích. Od té doby se vše ještě více ustálilo a vyladilo k dokonalosti. Vše se přitom točí kolem magického Docku.

Budu k sobě upřímný. Nejvíce si nového iOS 11 užívám na iPadu. Podle prvních fotek však nový systém bude dobře vypadat, a hlavně fungovat i na iPhonech X.

Ať děláte na iPadu, co děláte, vždy si můžete od spodní lišty vytáhnout Dock s dalšími aplikacemi a smele pokračovat v jiné činnosti. Je to až neuvěřitelně návykové a v podstatě již skoro nepoužívám



tlačítko Touch ID pro návrat na hlavní stranu. Naopak jsem mnohem produktivnější a zvládám práci efektivně. S tím se pojí i multitasking. Okna můžete nechat jen tak volně plout, nebo je napevno přišpendlit k jednomu z okrajů a libovolně si hrát s velikostí. iPady Pro přitom zvládají až tři aplikace najednou. Klidně můžete mít puštěné dvě obrazovky a k tomu v jednom z rohů film. Jakmile táhnete prstem od spodního okraje do středu, zobrazí se vám přepracovaný multitasking, kde kromě

V multitaskingu si dokonce můžete nechat uložená dvě okna vedle sebe, pustit jinou aplikaci a pak se k oknům vrátit v nezměněné podobě.

již řečeného Ovládacího centra, uvidíte všechny vaše používané plochy či aplikace.

V multitaskingu si dokonce můžete nechat uložená dvě okna vedle sebe, pustit jinou aplikaci a pak se k oknům vrátit v nezměněné podobě. Do toho všeho pak přichází funkce drag & drop. V jakémkoliv místě, v jakoukoliv dobu můžete text či obrázky jednoduše chytit a přesunout na jiné místo. U toho klidně můžete použít tlačítko plochy a otevřít jiné

aplikace. Soubory po celou dobu budou pod vaším prstem pevně přichyceny.

Rychlé je i kopírování fotografií z Fotek. Bez problémů můžete vybrat hned několik snímků a vložit je do emailu či poznámky. Podobně můžete i přesouvat samotné aplikace. Zkrátka kopírování a vkládání souborů funguje perfektně. Zkuste si sami uvědomit, kolikrát za den něco přesouváte a jak užitečná je tato funkce.

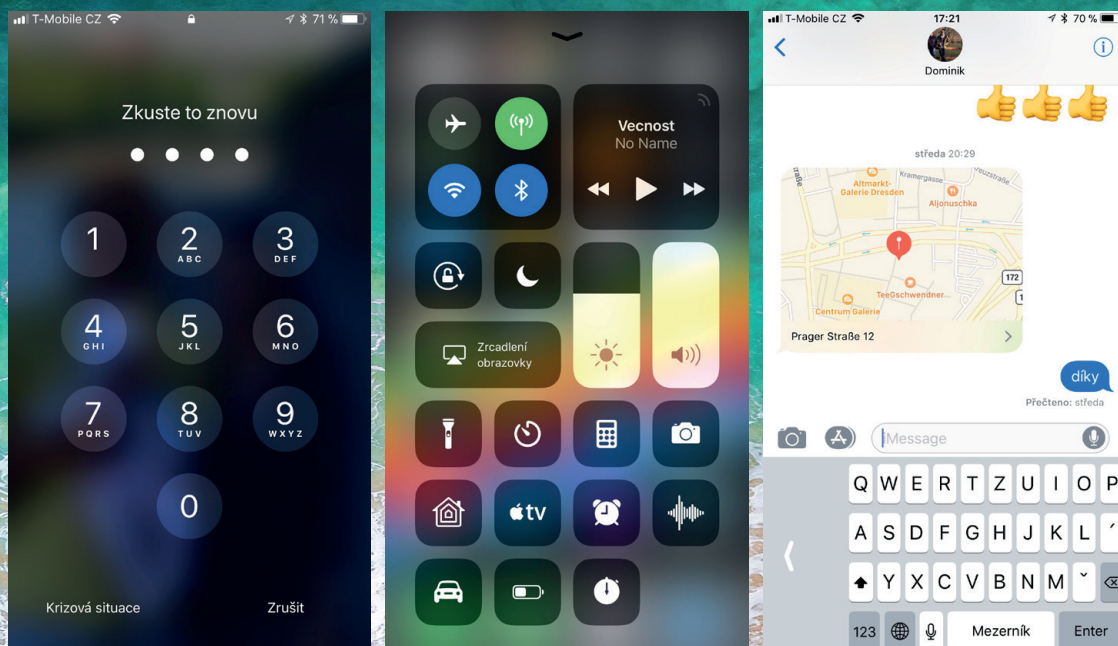
SOUBORY

Apple k tomu všemu přidal napříč iOS systémem souborový manager Files (Soubory). Ten podporuje i aplikace třetích stran, takže do jednoho místa můžete nainportovat dokumenty z Dropboxu, Disku, Synology či iCloud Drive. V souborech můžete nejen vše přenášet, ale i tvořit nové složky či si přidat soubory do oblíbených a k tomu je označit štítky.

Ve výsledku máte vše na jednom místě a snadno a rychle k tomu můžete přistupovat. Dobré je na tom i to, že většina aplikací, již Soubory podporuje, takže například si něco stáhnete a ihned si to můžete uložit do nějaké složky v Souborech. Jednoduché a praktické.

PÍŠU, KRESLÍM, ANOTUJI

Aktuálně používám dva iPady Pro – 9,7" který se mnou všude cestuje a 12,9", který leží doma na stole. V obou případech mám u sebe Apple Pencil, kterou moc rád používám. V iOS 11 mi stačí jen klepnout hrotem tužky na uzamčenou obrazovku a ihned se přede mnou



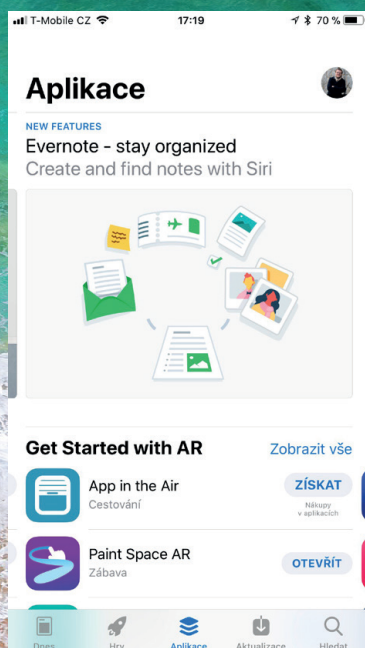
objeví nová poznámka. Rychle také mohou anotovat screenshoty, které udělám jak na iPhone, tak i iPadu. V případě telefonu používám samozřejmě prst.

Na iPadu díky novým Poznámkám a větší integraci jablčné tužky mohou rychle podepisovat dokumenty, které jsem předtím defaultně naskenoval a upravil. Následně dokument chytну pod prst a přesunu jako přílohu do emailu. Činnosti, které by mě na Macu zabraly až několik minut, zvládnou na iPadu během pár sekund. Na iPadu s iOS 11 je prostě radost pracovat.

SYSTEM, NA KTERÝ JSME ČEKALI

Možná to bude znít hodně troudale, ale iOS 11 je konečně dospělý systém, na který jsme dlouho čekali. Uživatelské rozhraní doznalo značných změn, které iOS systému výrazně prospěly. Mnoho lidí může bez problémů nahradit svůj MacBook či PC právě iPadem, a to vše díky iOS 11. Dock možná vypadá na první pohled, jako totální banalita a samozřejmost, ale v praxi jde o neskutečného pomocníka. Ani bych se nedivil, kdyby se Dock objevil jednou i na iPhone a ušetřil tak místo na displeji.

Nová jedenáctka má však i své mouchy. Ač nyní používám poslední vývojářskou verzi, sem tam mi iPad/iPhone z ničeho nic spadne a přestane reagovat. Baterie by také mohla být o něco lepší a chyby se objevily i z hlediska Přístupnosti. Na opravdu stabilní systém si musíme ještě chvíli počkat, než Apple vydá nové aktualizace a vylepšení. Každopádně! Opět jsme blíž post-PC éře. 





Komentář ■ Petr Škuta

Po přečtení Filipovy recenze iOS 11 jsem se rozhodl přidat i svou trochu do mlýna. Kdo mě zná, už tuší, že mívám více odměřený a trochu kritický postoj. A to ačkoli oběma nohama stále pevně stojím v Apple ekosystému, mívám tendenci pokukovat mimo jablečný sad.

Letos jsem překonal svou skepsi k Cupertinoškému tabletu a nahradil svůj archivní kousek v podobě iPadu třetí generace nejnovějším iPadem Pro 10,5". Musím uznat, že tablet jak designově, tak hardwarově ušel řádný krok kupředu. A co teprve když mu v žilách koluje jedenáctá iterace mobilního operačního systému iOS.

Tablet jsem s nadšením okamžitě zařadil do svého workflow a opět se pokusil přesně dle mantry „post-pc éry“ na pár týdnů zahodit MacBook Pro. K mému úžasu, i zarytý odpůrce tabletového světa, jako já, musel přiznat, že už to opravdu jde. A to hlavně díky možnostem nového iOS.

První, co mě naprosto potěšilo, je systémový Dock. Jednoduše se jej nelze nabažit, a to hlavně ve spolupráci s multitaskingem. Ten už se tváří počítačově a vy tak můžete směle sledovat video na YouTube, zatímco zavíráte ostatní okna. Tedy žádné nucené uspání aplikace. Paráda. Mimochodem, nyní můžete uzavřít klidně i čtyři okna najednou. Při vyvolání SplitView (dvou oken vedle sebe) stačí přetahovat aplikace z Docku a není potřeba hledat v šílené postranní liště, která nás strašila v iOS 10. Potud skvělé.

