

iPure^{cz}



Apple Pay | Milanote | Iron Marines
Karel Geibisch | watchOS 4 | Twitterrific



iPure.cz 3/2017, první ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Lukáš Gregor, Petr Škuta, Jura Ibl, Karel Geibisch
Editor a korektury: Ondřej Holzman | **Foto:** Libor Plíhal | **Logo:** Radek Petřík
Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663

Čtvrtá verze

Editorial ■ Lukáš Gregor

Než vznikl tento úvodník, zrodila se před ním nadšením prosycená směsice vět o tom, jak je bezva, že iPure existuje, že i já můžu být jeho součástí. Upravená varianta editorialu ono mladistvé juchání vyměnila za těžkopádnou řeč o odpovědnosti, jakou vůči vám, kteří si za naše texty platíte, máme. Vyzkoušel jsem i verzi třetí, čistě opřenou o mou osobu a o důvody, proč vlastně mám Apple rád.

Víte, proč ani jeden z těch textů nečtete? Protože by mě jej nebavilo číst. A tak jsem se rozhodl, že vám nebudu bránit dostat se k článkům, které mě osobně naopak bavily. A zajímaly. Říkám si, jestliže se nám bude dařit obsah magazínu týden co týden plnit právě takovými články, bude iPure dávat smysl. Máme to ve své vizi. Děláme na tom.



Za oponou **Apple Pay**

Magazín ■ Jura Ibl



Legenda o Applu vypráví o neomylné firmě s plány na dekádu dopředu. Firma, která všechno, co jí stojí v cestě, zkrátka převálcuje. Tohle je jiný příběh. Příběh o Apple Pay je o umění kompromisu, selhání i změně názoru. A odkrývá mnohem věrnější obrázek nejhodnotnější firmy světa.

Rok 2012 nevypadal pro bezkontaktní platby dobře. Apple na vývojářské konferenci WWDC prezentoval novou aplikaci Passbook a bylo jasné, že tohle je zárodek plateb v iPhonech. Na podzim byl představen iPhone 5. Po technologii bezkontaktních plateb NFC ani památka. A Phil Schiller otevřeně mluvil o tom, že tato technologie mu nepříjde jako řešení pro to, jak si Apple představuje **budoucnost**.

O rok později Apple v tichosti uvádí na trh technologii iBeacon. Bluetooth protokol s podobnými vlastnostmi, jako NFC, ale mnohem užitečnější a univerzálnější. A opět, ani iPhone 5S se podporou NFC nedočkal. Začalo se otevřeně mluvit o tom, že tahle zastaralá, a ne příliš chytrá technologie je odsouzená k zániku. Chmury nad mobilními platbami ještě podtrhoval skomírající ambiciózní projekt Google Wallet, kterému se několik let nedařilo pohnout z místa.

To bylo v roce 2013. O rok později Apple úplně obrátí a tuhle zastaralou technologii vezme a kompletně si ji přivlastní. Přinejmenším ve Spojených státech, kde se ze dne na den stane největším systémem plateb na bázi NFC a v roce 2016 bude mít na svědomí 3/4 ze všech **bezkontaktních plateb** v USA.

NEBEZPEČNÉ DĚDICTVÍ

K pochopení úspěchu ApplePay, ale i problémů služby je dobré vyrazit od lesa. Co je tak složitého na placení mobilem? A proč Apple tak dlouho váhal, kterou cestu zvolí?

Všechny odpovědi najdeme v historii platebních karet jako takových, která sahá až do začátku 20. století. Pro zjednodušení vyplňování šeků movitými zákazníky si obchodníci nechávali vydávat malé železné štítky (trochu jako psí známky v armádě) s informacemi o zákazníkovi. Problém byl, že ke každému obchodníkovi jste museli mít jeden takový token. To nebylo zrovna praktické, a tak v 50. letech začal Dinners Club a pak Bank of America testovat nápad na kartu, která zastřešuje více obchodníků.

Z obrovského průšvihů na počátku se nakonec podařilo vytvořit **funkční systém**, který se začal šířit mimo Kalifornii. Bank of America se musela dohodnout s dalšími bankami, a tak vzniká asociace VISA a ve stejnou dobu i konkurenční MasterCard.

V té chvíli platební karta znamená číslo na přední straně a podpis zákazníka. Nic víc, žádná elektronika. Obchodník si to opsal, zavolal na banku nebo přešel údaje žehličkou (tu možná pamatujete i z českých obchodů). To se mírně změnilo, když se

Tak se začínají šířit karty s čipem a pinem, které už důvěrně známe. Protože ale evropské karty musí zachovávat stejný standard, vedle čipu zůstává na kartě i magnetický proužek a číslo karty. Vzniká tedy absurdní situace, kdy máte kartu zabezpečenou pinem, ale ve všech zemích, kde ještě uznávají starý americký model stačí znát číslo vaší karty a obchodník se na nic neptá.

Díky tomu vzniká obrovské množství podvodů a není divu, že i banky ve Spojených státech s tím

Banky v USA najednou neměly jinou možnost, než přistoupit na podmínky Apple a nechat technologického giganta učit Američany platit bezpečněji.

na karty začal přidávat magnetický proužek: zkrátka proto, aby se omezilo zneužívání karet a urychlilo obsluhu zákazníka.

Vtip je ovšem v tom, že na magnetickém proužku vlastně není nic moc zázračného. Zkrátka je tam zapsané číslo karty, jméno majitele a platnost. Tedy informace, které snadno opíšete. Jediný bezpečnostním prvkem, tak zůstal podpis majitele.

To se mělo brzy změnit. Především v Evropě platby kartou nastupovaly o poznání později, a tak banky mohly začít prosazovat bezpečnější řešení.

chtějí něco udělat. Podvody totiž musí řešit ony. A většinou je i zaplatit.

Jenže jak, když je celá země stále zvyklá na placení magnetickým proužkem. Američané skoro neznají čipy a pin je cizí záležitost. Věci, které jsou v Evropě nelegální, jsou v USA standard. O bezkontaktních platbách si mohou jen nechat zdát. Má to i své výhody. Mohou vzniknout hezké věci, jako třeba čtečka karet Square nebo placení na jedno kliknutí na Amazonu, ale i patová a nebezpečná situace, kterou se nedaří vyřešit dlouhá léta.



APPLE SPASITEL

Do téhle situace přichází Apple. Už na začátku roku 2013 začíná úzce spolupracovat s karetními asociacemi a největšími bankami. V bance JPMorgan vzniká speciální zatemnělá místnost, kde se technologie testuje. Jen **třetina z 300 lidí** vůbec tuší, že pracují pro Apple.

Banky v USA najednou neměly jinou možnost, než přistoupit na podmínky Apple a nechat technologického giganta učit Američany platit bezpečněji. Apple totiž nabídl hodně: takřka nezneužitelnou platbu zabezpečenou otiskem prstu ve stovkách milionů zařízení. Zároveň ale Apple vycouval ze svých plánů nahradit NFC vlastní technologií.

Cena téhle dohody nebyla zas tak hrozná. Banky vybaví co největší množství obchodů novými terminály podporujícími NFC (a čipové karty) a díky popularitě Apple Pay je budou obchodníci ochotní zaplatit. Z každé transakce si Apple nechá malou provizi.

A to se do puntíku splnilo. Ale cena byla ještě o něco vyšší. Síla značky způsobila, že v USA žádné bezkontaktní platby lidé neznají. Všichni si myslí, že to všechno vymyslel Apple a jmenuje se to zkrátka Apple Pay. Zájem o Apple Pay je obrovský. O bezkontaktní a čipové karty skoro vůbec.

Nicméně právě díky dohodě mezi bankami a cupertinskou firmou se do hry mohl zapojit Samsung se svým NFC řešením a na ocase zájmu se veze i Google.

I tak se Apple Pay postará o 90 % mobilních NFC plateb v USA. Jako vždy: Apple má funkce, které lidé reálně používají. Konkurence má odškrtnutou kolonku v tiskové zprávě.

TĚŽKÁ EVROPA

Teprve v Evropě se ukazuje, že kompromis, který Apple udělal má i své stinné stránky. Na místních rozvinutých trzích už proběhly dvě velké a nákladné obměny platebních terminálů (z magnetického pásku na čip a z čipu na bezkontaktní platby), poplatky za platbu jsou mnohem nižší, než v USA a bezpečnost platby je na mnohem vyšší úrovni.