Avšak už při prezentování „inovativního“ drag & drop jsem se musel zarazit. Ano, jak píše Filip, tato funkce neskutečně usnadní práci se systémem jako takovým. Ale o žádnou magii stále

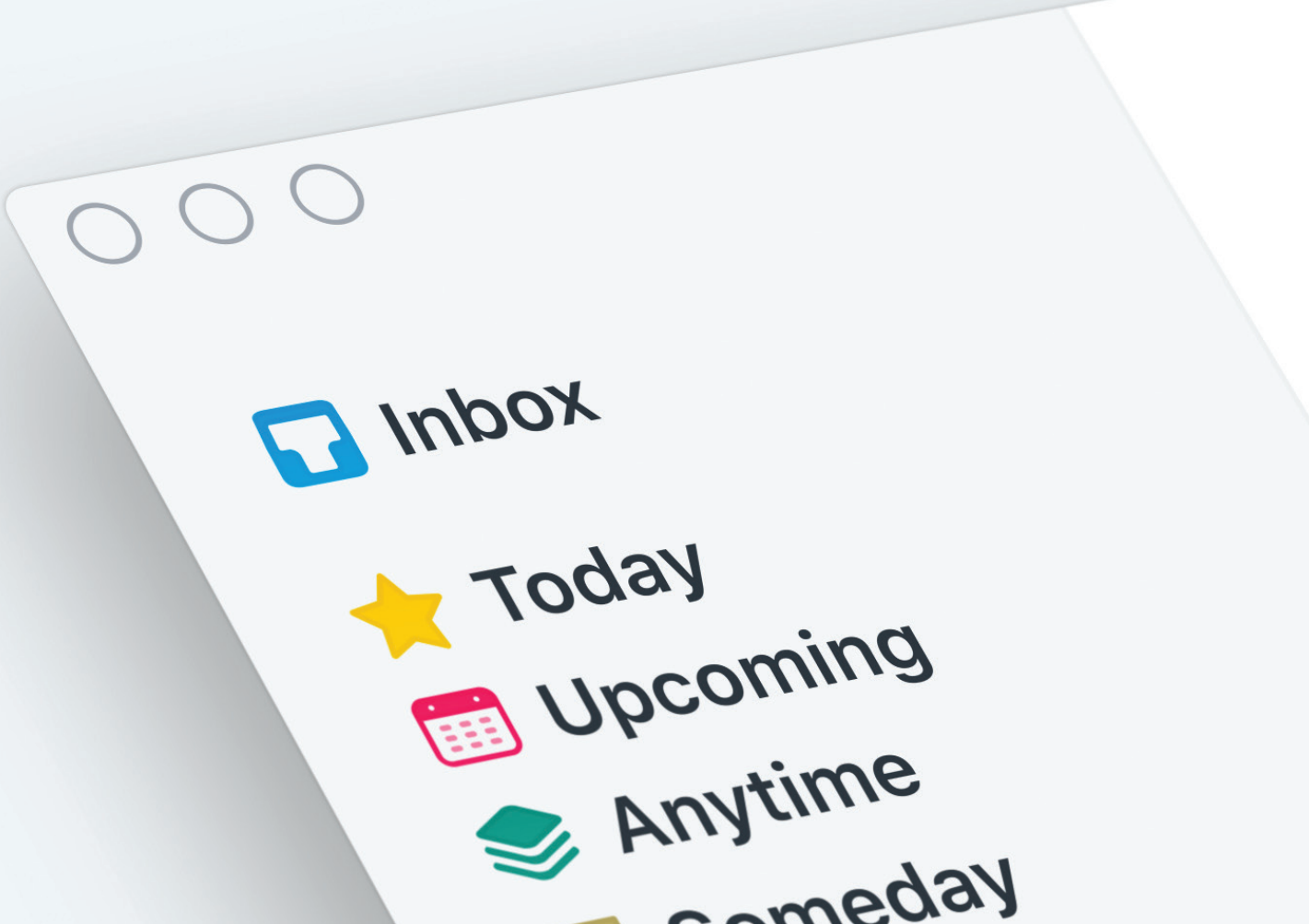


nejde. Navíc, soubory nepřesouváte, nýbrž „pouze“ kopírujete. Mohli bychom trefně vše přejmenovat na „multicopy“, což by však neznělo příliš dobře. Mějte tudíž na paměti, že stále vytváříte kopie souborů a ty se nenápadně v úložišti tabletu množí. Ať už přetahujete přílohy do emailu nebo fotky k úpravám v jiné aplikaci. Zásadní vlastnost mobilního iOS zůstává nezměněna.

Trochu rozčarováný, ačkoli již dlouhodobě, jsem z notifikací. Nechci zde vychalovat konkurenční systémy, ale mám pocit, že se v Cupertino ohledně této funkcionality stále hledají. Přitom by stačilo alespoň trochu okopírovat a například nabídnout sdružování a roletky podobné konkurenci. Mírně zamakat i na samotném systému upozornění, v jakém jsou zobrazována. K čemu je mi dělení podle dnů, když se v nekonečném proudu nedá vyznat. Příkladem budiž Messenger, který je schopen vygenerovat i desítky notifikací typu „nová zpráva“. Však sami víte. A když odemknu telefon, notifikace z hlavní obrazovky je ta tam. I když jsem ji nepřečetl.

Aby tomu všemu jableční vývojáři nasadili korunu, odebrali z iPadu dvousloupcový pohled na widgety. Rád jsem si přeuspořádal právě tuto stranu, jež se dala informačně plně vytižít. Nyní vypadá jako trochu přerostlá verze z iPhone. Ale takových nedodělků je více. Stále nemůžeme sdílet celé složky v iCloud Drive, i když jiná řešení to umí od počátku. Jednou se snad dočkáme, jakožto i dalších funkcí. Do té doby je potřeba zkusit nějakou tu alternativu. Sice jste nuceni vystrčit nos z jablečného ekosystému, ale když není zbytlí, co nadělat.

Kolem a kolem však musím dodat, že jsem ve výsledku s poslední verzí systému spokojen. Posouvá využití tabletu zase o kousek blíže. Mám rád novou softwarovou klávesnici, a to už proto, že s sebou žádnou hardwarovou netahám (to bych si pak rovnou mohl vzít MacBook, ne?). Spolu s Apple Pencil a rychlým přístupem k poznámkám mě iPad opět začal bavit. Mí studenti na přednáškách to už ví. A nyní už to víte také. 



Inbox

Today



Upcoming



Anytime

Someday

Skvělý úkolovník, smutná budoucnost?

Recenze / iOS ■ Lukáš Gregor

Měla to být původně běžná recenze. Chystal jsem se na ni záhy poté, co Culture Code vypustilo do světa dlouho, opravdu dlouho, očekávanou novou verzi Things. V notýsku jsem si připravil poznámky, kde bych shrnul všechny novinky a vyzdvíhl, jak se mi „Trojka“ líbí. Jenže jak šel čas...

Bude tomu nyní přesně osm let, kdy jsem pro jeden webový portál sepsal své subjektivní zhodnocení sedmi aplikací pro MacOS, které tu více, tu méně vycházely z metody Getting Things Done. Některým už tehdy, dle mého, cinkal umíráček, k jiným jsem se postupem času opakovaně vracel recenzemi na nové úpravy. Stálíci, a tehdy v tom srovnání i vítěz, se stal OmniFocus. Nástroj, jehož v onom konkurenčním boji opakovaně držela na piedestalu obdivuhodná energie vývoje. Jestliže s něčím Apple přijde, vězte, že právě v OmniGroup to okamžitě začnou implementovat.

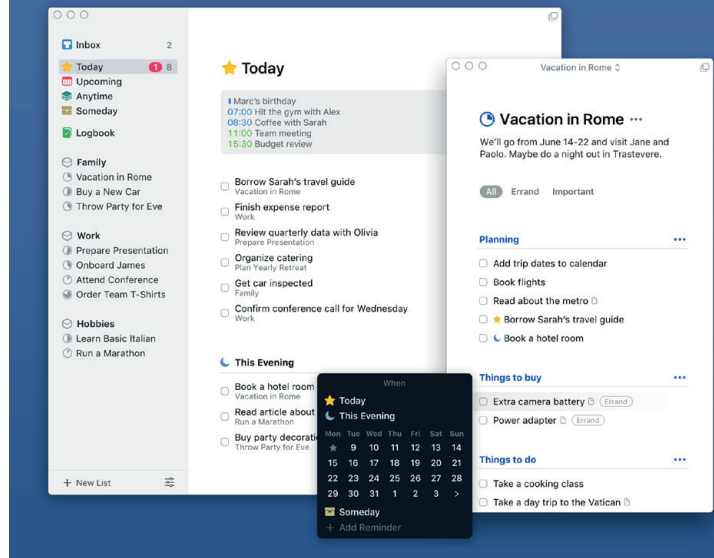
OmniFocus sice nikdy neprokazoval příklon k „estetizaci“ uživatelského rozhraní, funkčností a stabilitou vývoje dodnes přestavuje sázku na jistotu.

Do minulosti se však nevracím náhodou. Připomenul jsem si, vlastně i vám, kolik to je už let, co se u nás začalo GTD, potažmo software s ním zacházející, objevovat. Připomenul jsem si také text, v němž píši poprvé o Things, o nástroji, který se stal vůbec tím prvním, jenž jsem si pro svůj MacBook koupil. A v neposlední řadě jsem se do té dávné minulosti ohlédl proto, abych zjistil, jak moc (ne) velká se za ten čas v segmentu elektronických úkolovníků odehrála evoluce.

PRINCIPY JSOU JAKO SKÁLA

Bylo by ode mne bláhové chtít i od Things 3, aby přišly s něčím naprosto novým. Vždyť vychází z jedné konkrétní metody, nebo ještě přesněji, z naší lidské zvyklosti si vést seznamy s úkoly. Mohl bych proto mluvit o principech, na nichž nejen ostatní, ale i Things 3 stojí. A principy většinou představují skálu – něco pevného, z čeho je dobré vycházet. Něco, co se jen tak nepohne. Něco, co odzkoušel čas.