Apple tak nemá v Evropě v kapse žádné trumfy. A to, co je ve Spojených státech rozumný požadavek (poplatek z transakce a podpora na terminálech) se evropským bankám ani trochu nelíbí. Navíc je tu trh fragmentovaný a v každé zemi musí podepsat samostatné smlouvy s místními bankami.

To ovšem neznamená, že Apple Pay v Evropě technicky nefunguje. Naopak. Na většině terminálů v ČR s ním zaplatíte. Problém je v tom, že to vaše karta a banka musí dovolit. A banka se musí dohodnout přímo s Apple.





Apple v Evropě nespěchá. Soustředí se na Velkou Británii, kde se mu vcelku daří, ale o **zázračném růstu**, který zažívá ve Státech se mu může jen zdát.

A vrásek na tváři Tima Cooka může být víc. Raketový start, který služba zažívá doma se nedaří zopakovat ani na dalším **důležitém trhu, v Číně**.

Neznamená to, že se Apple Pay stává průšvihem. Jen je znát, že kompromisy, které Apple udělal, aby získal domácí trh, mají svou železnou cenu. Platební karty se odvíjely v každém regionu světa trochu jinou cestou. Paradoxně tak Indie a Afrika má mnohem modernější a bezpečnější infrastrukturu bezhotovostních plateb než Spojené státy, kde celý fenomén vznikl.

To jsou bariéry, které se budou rozpouštět celé roky a dost možná dostane Apple druhou šanci

v okamžiku, kdy celý koncept platebních karet zahodíme jako zastaralý a nefunkční. To se zatím neděje, a to i přes velkou snahu Evropské unie, která se snaží bankovní trh sjednotit a technologicky standardizovat.

Apple opravdu na nic nečeká. Letos představil platby v rámci iMessage (zatím jen ve Spojených státech) a na příští rok chce otevřít platformu iMessage pro obchody. To může mnohé změnit. Mobilní platby se vydávají tímto směrem, a především v Asii obliba lehkonožných plateb v IM kecálcích závratnou rychlostí roste.

A CO KDYBY?

Svět bezhotovostních plateb je komplikované místo. Apple se nakonec rozhodl udělat kompromisy



a zajistil si dobrý start. Vypadalo by to jinak, kdyby trval na svém řešení a místo NFC trval na protokolu iBeacon? Těžko říct.

Určitě by měl jiné a možná menší problémy s infrastrukturou. Zatím co NFC se bez platebních terminálů v podstatě neobejde, potřebnou verzi Bluetooth má většina moderních zařízení už v sobě. Možná by pak Applu stačilo dohodnout se jen s VISA, MasterCard a dalšími několika asociacemi. Každý chytrý telefon by se stal terminálem a všechny Apple zařízení od iPhone 4 výš by byly schopné platby realizovat.

Zároveň by ale přišel o distribuční sílu bank, které dokážou Apple Pay nabídnout obchodníkům i klientům. A musel by převzít rizika spojená s podvodem a technickou podporou u obchodníků. A to

není zrovna láková představa pro firmu, která už je dost procesně přetížená.

Ani tehdy by neměl Apple vyhráno. Pral by se se stovkami konkurenčních projektů, které by se do ekosystému postaveném na otevřené technologii dokázaly zapojit, ale svět NFC je pro ně uzavřený. Ať byly důvody jakékoliv, rozhodli se v Cupertino tak, jak se rozhodli a všechny dveře jsou nyní zavřené.

Apple Pay je jen jeden malý příklad toho, že Apple není nějaký suverénní obr, který si kráčí krajinou a cokoliv nabídne světu, to se uchytí díky marketingu a síle značky. Za každým úspěchem je tvrdá dřina a obrovské množství kompromisů a rozhodnutí s nejistým výsledkem. O to zajímavější je příběh firmy s nakousnutým jablkem ve znaku. 

Téměř **kreativní** nástěnka

Recenze ■ Lukáš Gregor



Pravděpodobně jste i vy zaznamenali otřesy kolem Evernote. Sympatický „sloník“ bobtnal, aby poté podrobil své portfolio dietě. Následně významně přehodnotil ceník (rozuměj zdražil). Na internetu se začaly objevovat tipy na alternativy a návody, jak poznámky z Evernote přenést. Co třeba do Milanote?

Hned zraje vezmu trochu toho větru z plachet. Milanote aktuálně nenabízí žádný způsob, kterak importovat data z Evernote. Funkce se sice objevuje v přehledu budoucích „fičur“, ten musíme však brát s rezervou. Lze jej totiž vnímat také jen jako seznam přání, ne skutečný plán vývojářů. Upřímně, vzhledem k hodně odlišné struktuře aplikace mi navíc překlopení z Evernote do Milanote nedává význam. Neumím si jej dost dobře představit.

Jenže Milanote přece nemusíme chápat jako „Toho, kdo přišel nahradit Evernote,“ byt (bohužel) PR tým zraje svého startu takovou strategii propagace nasadil. Já do Milanote „naskočil“ v době, kdy jsem měl přechod od Slona dávno vyřešený,

a to prostřednictvím jablečných Poznámek. Volbu, proč souběžně pracuji právě s Milanote, odůvodním v tomto svém textu.

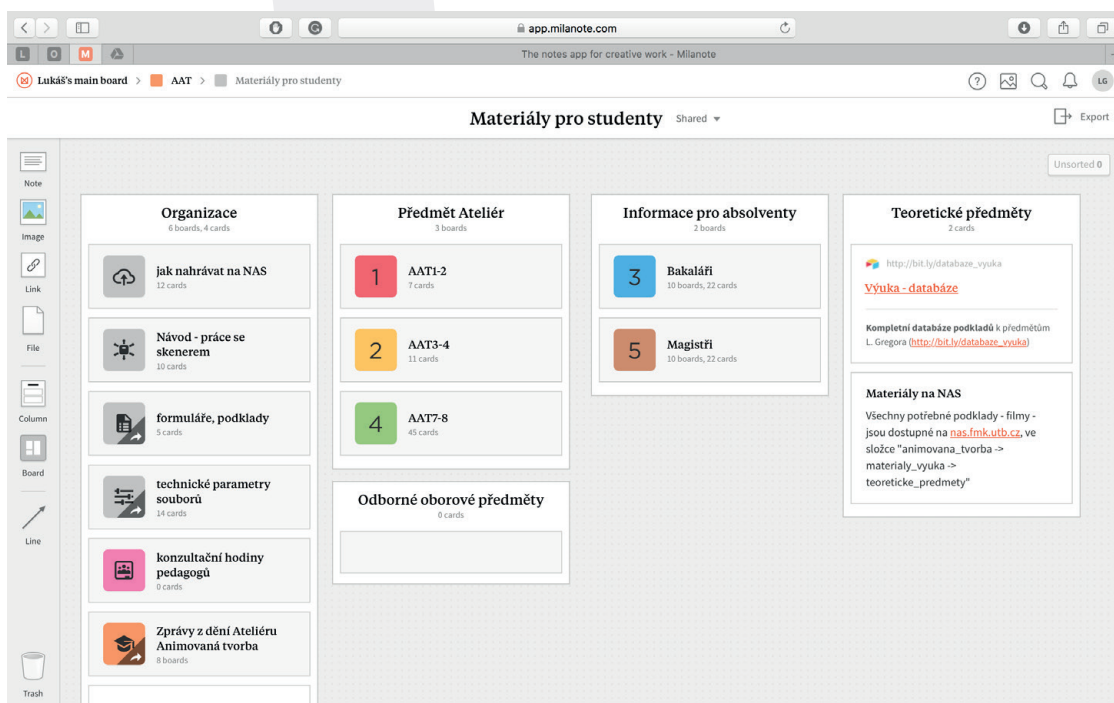
TABULE, TY JÁ RÁD

Čím dál tím více se mi přejídají tradiční seznamy, aplikace strukturované do pomyslných odrážek, projektů. Na poznámky je pochopitelně možné využít i software určený pro tvorbu myšlenkových map, jenže zkuste si někdy rychle na mobilu odložit z hlavy postřeh do mapy. Zatím jsem skutečně ladný/rychlý způsob nenašel.