Po prvním okouzlení novým rozhraním Things 3 se mi ale vkradlo do mysli kacířské tázání, zda nás ten pomyslný kámen (principy) nemohou někdy i táhnout ke dnu. Nebo přinejmenším bránit v rozletu. V Culture Code rozhodně přemýšleli nad tím, jak udělat aplika-



velmi jednoduše, přičemž toho nabízejí více, než jsme byli zvyklí. Jenže z pohledu oné časové perspektivy vlastně nepřicházejí ani ony s vývojem, který by nás naučil své projekty a úkoly (či vůbec čas) organizovat a plánovat jinak. Nabízí se slovo „nové“, ale ono naopak jde o to, že všem těm úkolovníkům spíše schází napojení na naši přirozenost, na fungování mozku, na propojování levé a pravé hemisféry. Na spojení vícero atributů, jež se s naší efektivitou čili kvalitou života, pojí. Myslet si, že tou správnou cestou je seznam s úkoly, si zaslouží pohrdavé pozdvižení obočí. Ano, bude jistě stačit. Přinejmenším nám Things a jim podobné nástroje napomohou k vysypá-

V Culture Code rozhodně přemýšleli nad tím, jak udělat aplikaci, která se bude výborně ovládat. Soudím, a pod rukama mi těch aplikací prošlo vpravdě „neuriekom“, že Things 3 jsou v tomto ohledu snad tím nejpodařenějším softwarem.

ci, která se bude výborně ovládat. Soudím, a pod rukama mi těch aplikací prošlo vpravdě „neuriekom“, že Things 3 jsou v tomto ohledu snad tím nejpodařenějším softwarem. Nejde o to, abychom se je naučili brzy používat. Podstatnější je, aby se jednotlivé úkony ukázaly být efektivnější, než jaké byly naše dosavadní zvyklosti. I za cenu, že se s aplikací budeme chvíli muset potýkat. Culture Code zapojili různé to šoupání, označování, klikání do chování aplikace tak, abychom nemuseli dělat mnoho úkonů. Pro mě se naprosto zásadní vymožeností stalo vyhledávání. Tam, kde se OmniFocus zadýchal, Things 3 s úsměvem pokukují. Vyhledat je možné cokoliv odkudkoliv.

Abych se však vrátil. K této funkci si můžete připočítat další radosti z UX. Things 3 dokáží vypadat

ní úkolů a projektů mimo hlavu. K lepšímu seřazení. Díky termínům na nic s velkou pravděpodobností nezapomeneme. Když do tohoto workflow zapojíme software jako třeba Todoist či Trello, můžeme delegovat, sdílet, komunikovat. Jenže pro kvalitní plánování, a tedy využití času, který máme k dispozici, něco takového nemůže stačit.

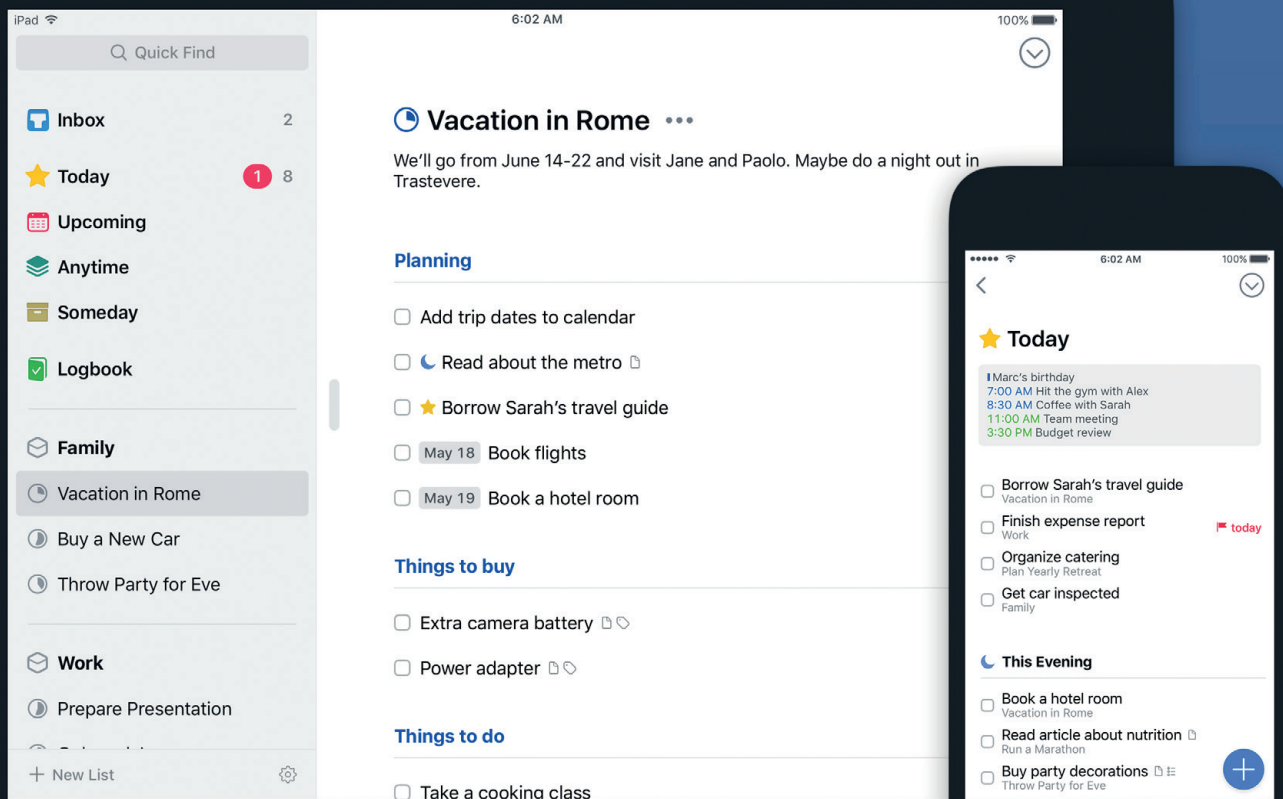
ZBOŘIT SKÁLU?

Několik let jsem vedl portál Mítvšehotovo.cz, psal na to téma i blog, dodnes jezdívám přednášet nebo školit. Podstatné je, že s problematikou tzv. efektivit se setkávám neustále, protože se setkávám s lidmi, kteří ji hledají, kteří na ní pracují, nebo kteří o ní nikdy ani nepřemýšleli. Většina z těch

aktivních vhodné nástroje hledá. Neustále zkouší, střídá. Nebo jsou sice stálí, ale ne moc spokojení. A pominěme nyní fakt, že své podstatné v tomto směru sehrávají i obyčejné lidské zlovyky. Jedno je dle mého soudu jisté, na trhu není nástroj, který by dokázal dostatečně adekvátně vycházet z toho, jak člověk myslí a žije.

Naše hlava, ani náš jeden jediný den, se totiž nepotýká pouze s nějakým seznamem úkolů. Potkávají nás nápady, domněnky, myšlenky, emoce. Rodí se nové projekty, nové vztahy. Do toho plyne čas a my se v něm pohybujeme. Obklopují nás tváře, tvary, barvy, zvuky. My žijeme, díváme se na hodinky, ale kolik času máme před sebou nemůžeme vůbec tušit. Nejde o to, tohle všechno nutně zachytit a zorganizovat. Nejde o to, myslet si, že můžeme vidět do budoucnosti. Ale myslet si, že bude kupříkladu pro vybalancování osobní a pracovní roviny stačit aplikace, kde můžeme utvářet od sebe značně oddělené seznamy úkolů a přiřazovat k nim štítky a termíny... to je absence schopnosti dívat se dál, hlouběji.

Před osmi lety jsem poprvé recenzoval GTD nástroje a nyní zjišťuji, že ty nové, byť hezčí, nenabízejí prakticky nic nového. Ty minulé k respektování lidského mozku měly daleko. Jak myslíte, že se mu přiblížily ty stávající? Paradoxně nejbližší k nám má blok s tužkou, respektive barevnými tužkami. Toto „analogové řešení“ však má v dnešní době technologií, sdílení, připomínek, napojení na další nástroje či email, řadu omezení. Může to znamenat, že pro efektivnější, plnohodnotnější plánování musíme být více offline. Nebo to prostě může také značit, že vývojáři jen a pouze vycházejí ze zažitých principů a staví na skále hezčí domečky. A nikoho nenapadne uvažovat, zda by to nechtělo už onu skálu rozbít. A nepostavit dům jinde. Jinak. Možná ani ne ve tvaru domu. Že vlastně ono uživatelské rozhraní není tím nejpodstatnějším v boji proti konkurenci. Nejen k penězům, ale i k naší spokojenosti by totiž dost možná přispěl úplně jiný pohled na „ToDo aplikaci“. 





Xenofil

Magazín / iOS ■ Filip Brož

náročná logická hra se společenským přesahem

„Jde o podporu různosti v obecné rovině. Představte si například školní třídu, ve které všichni kluci hrají fotbal, až na jednoho kluka, který rád kreslí. Všichni mu to dávají sežrat, přitom by mohli bez problémů společně fungovat,“ říká Petr Vojtěch, jeden ze čtveřice autorů logické hry Xenofil. Ta se začátkem září objevila zcela zdarma v App Store. Na mobilní hře, která učí lidi toleranci vůči rozdílnostem, pracovali dále Jindřich Pavlásek, Radim Špetlík a Tomáš Fedor.

Xenofil se zrodil v roce 2015 v hlavě Jindřicha Pavlásky, který v té době pracoval na své diplomové práci na Karlově univerzitě. Zkoumal vyjadřovací prostředky ve hrách a společně jsme toto téma rozebírali. Každý řešil uprchlickou krizi, a i my se chtěli nějakým způsobem k tomu všemu vyjádřit. V žádném případě to však nebylo myšleno jako agitace,“ pokračuje Vojtěch. Podle něho všechny herní principy, které se v Xenofilu objevují, vychází ze společenských teorií.