Nemusíte mít zrovna v kanceláři magnetic-kou tabuli či korkovou nástěnku, abyste pochopili, že ono přišpendlování lístečků má něco do sebe. Neomezují vás žádné mantinely, tedy kromě velikosti nástěnky, můžete lístky dávat přes sebe, mohou být různě barevné, velké i tvarované. Můžete mezi nimi tvořit vztahy, kupříkladu nití, ostatně, právě takto dělá scénář i Zdeněk Svěrák. Zkrátka taková nástěnka je ze své podstaty mnohem kreativnější, neboť využívá obě naše hemisféry.

Nepřekvapí, že i ve světě softwaru se ony nástěnky objevují. Zde ani nemusí existovat onen limit velikosti plochy. Zdálo by se, že to může být jenom

1 ↓ 2 → Hlavní nástěnka s informacemi pro studenty. Obsahuje sloupce s poznámkami, ale také s dalšími vnořenými nástěnkami. Poklepáním se otevrou, kupříkladu ta s návodem, jak nahrávat soubory na školní NAS.



radost. Jenže i zde platí, co jsem zmínil v kontextu elektronických myšlenkových map – rychlý záznam myšlenky do takové aplikace prakticky není možný. (Vývojáři, berte toto jako vhozenou rukavici!)

Milanote si zvolil cestu kreativnějšího řešení, než kudy se vydali v Evernote. Máme zde nástěnku, na ni vkládáme lístečky. Jsem rád, že v Milanote se rozhodli pro jednoduchost. Neměli tedy potřebu designovat své uživatelské prostředí, aby navodili pocit, že skutečně něco špendlím a že ona poznámka je na lístku, co má ohnutý růžek a vrhá stín. Rozhraní se drží střídmosti, dokonce i barvičky zabarví vždy jen vrchní okraj „lístku“, nikoliv celou plochu. A i když mezi přáními uživatelů je, aby bylo možné zabarvit i celé pozadí, zatím se musíte spokojit s jemně šedou.

Nicméně na nekonečnou nástěnku je možné přidávat jeden lístek za druhým. Jeho tvar určuje množství textu, respektive obsah, který na něm máte. Manuálně jej měnit nemůžete. To jen v případě, že na plochu vložíte přímo obrázek (nikoliv poznámkový „papírek“, do něhož ale obrázek také můžete dát). Limity vám tedy vývojáři nastavili, zatím nedokáží říct, že by mi tolik vadily. Přesto si umím představit, že pro pocit větší kreativity bych ocenil, abych si sám mohl rozhodnout, jak velký lístek na ploše bude.

Co se reálnému světu blíží víc, to je překrývání. Vybavím-li si třeba Trello a jemu podobné, má Milanote tu výhodu, že opravdu můžete vršit, kupit,

různě přesouvat, získávat pocit, že něco třídíte, řadíte, uklízíte. Je to bezva, má to však svůj háček. Představte si totiž, že si hezky uděláte na nástěnce pořádek, ale do toho vložíte další poznámku či obrázek. Víím, že ani na skutečné nástěnce by vám nic neuhnulo, museli byste buď nový lístek dát pod či nad starší. Jenže jsme v prostředí virtuální nástěnky, a tak bych mohl mít k dispozici funkci, kdy by se

Co se reálnému světu blíží víc, to je překrývání. Vybavím-li si třeba Trello a jemu podobné, má Milanote tu výhodu, že opravdu můžete vršit, kupit, různě přesouvat, získávat pocit, že něco třídíte, řadíte, uklízíte.

podle tažení nové poznámky pro ni v daném místě prostor udělal – zkrátka by se ostatní lístky při zachování vzájemného poměru mezi sebou odsunuly. (Poznámka: Tuto funkci například nabízí iMindMap, kdy se existující větve myšlenkové mapy mohou, nebo nemusí novým položkám přizpůsobovat.)