Xenofil je ve své podstatě velmi náročná logická hra, která přichází se zcela novým a svěžím herním konceptem. Existují desítky až stovky her, ve kterých musíte spojit k sobě tři stejné barvy, symboly či nějaké postavy. V Xenofilovi je vše otočené vzhůru nohama. „Hráči musí skládat k sobě žetony, které se odlišují. Podle nás může skupina nebo dokonce společnost fungovat, i když tam jsou různí

lidé," vysvětluje Vojtěch. Čtveřice autorů strávila na vývoji Xenofila dva roky. Podle Vojtěcha bylo nejtěžší vymyslet samotné herní principy, vše nakreslit a následně naprogramovat. Po celou dobu přitom šlo o koníček a vedlejší projekt, na kterém pracovali po večerech a ve volném čase.

NÁROČNÁ LOGICKÁ HRA

Při prvním spuštění Xenofila vás čeká tutorial. V jedenácti kolech se dozvíte, jak vše ovládat a co je smyslem hry. Osobně doporučuji být velmi pozor-

ty, které mají na sobě hvězdičku. Hra se však vyvíjí dost netradičně a sem tam se objeví i nějaký škodiči. Opakovaně se mi stalo, že jsem někde uvázl a chvíli se trápil. Naštěstí lze kdykoliv začít dané kolo znovu.

Ve hře je také skvělý příběh a animace, kterou má na svědomí Jindřich Pavlásek. Sledujete osud nespécifické modré postavy, která si chce najít přátele. V Xenofilu se tak rychle potkáte s různými předsudky či strachem. Dole na displeji také běží konverzace, kterou si můžete během hry prohlédnout. Je evidentní, že v Xenofilovi je příběh stejně důležitý jako samotná hra.

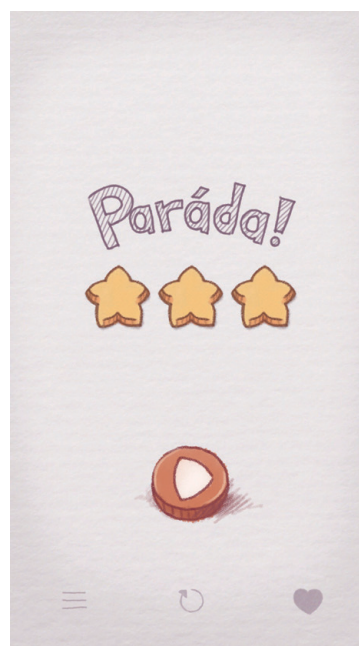
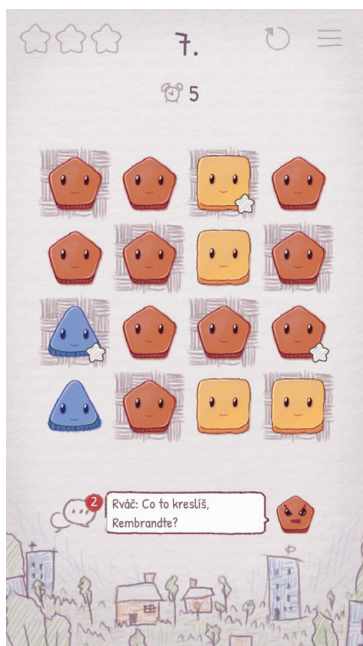
V Xenofilu se tak rychle potkáte s různými předsudky či strachem. Dole na displeji také běží konverzace, kterou si můžete během hry prohlédnout. Je evidentní, že v Xenofilovi je příběh stejně důležitý jako samotná hra.

ný, což ostatně říká i autor hry. „Myslíme si, že je potřeba ještě lehce upravit první kola. Hráči často nepochopili smysl hry a vzdali své snažení úplně na začátku. Naopak lidé, co to pochopili, většinou byli nadšení,“ konstatuje Vojtěch.

Jeho slova mohu potvrdit. U hraní Xenofila je potřeba být velmi obezřetný. Není problém dohrát celou hru, jelikož vždy se vám podaří v každém kole získat alespoň jednu hvězdičku. Dohrát vše na plný počet, však chce už pořádnou dávku cviku a zapojení mozkových závitů. Důležité je přitom vnímat, že žetony se nacházejí na šachovnici a vaším cílem jsou

„Je to vlastně podobné prvorepublikové ústavě. Ta vůbec nepočítá s menšinami, ale k lidem přistupuje jako k jednotlivcům se stejnými právy. Naše hra se snaží ukazovat, že každý by měl dostat šanci a vůbec nejlepší by bylo zcela zahodit předsudky,“ dodává Vojtěch k principům Xenofila.

Právě tím celá hra naprosto vybočuje z řady. Kromě toho, že je lokalizovaná do českého jazyka, můžete si zapnout i anglickou nebo ruskou verzi. „V plánu byla i němčina a francouzština, zda se dokončí ještě uvidíme. Zatím jsme oslovili pouze český trh, ale chceme se hrou i do zahraničí. Není



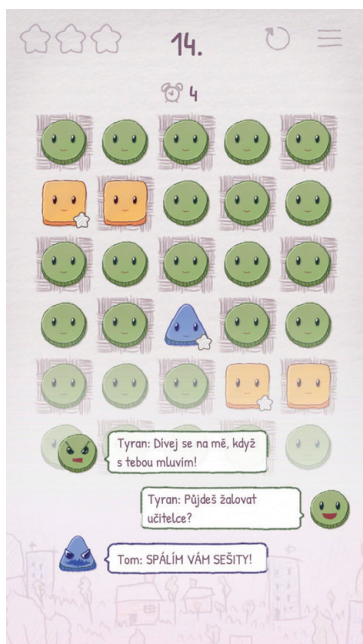


Je to vlastně podobné
prvorepublikové ústavě.
Ta vůbec nepočítá s menšinami,
ale k lidem přistupuje jako
k jednotlivcům se stejnými právy.

žádná novinka, že svým konceptem jsme vzbudili velkou vlnu zájmu i kritiky, a to skrze česká média, která ale trochu vytvořila mylný obraz, protože nám lidé vyčítají věci, které ve hře v žádném případě nejsou," zdůrazňuje Vojtěch. Ostatně by bylo velmi zajímavé sledovat, co by Xenofil způsobil v Rusku, kde je xenofobie silná a bohužel rozšířená.

Tvůrci také plánují, že svoji 2D hru s žetony rozšíří o nové levely. Aktuálně je k dispozici 57 levelů, které není úplně jednoduché dohrát. „Během vývoje vzniklo mnoho levelů mimo, které jsme původně chtěli zapojit do hry, ale vlivem příběhu to nešlo. Máme v plánu, že vytvoříme takový ‚challenge‘ mód bez příběhu, který bude určený pro hardcore hráče logických her," říká Vojtěch.

Xenofil je dostupný v App Store zcela zdarma. Ve hře nenaleznete žádné reklamy. Pouze můžete autory podpořit dobrovolným příspěvkem. „Neměli jsme v úmyslu na hře vydělat. Byl to vedlejší projekt, který nás bavil a částečně vycházel z reálných zkušeností. Celý projekt jsme financovali z vlastních prostředků. Ničeho rozhodně nelitujeme. Byla to skvělá zkušenost nejen během vývoje, ale i nyní, kdy k nám chodí reakce od lidí. Mají pocit, že celé je to o muslimech a uprchlících, což není pravda. Je to například o šikaně a obecně podpoře různosti či jinakosti," uzavírá Vojtěch s tím, že každý člověk by měl být hodnocen sám za sebe. Ke každému bychom měli přistupovat bez předsudků, což se Xenofilovi podařilo na výbornou. Za redakci tak mohu hru jednoznačně doporučit. 

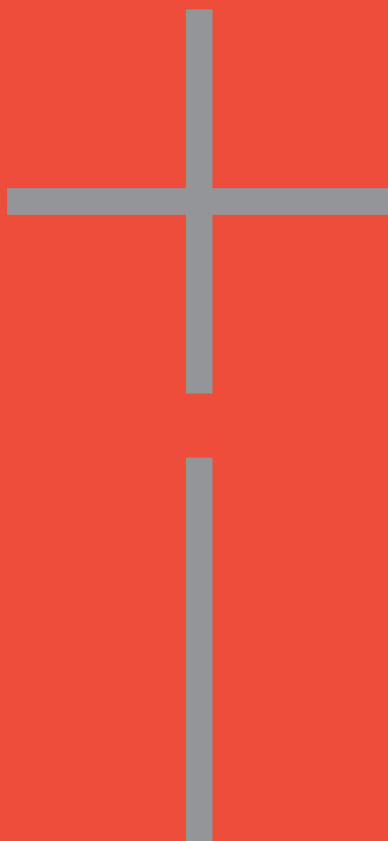




Reproduktor Ultimate Ears UE Wonderboom

– malý prcek s velkým
výkonem

Recenze ■ Filip Brož





Kvalitních bezdrátových reproduktorů není nikdy dost. Snad každý jablečný uživatel někdy hledal nějaký bezdrátový reprák pro domácí poslech, na cesty, párty či pracovní účely. Osobně jsem vyzkoušel řadu produktů počínaje drahými soustavami až po reproduktory za pár stovek. Každý z nich mě zaujal něčím jiným. Posledních několik měsíců si hraji s novinkou od Logitechu a jejich Ultimate Ears UE Wonderboom.

Tento malý stylový reprák patří do kategorie přenosných reproduktorů. Zaujal mě především svojí univerzálností. Skvěle se hodí snad pro každou příležitost a cenou nezruinuje svého majitele. Ultimate Ears UE Wonderboom se také může pochlubit nejen voděodolností, ale přežije i pád z výšky. Osobně mě však učaroval ještě něčím jiným. Vytáhl mě z pěkné šlamastiky.

PŘÍBĚH O REPRODUKTORU A SVATBĚ

Nedávno jsem byl na svatbě kamarádovi, který mě požádal, zda bych při venkovním obřadu u rybníka nepustil dvě nástupní písničky. Při příjezdu jsem však zjistil, že provozní areálu má k těmto účelům svůj vlastní velký přenosný reproduktor na baterie. Řekl mi, že to bude lepší než ten můj malý prcek, kterého jsem držel v ruce. Souhlasil jsem a naložil jeho reprák na čtyřkolku a odvezli jsme ho k rybníku. Proběhlo rychlé propojení reproduktoru skrze jack kabel, redukci a iPhone 7 Plus.

Samozřejmě jsem vše vyzkoušel a hrálo to dobře. Provozní odjel a já čekal na svatební průvod.

Shodou okolností jsem šel kamarádovi za svědka, takže obsluhu muziky převzala moje žena. Dostala jasné instrukce – pustit jednu písničku a pak druhou, vše je nastavené. Všichni se seřadili a já dal pokyn hlavou ženě. Nic se však nestalo. Hudba prostě nehrála.

Jeden ze svatebčanů jí přispěchal na pomoc, ale nic nezjistil. Vše bylo zapnuté, ale hudba prostě nehrála. Rychle jsem seběhl z kopce dolů, vytáhl ukrytý Ultimate Ears UE Wonderboom, spároval s iPhonem a během pár sekund pustil hudbu. Ani nevíte, jak jsem byl šťastný, že jsem si ho vzal s sebou. Svatební obřad bez hudby by byl opravdu smutný a kamarád by mi asi dvakrát zrovna nepoděkoval. A co teprve ty výrazy dalších lidí.

Kromě toho, že jsem byl zpocený až vy víte kde, tak jsem i jasně a zřetelně slyšel plynulé tóny a kvalitní basy, které vycházely z malého buřtíka od Logitechu. Aby toho nebylo málo, tak těsně po skončení obřadu začalo pršet. To už jsem byl úplně klidný, jelikož Ultimate Ears vydrží dle specifikace IPX 7 30 minut pod vodou, a to v hloubce jeden

metr. Naopak jsem rychle hledal vhodný strom, kam ukryt tu velkou mrchu od provozního.

JEDNODUCHÝ A PRAKTICKÝ

Díky této příhodě jsem si k reproduktoru našel rychlou cestu. Ultimate Ears je pořádný cvalda, ale díky praktickému poutku ho můžete zavěsit na karabinu a umístit například do sprchy, na větev či batoh. Jedná se o ideálního společníka na dlouhé cesty, výlety či zahradní párty. Reproduktor takřka okamžitě spárujete se svým zařízením. Stačí jen zmáchnout horní tlačítko, ozve se zadunění a můžete párovat.

Stejně snadné je i ovládání. Hlasitost máte plně pod kontrolou pomocí velkých znaků plus a mínus, které se nacházejí na těle reproduktoru. Naopak pomocí horního tlačítka UE můžete přeskakovat písničky či je pauzovat. Nic jiného reproduktor neumí. Dostávám se tak i k lehké kritice. U repráku mi zásadně chybí mikrofon pro hovory.

PŘEKVAPIVĚ KVALITNÍ ZVUK

Naopak pokud si pořídíte druhý reproduktor, můžete je oba spárovat a užít si parádní zvuk. Ostatně i jeden Ultimate Ears nehraje špatně. Překvapil mě prostorový zvuk, který obstarávají dva 40 mm aktivní měniče a basy posilují dva pasivní zářiče s rozměry 46 × 65 mm. Suma sumárum si pochvaluji hravý zvuk s dobrými středy a basy. Naopak výšky by mohly být o chlup lepší, ale Wonderboomu to odpouštím.

Skrze reproduktor jsem zkoušel pustit i filmy a vážnou hudbu. Výsledek mě rozhodně neurazil, ba naopak dost potěšil. Neznám mnoho malých reproduktorů, které se mohou chlubit tak dobrým výkonem. Uvnitř naleznete překvapivě velkou energii, která je rozhodně slyšet. Snadno ozvučíte větší místnost či venkovní prostor, což mi reprák dokázal během svatby.

Ultimate Ears Wonderboom vydrží na jedno nabití hrát úctyhodných 10 hodin. Díky bytelné konstrukci se o něj rozhodně nemusíte obávat. Bez problémů přežije nějaký ten pád. Ideální je na letní zahradní párty k bazénu a při dobrých okolních podmínkách můžete pouštět hudbu až ze vzdálenosti 30 metrů. V bytě však počítejte s menší vzdáleností.

Z hlediska designu jde o stylový reprák, který vás neurazí. Líbí se mi, že vše je kompaktní a dotažené. Ultimate Ears se nabíjí pomocí micro USB kabelu, přičemž konektor je kvůli voděodolnosti dobře ukrytý. V případě, že hledáte malý a jednoduchý bezdrátový reproduktor, s Ultimate Ears chybu neuděláte. Vybírat můžete hned ze šesti barev s cenovkou 2 699 korun, což není vůbec špatné. Za tuto cenu obdržíte voděodolný reproduktor, za který se nemusíte vůbec stydět. 



Ultimate Ears je pořádný cvalda, ale díky praktickému poutku ho můžete zavěsit na karabinu a umístit například do sprchy, na větev či batoh.





Neskutečných 30 milionů prodaných iPhoneů Nano

watchOS ■ Jura Ibl

Prvního iPhoneu se prodalo půl druhého milionu kusů a nad hranici 30 milionů kusů se šplhal tři roky. To byla trajektorie, která nastartovala „nejúspěšnější produkt všech dob“. iPhone Nano, se nad tuto hranici dostal ještě o několik měsíců dříve. Jak ale tušíte, s tím jménem není něco v pořádku. Z nějakého důvodu známe tento produkt jako Apple Watch.

PŘEŠLAP

Hodinky od Applu jsou od samého začátku vnímány jako šlápnutí vedle. První model byl až nezdramě závislý na svém větším bratříčkovi a ani sám Tim Cook nebyl schopný jednoduše vysvětlit, k čemu přesně budou Apple Watch dobré. I tak se hodinek prodalo hodně. Hodně je nejspíš slabé slovo. Potíž je, že to můžeme jen odhadovat. Tim Cook nadále odmítá zveřejňovat počty prodejů a akcionáři Applu se musí spokojit s tím, že Apple Watch „měly velmi dobrý rok“.

Letos se Apple Watch dočkaly vcelku nenápadné nové verze v podobě Series 3, která do mrňavého zařízení přináší konektivitu přes mobilní data, nový procesor S3 a větší RAM. V této chvíli jsou Apple Watch po technické stránce násobně rychlejší a funkčnější než první dvě generace iPhoneu. Opakuje se tu ve všech ohledech stejný scénář, jako v případě iPhoneu. Podceňovaný produkt se rok od roku zlepšuje, oslovuje stále větší skupinu lidí a kompletně proměňuje trh. Letos jsme svědky stejného momentu, jako když Apple představil iPhone 4.

První opravdu úspěšný model, který otevřel cestu k neskutečnému úspěchu iPhone 4S až po absolutní ovládnutí trhu, které zažíváme dnes.

TIKAJÍCÍ MASAKR

Analytik Horace Dediu odhaduje prodeje Apple Watch na 33 milionů kusů, přičemž 15 milionů se prodalo za posledních 12 měsíců. Dediu se jen málo kdy mine v odhadech a nikdy ne řádově, takže i tady zaslouží důvěru. Napovídá tomu i to, že Tim Cook oficiálně prohlásil, že Apple Watch překonaly v tržbách značku Rolex. Rolex prodá 1 milion hodinek ročně s tržbami 4,7 miliardy dolarů. Podle modelu, který Dediu vypracoval by tržby Apple Watch měly v téhle chvíli být na 4,9 miliard USD. Apple je tedy skutečně největším výrobcem hodinek na světě.

Můžeme se tedy bavit o šlápnutí vedle, které už v této chvíli překonává růst „nejúspěšnějšího pro-

na trhu 50 milionů registrovaných uživatelů, kterým kdysi dávalo smysl nosit na ruce kousek gumy s počítačem uvnitř nebo alespoň to vážně zvažovat.

IPHONE NANO

Předchozí generace Apple Watch se tedy jen velmi těžko dají označit za neúspěch. Spíš můžeme pozorovat fenomén v jeho skromných začátcích. Když ještě nevydržel připojený na internet celý den, když to ještě byly jen chytré hodinky. Tim Cook a marketingový tým Applu to dobře věděl před dvěma lety a ví to i dnes. Series 3 jsou Apple Watch, které měly původně být ty první. Z důvodů, o kterých můžeme jen spekulovat, vyrazily do světa mnohem dříve. Jenže mezitím stačily dozrát. A vydělat skoro pět miliard dolarů.

A zrají opravdu rychle. Vůbec nejlépe to sepsal Ben Clymer pro Hodinkee.com. Novinku od Applu testoval intenzivně celý týden a mimo jiné píše:

Luxusní značky se zatím drží v relativním klidu. Jejich hodinky jsou stále vnímané jako prestižní záležitost a Apple Watch jsou příliš levné, aby zajistily stejnou míru exprese společenského postavení.

duktu historie“. A stejně tak zanechává i mohutnou stopu ve světové ekonomice, především co se výrobců hodinek týče. Luxusní značky se zatím drží v relativním klidu. Jejich hodinky jsou stále vnímané jako prestižní záležitost a Apple Watch jsou příliš levné, aby zajistily stejnou míru exprese společenského postavení.

Zdrccující vliv Apple Watch je ale velmi dobře vidět na segmentu módních hodinek (s cenou od 2 000 do 17 000 Kč). Přední horologistický server Hodinkee.com to ukazuje na příkladu předního výrobce hodinek v této kategorii. Fossil Group pod sebou soustředí 17 nejdůležitějších značek (Emporio Armani, Fossil, Skagen a další...) a v posledních dvou letech jejich prodeje strmě klesají a s nimi i hodnota jejich akcií.

Ještě znatelnější vliv zanechávají Apple Watch v segmentu fitness náramků. A to od úplného začátku. Již před jejich uvedením se z trhu stáhlo Nike s náramkem FuelBand. Původně nepochopitelný krok se brzy ukázal jako dobrá strategie, když se Nike pevně propojilo s Apple Watch a zajišťuje pro ně takřka exkluzivně celou oblast sportovních doplňků.