Možná právě vědomí, že při bohatší nástěnce se budu bát do ní cokoliv nového vkládat, mě drží při

The screenshot shows the Milanote app interface. At the top, there's a browser-like address bar with 'app.milanote.com'. Below it, a navigation bar shows the current board 'jak nahrávat na NAS' and a 'Shared' status. The main area contains several cards. One card is titled 'JAK NAHRÁT SOUBOR DO SLOŽKY KLAUZURY (IV. blok)' and lists steps for naming folders. Another card is titled 'JAK SPRÁVNĚ POJMENOVAT SOUBOR - 1., 2. a 4. ročník' and lists rules for naming files. A third card is a warning: 'pozor: soubory nemůžete mazat!'. On the right, there's a vertical flowchart with steps: 1. Přihlaste se na adrese..., 2. Otevřete si složku..., 3. Vyberte aktuální ak.rok..., 4. Zvolte semestr..., 5. Zvolte ročník..., 6. Otevřete složku..., 7. Vyberte blok... The sidebar on the left has icons for Note, Image, Link, File, Column, Board, and Trash.

užívání Milanote dost při zemi. A tak úplně nejčastěji volím vkládání tzv. Column. Sloupcový rámec, do něhož se pak poznámky vkládají. Je zde nadefinovaná šířka, s tím nic moc nenaděláte. Ale v případě změny je jednodušší posunout s několika sloupci než s desítkami poznámek. A to i přesto, že myslí lze označit větší množství objektů a ty posunout najednou.

TAKOVÝ LEPŠÍ KANBAN

Práce se sloupci se víc než orgiím kreativce blíží tradičnímu kanbanu. Je to více strohé, takové hodně uklizené, ale stále pro vizualizaci a třídění poznámek zajímavější, než při psaní do Evernote či Poznámek. Má to také výhodu při prohlížení na mobilním zařízení. Pohlíkáte si totiž lépe pořadí, v jakém se vám budou na mobilu čili nepoměrně menší ploše, zobrazovat poznámky. Ty Milanote řadí pod sebou, takže zkrátka jen rolujete a rolujete. Kreativita jako taková je docela pryč, na stranu druhou design je čistý, hezký, přehledný.

Pokud jsem psal o propojování lístečků na nástěnce, Milanote tohle zvládá. K dispozici jsou šipky, čárky, jen tak položené, nebo skutečně napojené na dva objekty – a tedy se přizpůsobující, pokud s těmi objekty pohybuje. Můžete měnit i jejich barvu.

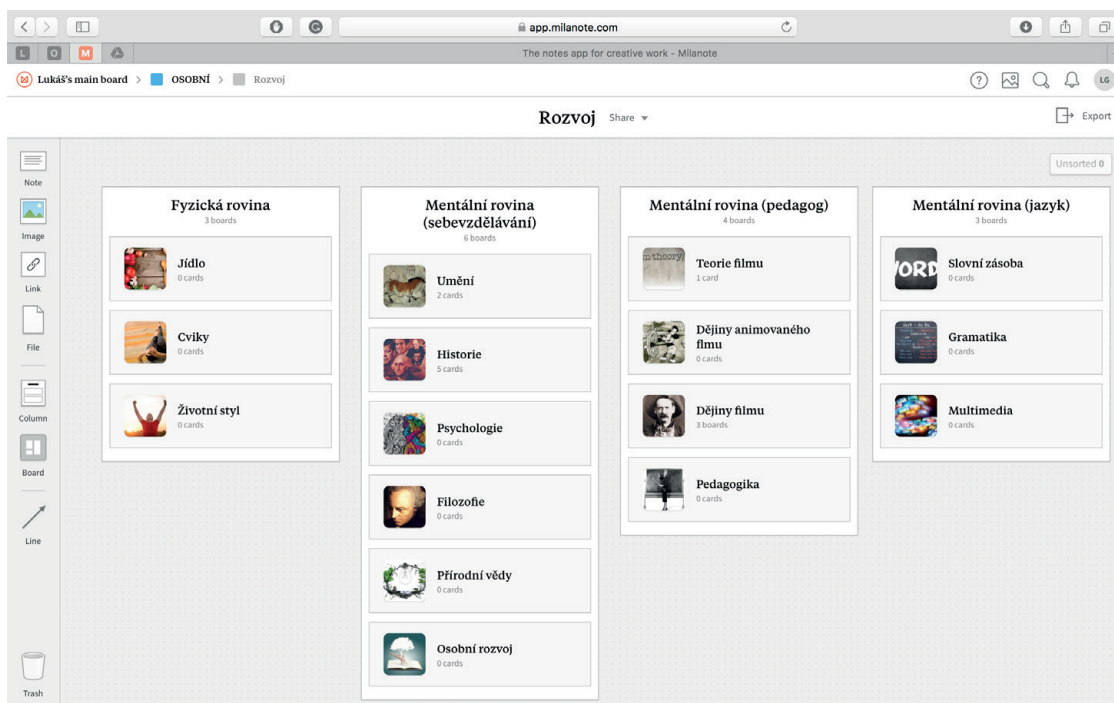
Co se mi velmi líbí, to je koncept nástěnek uvnitř nástěnek. Kupříkladu sdílím pro své studenty jeden jediný odkaz, skrze něj se dostanou na nástěnku – se všemi podstatnými informacemi. Ty dávám