O poznání hůř dopadá bývalá jednička na trhu Fitbit. Od chvíle, kdy se Apple intenzivně pustil do prezentování hodinek, coby zařízení pro osobní zdraví, prodeje Fitbitu strmě klesají. Stále ale má



„Během několika dní, kdy jsem začal Series 3 používat jako svůj jediný komunikační nástroj, jsem si uvědomil, že méně kontrojuji Instagram. Nepíšu tolik zpráv, nepoflakuju se po webu. Zkrátka jsem telefonoval a posílal zprávy, jen když jsem potřeboval – a nic víc. Moje definice slova ‚potřebovat‘ se úplně proměnila. A upřímně: po telefonu v kapse se mi ani trochu nestýská.“

Apple má historickou zkušenost, že riskovat se vyplácí. Byť je na obětním stole ten nejcennější produkt, který kdy firma měla.

A není to jen Clymer, ve většině pozitivních hodnocení Apple Watch se dočtete to stejné: „používám svůj telefon méně“. A jak těch hlasů přibývá, můžeme se přestat ptát, jestli budou hodinky tím, co iPhone nahradí, ale už se stačí ptát, kdy se to stane.

STRATEGICKÝ PRODUKT

Můžeme s jistotou tvrdit, že Tim Cook od začátku s takovou budoucností Apple Watch počítá? Nejspíš ne. Ale Apple je firma s letitou tradicí likvidování svých úspěšných produktů něčím lepším. iPhone přišel, když byly prodeje iPodů na vrcholu, iPad měl od začátku za úkol ukusovat MacBooky. Apple má historickou zkušenost, že riskovat se vyplácí. Byť je na obětním stole ten nejcennější produkt, který kdy firma měla.

Navíc se Series 3 přicházejí zcela nové příležitosti. A jen těžko si jich Apple může nevšímat. Jednou z nich je dohnání konkurence v oblasti hlasových asistentů. Odhaduje se, že největší hráč na trhu, Amazon, prodal jen ve Spojených státech přes 10 milionů kusů Amazon Echo. Do hájemství hlasu se tlačí Google, Samsung i Microsoft. Je vidět, že na hlasem ovládaných počítačích něco je. Apple nemůže riskovat, že mu uteče celá jedna oblast trhu. Siri se rok od roku zlepšuje. V loňském roce jí otevřel vývojářům a letos s uvedením HomePodu se zase trochu posunul. Byť jsou krabičky v obýváku hezká věc, takové zařízení na ruce, vždy připravené naslouchat, může být v téhle oblasti velká výhoda.

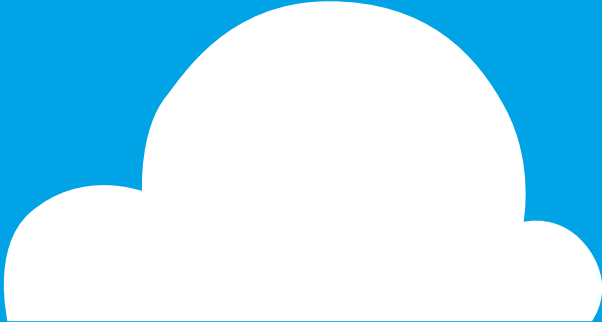
Úplně stejná úvaha se týká prodeje iPadů. Ty začaly letos poměrně výrazně růst po tříletém útlumu. Pokud budou lidé nosit svůj příští iPhone na zápěstí, mohl by být iPad tím zařízením, které mají v tašce?

Možná by nedávalo Applu smysl nahrazovat produkt za 699 dolarů hodinkami za 329 dolarů, ale život bez iPhone může obnášet balíček hodinky + iPad + AirPods. A to už je mnohem hezčí číslo.

A konečně – s Apple Watch se může pojit další důležitá naděje. Totiž, že Apple zase najde vstupní produkt do svého ekosystému. Tuhle roli v minulosti sehrál iPod. Pro řadu lidí byl právě hudební přehrávač prvním kontaktem se světem Applu. A na telefonu nezávislé hodinky můžou být přesně to, co majitelé Androidů hledají a jejich vlastní platforma jim nedokáže nabídnout odpovídající náhradu.

Tak jako tak, jakkoliv se Apple zatím snaží hodinky držet na uzdě a ve stínu iPhone, je jasné, že tohle není žádné hobby. Vidíme zrod fenoménu a měli bychom ho sledovat s nejvyšší pozorností. 





Duolingo

Brána jazykům otevřená

Recenze ■ macOS / iOS ■ Petr Škuta



Bádali jste někdy nad tím, jak zlepšit své jazykové dovednosti? Chtěli byste umět více než rodnou řeč? Pak už možná znáte aplikaci Duolingo. Zelená sovička kouká nejen z App Store, ale najdete ji rovněž na webu. Na první pohled vypadá jako všechny jiné, ale stačí lehce nadzvednout pokličku a spatříte to, proč je tak úspěšná oproti konkurenci.

Tak za prvé, Duolingo je komunitní projekt. Aplikace stáhnete zcela zdarma stejně jako využijete webové prostředí včetně nástrojů pro výuku. Za druhé však můžete přispět, a to buď libovolným peněžním darem, nebo ještě lépe aktivním zapojením do komunity. Jednotlivé jazyky budou totiž jen tak dokonalé, jak velkou skupinu překladatelů nabudou. Z této pozice logicky těží nejvíce světové jazyky typu angličtina, španělština, němčina či francouzština, ale svou komunitu mají všemožné exotické řeči včetně Klíngonštiny.

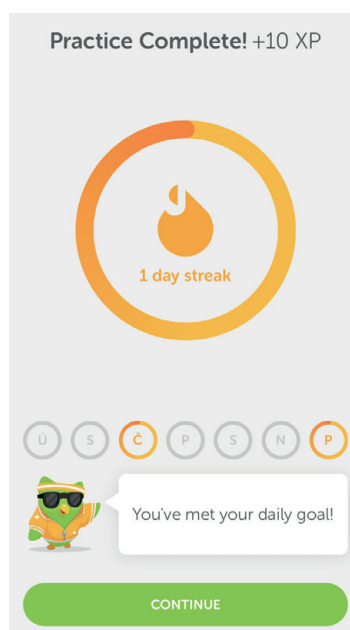
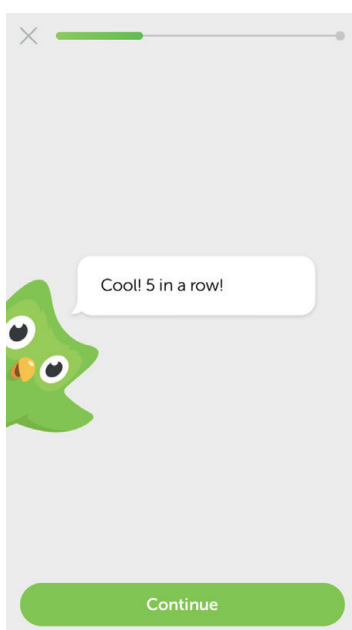
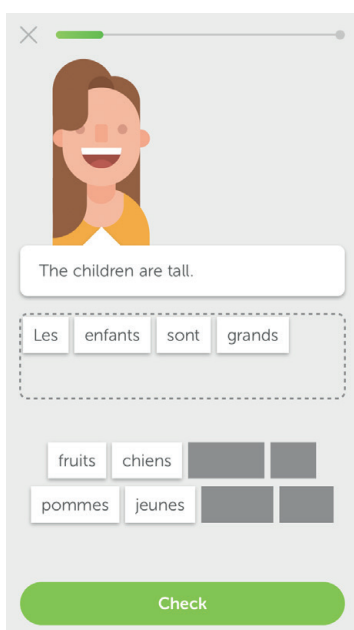
Při první instalaci aplikace si zvolíte jazyk, předpokládáme češtinu, volitelně se zaregistrujete a můžete začít se studiem. Česká komunita

připravila kompletní kurz angličtiny. Lidé, kteří se v tomto jazyce necítí jistí v kramflecích zvolí pravděpodobně jej. Naopak znalí angličtiny na solidní úrovni (nejlépe B2 a výše) si ji mohou nastavit jako výchozí jazyk a vrhnout se do nespočetných kurzů. Prošel jsem si obě varianty a nyní cvičím francouzštinu s němčinou skrze anglický jazyk. Přepínání kurzů v jedné a též jazykové mutaci probíhá snadno, stačí prstem shora ťuknout na šipku a zobrazí se roletka se všemi vašimi kurzy.

Prostředí kurzu je rozděleno do jednotlivých lekcí, probírajících malé úseky jazyka. Postupně s každou další lekcí odemykáte nové a nové řady. Nechybí ani možnost přeskakovat celé oblasti díky velkým testům. Že vám tento princip něco připomíná? Ano, přesně tak – všechno to vypadá jako hraní hry.

GAMIFIKACE. CO TO JE?

Vývojáři a komunita okolo Duolingo vsadili na takzvanou gamifikaci. Jde o vsazení prvků a principů známých z her do neherního prostředí. Že jste o tom nikdy neslyšeli? Nemáte žádnou věrnostní kartu? Nesbíráte odměny? Nezískáte posléze slevu na nákup? Tak vidíte, jste gamifikováni dennodenně aniž si to sami uvědomujete. A stejně funguje i Duolingo. Postupným odemykáním obsahu jste neustále stimulováni k dalšímu pokroku. S každou úspěšnou lekcí sbíráte body zkušenosti a po dosažení určitého počtu se posunete na další úroveň. Přesně jako ve hře. Poté jste odměněni herní měnou, za kterou lze přikoupit některou ze speciálních lekcí, například flirtování ve francouzštině, Mon cher.



Nechybí ani aspekt soutěžení v podobě žebříčků, kdy se trumfujete s kamarády, kdo toho kolik zvládne za týden, případně celou dobu užívání aplikace. Kdo si hraje nezlobí a vývojáři to moc dobře vědí. Navíc vás taková výuka hodně baví.

Samotné lekce se ještě dělí na menší úseky, kdy se procvičují postupně kousky učiva pomocí interaktivních testů. V nich přiřazujete kartičky, píšete slovíčka a poté i věty, nebo dokonce mluvíte na mikrofón (lze vypnout), přičemž vám aplikace opraví výslovnost. Vše co nejméně frustrující formou,

Nabízí se možnosti jako
dosáhnout určitého bodu
zkušeností za daný časový úsek
anebo naopak získat určitou
dovednost, například naučit se
předpřítomný čas.

za špatnou odpověď se prostě neposunete vpřed – žádná ztráta bodů či nedej bože pokusů na splnění.

Pár měsíců zpátky přibyli také chatovací boti, se kterými si povídáte ve stylu rozhovoru s kamarádem. Samozřejmě, tak dokonalí nejsou a vždy jde o rozhovor na předem vybrané téma. Každopádně vaše reakce mohou být různorodé a jste také různě odměňováni dle stupně nápaditosti vaší odpovědi.

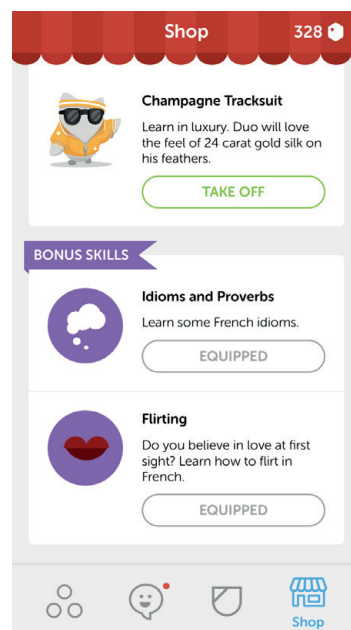
Jakkoli sebehravější výuka jazyka začíná a padá s vaší motivací. Duolingo ji notně stimuluje pomocí gamifikace a daří se mu to. Avšak pokud nemáte dostatečné vnitřní odhodlání, i tak se může stát, že nevydržíte.

Aplikace samotná je naprosto jednoduchá na používání. Nedá se v ní ztratit. Opravdu není potřeba laborovat co a jak a stačí se vrhnout do učení. Trochu horší je verze pro iPad, která při přímém srovnání s iPhone vypadá tak trochu přifouknutě. Ale to je běžný nešvar iPad aplikací, těžko se zlobit vyloženě na vývojáře. Naproti tomu desktopová verze působí dost osekane, jelikož neobsahuje funkce jako jsou chatovací boti, nebo neumožňuje kontrolu výslovnosti. Na klávesnici MacBooku se také hůře píší cizojazyčné znaky a přepínání klávesnic představuje větší překážku než na dotykové obrazovce iPadu nebo iPhone. Navíc mobilní verze má integrovány notifikace a vždy připomene, kdy je potřeba se zase trochu učit. To desktop zatím neumí, a hlavně jej nenosíte v kapse.

UČITELSKÝ REŽIM

Co je však velmi silnou stránkou desktopové verze, je režim pro učitele. Ano, určitě někoho již napadlo při čtení předchozích řádků, že by se Duolingo dalo nasadit přímo do výuky. A taky že to opravdu funguje. Sám jsem po dobu svého pedagogického působení tuto aplikaci aktivně využíval, takže mohu přinést poznatky přímo z praxe.

Stačí otevřít příslušný odkaz a okamžitě se dostanete do učitelského rozhraní. Zde projdete



jednoduchým tutoriálem, ve kterém si osaháte jednotlivé funkce a pochopíte smysl záložek a sekcí. Poté již stačí vytvořit první třídu a hurá do výuky.

Studenti si vytvoří své účty přihlášením přes Facebook, Google účet případně vytvoří standardní účet Duolingo. Vy jim mezitím vytvoříte buď sdílený odkaz nebo kód třídy. Ti jej pak zadají přímo v aplikaci pod volbou sdílení a od té chvíle se stávají vašimi žáky. Poslední verze učitelského režimu nabízí i hromadného vytvoření účtů.

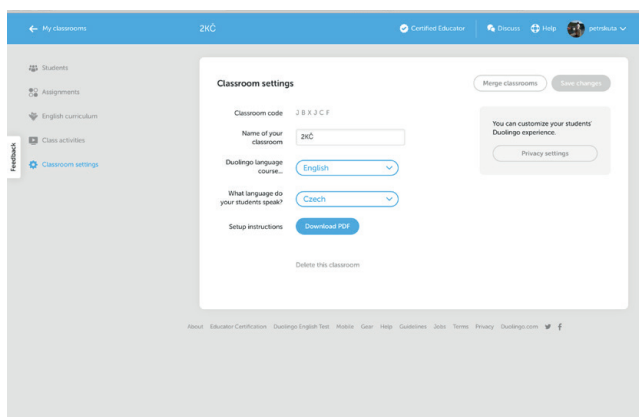
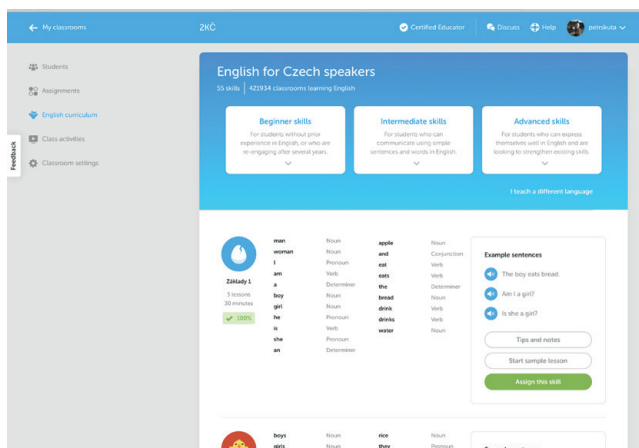
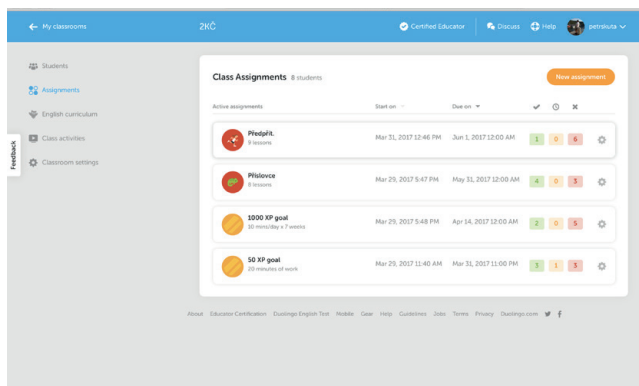
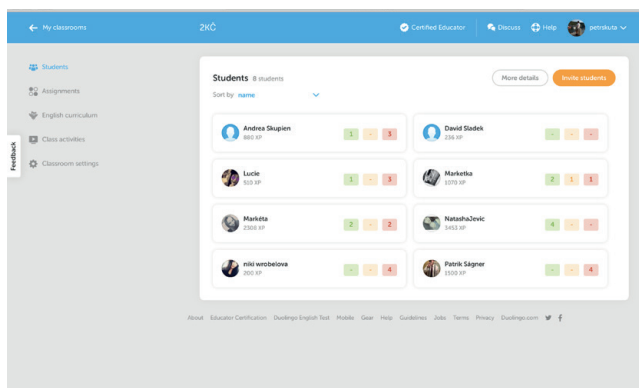
Jakmile máte všechny pohromadě, lze nastavit cíle výuky. Nabízí se možnosti jako dosáhnout určitého bodu zkušeností za daný časový úsek anebo naopak získat určitou dovednost, například naučit se předpřítomný čas. O průběhu plnění úkolů jste přehledně informováni barevnými ikonami přímo u studentova profilu, včetně jeho individuálního snažení mimo skupinovou výuku.

Mezi mnohem zajímavější funkce pak patří volba Curriculum, tedy přizpůsobení „tematického plánu“, jak jej v české pedagogické hantýrce nazýváme. Jednotlivým žákům lze přiřazovat dovednosti a testy dle jejich individuálních potřeb a rychlosti, s jakou se dokáží látku učit. Což je velmi užitečné a navíc rychlejší, než vymýšlet všechno z hlavy jen s pomocí pracovního sešitu a knihy.

Dalším nástrojem jsou Class Activities. Díky nim spouštíte všem hromadné cvičení, dá se říci, efektivní náhradu desetiminutovek. Stačí vybrat okruh k procvičení a zmáčknout příslušné tlačítko. Všichni přihlášení v třídě pak dostanou výzvu a mohou začít pracovat.

Jestli se vám zdá, že toto všechno bude fungovat jen se zapálenými dětmi na základní škole, pak se mýlíte. Mám celou výuku s Duolingo ověřenu na učilišti. A nejen zasvěcení vědí, jak obtížné je donutit učně alespoň chvíli něco dělat. Mně se to díky této aplikaci podařilo a jsem tomu vděčný. Konečně jsem mohl dát vale všem zastaralým výukovým CD, poslat na druhou kolej všechny flashové aplikace a podobné ozvěny minulosti. Těžko se dá uvěřit, že jediná mobilní aplikace dokáže tak zásadně vše zjednodušit.

Samozřejmě, ani Duolingo není dokonalé. Neusíná však na vavřínech a vývojáři pravidelně aktualizují aplikaci, komunita průběžně vylepšuje kurzy. Jedinou zásadní slabinou je tudíž velikost té české. Bohužel nemáme jinou možnost než se učit anglický jazyk, ačkoli znám spoustu lidí, kteří by například uvítali němčinu nebo španělštinu. Ale třeba se s postupným rozšiřováním mezi veřejnost najde dostatek aktivních a zapálených jedinců a my se jednou dočkáme. 





HEIF vs JPEG. **Je král mrtev?**

macOS / iOS ■ Jan Březina

Apple se rozhodl nahradit v iOS 11 formát JPEG modernějším High Efficient Image Format neboli HEIF. Ten slibuje uživatelům zhruba 50% úsporu místa při stejné či lepší kvalitě. Znamená to, že je starý dobrý JPEG mrtvý? Pojdme se podívat na zoubek formátu HEIF. Co nabízí a jaká je jeho budoucnost.