do sloupců, ale protože chci, aby ta hlavní nástěnka byla dostatečně přehledná, vypomůžu si i vložením nástěnek dovnitř těchto sloupců. Student, bude-li potřebovat znát detailnější informace o tom, jak nahrávat soubory na náš školní NAS, poklepe na ikonku takto nazvané nástěnky. A dostane se na nástěnku novou – zde najde přehledně přišpendlené poznámky/sloupce s poznámkami, které se věnují pouze návodu, jak nahrávat a pojmenovávat soubory na NASu.

CO UMÍŠ, PROZRAĎ!

Milanote jsem si pořídil od samého začátku. Na rozdíl od Evernote, s Milanote se v bezplatné variantě prakticky nedá fungovat. Můžete totiž vytvořit pouze dohromady 100 objektů (poznámek, šipek...). Cena za PRO variantu je, pokud si zaplatíte celý rok, 9,99 USD, takže ne zcela levná záležitost. Záleží hodně, jak moc budete Milanote používat, abyste hodlali pravidelně takovou investici ospravedlnit. Rozhodl jsem se mu dát rok, a pak se uvidí. Je fakt, že vývoj v Milanote nejde zrovna rychle. Objevila se sice desktopová aplikace pro Mac, ale ta je vlastně jen a pouze takovým „zhmotněným“ webovým prohlížením, na offline práci prozatím zapomeňte. Nic víc nenabízí. Naopak verze pro iOS je pouze v seznamu

2 ↓ 3 → Zkoušel jsem si dělat plán pro osobní rozvoj – nástěnek v různých kategoriích obsahovaly, nebo měly obsahovat například vložené obrázky knih či filmů, které jsem chtěl přečíst, zhlédnout.



přání. Naštěstí hodně vysoko, takže by se skutečně měla objevit. Bude zajímavé, jak si tým poradí právě s vytvářením nových poznámek. Na webu či desktopu to můžete dělat buď „ručně“ tažením z postranní lišty nebo pak pomocí klávesových zkratk. Těch by však mohlo být i více, zatím kdovíjak pokročilé funkce Milanote nenabídne. Vyplatí se ale sledovat jejich Twitter, kdy v krátkých videích čas od času odkryjí novou drobnou vychytávku – třeba duplikování poznámky nebo způsob, jak přesouvat nástěnky mezi nástěnkami. Aktivní je nyní už i webový „clipper“.

Pro mě však neočekávanější funkcí byla možnost vkládat soubory. Ta se před nedávnem stala skutečností. Prostor není nijak omezený, zdá se, že zatím platí jednotná platební strategie. Máte-li PRO účet, zkrátka si špendlíte, jak se vám zlíbí.