TROCHA HISTORIE

Formát JPEG byl poprvé představen v roce 1992 s jednoduchým cílem – výrazně zmenšit soubory s digitálními fotografiemi. Byla to doba příchodu prvních digitálních fotoaparátů, kdy bylo jasné, že bez komprese obrazu se do budoucna neobejdeme. JPEG je postaven na ztrátové fraktálové kompresi využívající matematickou metodu Inverzní Kosinovy transformace. Celé to funguje poměrně jednoduše. Obraz se rozloží na malé bloky typicky 8×8 bodů, které se zpracovávají každý zvlášť, což snižuje výpočetní náročnost. To bylo v roce 1992 důležité pro rychlost uložení a otevření fotografií. Na každém bloku se provede fraktálová analýza obrazu. Nejdůležitější kresba se zachová a méně důležité detaily se zahodí. Uživatel rozhoduje nastavením kompresního poměru, kolik detailů se má zahodit. Tím určuje, jak agresivní a úspěšná komprese bude. Ve srovnání s nekomprimovanou podobou JPEG typicky zmenší soubor o řád, což z něj za posledních skoro 30 let udělalo zcela dominantní formát pro ukládání fotografií.

JPEG má i své nevýhody. Úspěch komprese výrazně záleží na obsahu fotografie. Čím více detailů obsahuje, tím méně úspěšná komprese je. U jednotlivých ploch naopak JPEG způsobuje vznik falešné kresby, takzvaných kompresních artefaktů a poškození jemných hran. Čím vyšší je rozlišení fotografií, tím větší problémy s JPEGem jsou. V průběhu času proto vznikla řada modifikací JPEGu řešících tyto problémy, ale žádná z nich nikdy nezískala dostatečnou popularitu. A tak se dodnes používá skoro původní verze JPEGu s 8bitovým ukládáním informací, jednoduchou EXIF hlavičkou, bez možnosti práce s průhlednostmi a dalšími omezeními.

PROČ VZNIKL HEIF

Primární motivací k vzniku nového formátu nebylo ani tak zvýšit účinnost komprese, ale reagovat na

to, že za posledních 30 let se změnil svět výpočetní techniky. Rozlišení fotografií vzrostlo tisícinásobně, stejně tak barevná hloubka. Přišel masivní nástup internetu, a kromě statických fotografií dnes pracujeme s mnohem širší škálou obrazových formátů. Digitální fotoaparáty dělají rychlé sekvence snímků, HDR fotografie, panoramata, bracketing (série různě exponovaných fotek) a při zpracování bychom rádi ukládali nedestruktivní úpravy. Mnohonásobně vzrostla výkonnost zařízení, takže si můžeme dovolit mnohem náročnější výpočty. JPEG ničemu z toho nemůže dostačovat a byla potřeba nové alternativy.

KDO HEIF NAVRHL

Formát HEIF není vlastní technologií Applu. Apple se dlouhodobě podílí na fungování Moving Picture Experts Group (MPEG), která společně s ITU-T VCEG začala na tomto formátu pracovat v roce 2013. Po roce a půl byl formát závazně standardizován v současné podobě a Apple je první z velkých společností, která jej masově nasadila. Na všech iPhonech s iOS 11 se HEIF standardně používá pro záznam fotografií a díky tomu vznikají denně milióny fotografií v tomto formátu. To vytvořilo poptávku po masovém rozšíření jeho podpory a od oznámení nasazení formátu HEIF v iOS 11 se objevují programy s podporou tohoto formátu jako houby po dešti.

Apple je tedy jedním ze spoluvůřců formátu HEIF a hlavně se nyní stal jeho hlavním propagátorem. Vzal na sebe roli hráče, který první vsadil na nový formát a masivně ho integruje do všech svých systémů a aplikací.

JAK HEIF FUNGUJE?

Formát HEIF je postaven na zcela jiném základě než původní formát JPEG. Jeho vnitřní fungování vychází z video formátu HEVC, se kterým má mnoho společných prvků. Také rozkládá fotografii na bloky jako JPEG, ale mohou být libovolně velké a typicky jsou výrazně větší (64×64 bodů). JPEG vnitřně používá historický TIFF formát v 8 bitové RGB podobě. HEIF jej nahradil moderním ISO BMFF formátem s možností volby libovolné bitové hloubky (typicky 8, 12 nebo 16 bitů). Navíc používá barevnou reprezentaci Y'CrCb, která odděluje jas (Y) od barevné informace (CrCb) a lépe odpovídá vnímání barev lidským okem než RGB model. Standardně se využívá vzorkování s poměrem 4:2:2, kdy prioritu má jasová složka před barevnou. Standard umožňuje zvolit i prostorově náročnější, ale přesnější 4:4:4. Díky tomu dokáže efektivněji rozlišit důležitou a méně důležitou obrazovou informaci. Existuje také ztrátová a bezztrátová varianta uložení.



Nejdůležitější změnou je komprese založená na prediktivním porovnávání informací uvnitř bloků i mezi bloky samotnými (inner/inter block). To znamená, že pokud obraz obsahuje velkou plochu s jednotnou barevností či vzorkem, může být celá plocha uložena pouze jako jeden blok s informací o opakování a vektoru. Zároveň je možné ukládat informaci o rozdílu mezi jednotlivými bloky místo popisu celých bloků, což dál zvyšuje úsporu místa. Celý algoritmus umožňuje výrazně efektivnější uložení fotografií s vysokým rozlišením, u kterých je vyšší pravděpodobnost opakujících se bloků. I HEIF provádí uvnitř bloků ztrátovou kompresi s tím, že uživatel může volit kompresní poměr. Díky odlišné metodě nabízí HEIF ve srovnání s JPEG vyšší kvalitu obrazu při stejné velikosti souboru, či menší velikost souboru při stejné kvalitě.

Nejdůležitější změnou je komprese založená na prediktivním porovnávání informací uvnitř bloků i mezi bloky samotnými (inner/inter block).

Díky kompatibilitě celého systému ukládání s videoformátem HEVC se výrobcům otevřela možnost snadné hardwarové akcelerace pro oba formáty. Koneckonců nové procesory a grafické čipy použité v poslední generaci iPhonů a MacBooků již tyto výpočty přímo podporují.

PROČ MAJÍ FOTOGRAFIE KONCOVKU HEIC?

Formát HEIF je velice univerzální a nabízí několik variant implementace. Apple zvolil nejuniverzálnější High Efficient Image Container, který umožňuje mnohem víc, než je uložení jedné statické fotografie. Do jednoho souboru s koncovkou .HEIC může být uložena nejen jedna fotografie, ale celá série snímků. Může jít o Živou fotografii z iPhonu, několik snímků pro HDR, rychlá sekvence snímků, výsledek bracketingu nebo je možné do jednoho souboru ukládat různě upravené verze snímku. HEIC navíc nabízí možnost ukládat pouze rozdíl mezi jednotlivými snímky v kontejneru s prediktivními prvky. To výrazně zmenšuje prostorovou náročnost, pokud se fotografie příliš neliší.

HEIC navíc podporuje základní operace bez nutnosti měnit obrazová data. Do hlavičky souboru je možné uložit požadavek na nedestruktivní ořez, rotaci o 90, 180 či 270 stupňů, masku průhlednosti či další mapování.



APPLE HEIF NASADIL CHYTŘE

Problémem každého nového formátu je jeho všeobecné přijetí a podpora v dostatečném množství zařízení. Díky nasazení v iOS 11 začalo vznikat obrovské množství fotografií ve formátu HEIF. Apple tento formát používá u nově pořízených nebo upravených fotografií jak na iOS, tak i v iCloud knihovně fotografií. Nový formát tedy podporuje aplikace Fotky na iOS, macOS i ve webové podobě. Aplikace třetích stran přidávají podporu postupně, a tak byl Apple postaven před problém kompatibility. Pokud je snímek v prostředí iOS či macOS, není pro Apple problém zjistit, zda aplikace HEIF podporuje a podle toho jí buď poskytnout takto naformátovaný snímek nebo jej převést do JPEG. V případě sdílení či odeslání fotografie ze zařízení se zatím konverze do JPEG provádí automaticky, aby uživatel nenarazil na problém nekompatibility. Dá se předpokládat, že časem dojde k odstranění této konverze, až bude formát HEIF dostatečně rozšířen.

Apple do nového formátu ukládá pouze nově vznikající fotografie, neprovádí převod již existujících snímků. Sice by tím ušetřil zhruba polovinu místa v zařízení, ale došlo by ke zhoršení kvality snímků. HEIF při použití úsporné ztrátové komprese s každým uložením zahazuje jemné detaily, a tak opětovné uložení by znamenalo kvalitativní zhoršení. Tomu se Apple viditelně chce vyhnout.

ZÁVĚR

HEIF je moderní, velice univerzální formát. Ve srovnání s JPEG nabízí v průměru o 40 procent vyšší efektivitu komprese při stejné kvalitě, a navíc přináší podporu 16bitového uložení a zjednodušuje práci s nedestruktivními úpravami. Zároveň umožňuje efektivnější a snazší práci se sekvenčním focením, HDR, bracketingem či animacemi. Právě podpora animací znamená, že HEIF může zcela nahradit nejen JPEG, ale i formát GIF. Zároveň podporuje i průhlednost, a je tak vhodný jako náhrada formátu PNG. Je i modernější než WebP a BPG, takže má všechny předpoklady pro to, stát se zcela univerzálním řešením, které nahradí všechny zmíněné formáty.

Je tedy JPEG, původní král formátů mrtvých? Určitě ne. Internet a zařízení uživatelů jsou plná miliard fotografií uložených ve formátu JPEG a nikdo se je nesnaží převést do nového HEIF. Na druhou stranu je zřejmé, že nové fotografie budou čím dál častěji ukládány právě v novém, úspornějším a flexibilnějším formátu.

Díky Applu a jeho obrovské uživatelské základě se dá očekávat, že formát HEIF bude v horizontu několika málo let nejpopulárnějším formátem pro ukládání statického obrazu. Vývoj IT technologií je dnes tak rychlý, že to, co dříve trvalo roky, trvá jen měsíce. 

NEXT