SDÍLENÍ PRO RADOST

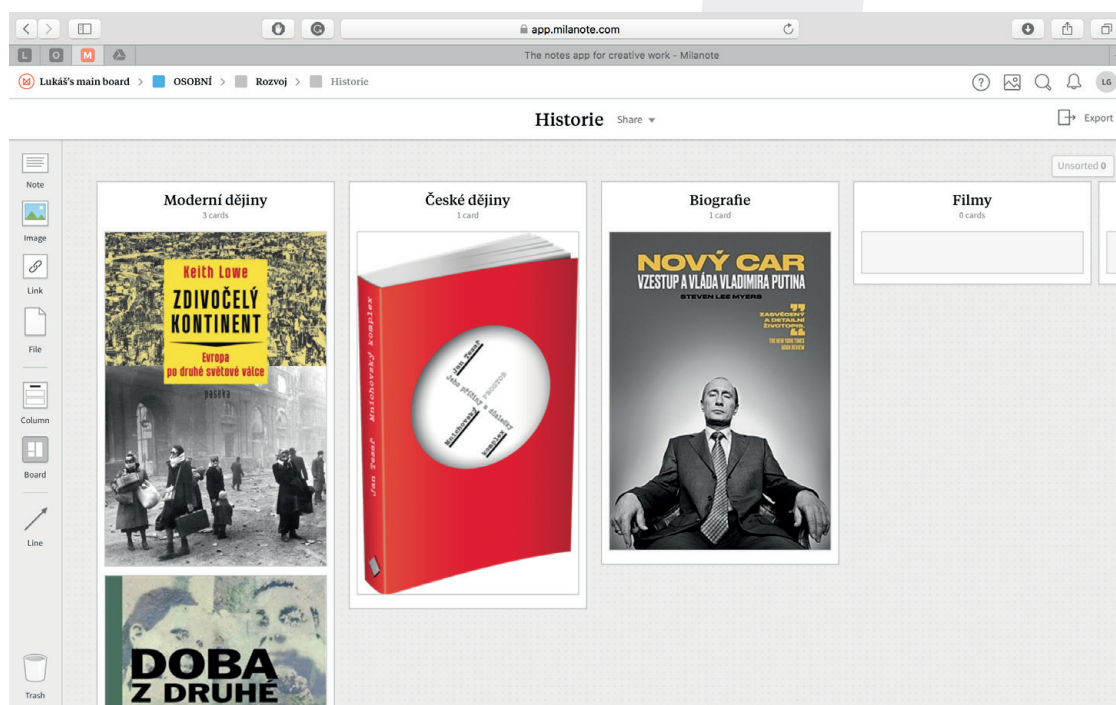
Jestliže jsem se psaním poznámek přešel do Apple Poznámek, nutno podotknout, že vlastně jde jen o nejrůznější osobní záležitosti. Na sdílení se širokou „veřejností“ jsem mohl zapomenout. Jak jsem ve své recenzi o Airtable psal, tento nástroj využívám prakticky na vše potřebné ve vztahu ke své výuce či fungování katedry nebo animačního studia. Je otázkou, zda nakonec neodejdu od Milanote a to, co v něm mám, nevložím právě i do něj. Zatím však Airtable přeci jen víc vypadá jako databáze, přičemž poznámky v Milanote působí pro studenty vstřícněji – zkrátka online nástěnka se všemi odkazy

a informacemi, co pro daný akademický rok potřebují. Milanote totiž nabízí nejen export nástěnky, ale také snadné sdílení. Už od ledna v něm dělám měsíčně přehled (ano, pomocí sloupečků a poznámek v nich) o dění na naší katedře a sdílím nástěnky s vedením školy a se všemi studenty. A chystám pak verzi pro veřejnost. V tomto směru může být Milanote ještě dobrý pomocník, uvidím...

CO BUDE ZÍTŘA?

Otázkou zůstává, co přinese zítřek. Záleží na vývoji Milanote, a také na vývoji Airtable. Je fakt, že jsem experimentoval v Milanote i s nějakým tím plánováním, umí totiž i dělat škrtačí seznamy. Vypadalo to hezky, ale stejně jsem se vždy vrátil spíše k vizualizaci pomocí kalendáře. Co je trochu paradoxní, že jsem u Milanote zatím uzdu své kreativitě zrovna nepovolil. Podíváte-li se na různé příklady, jak s ním ale pracují třeba designéři či vývojáři, nemusíte mou skeptiku brát tolik vážně. Mimochodem, Milanote sám sebe propagoval i jako dobrý nástroj pro tvorbu storyboardů. To ano, vlastně by byl naprosto skvělý, ale – jak už jsem psal předtím – dokud nebude Milanote umět i nějaké to automatické posouvání / přeskupování poznámek, nedokáži si představit, že bych do seskládaného storyboardu chtěl vložit nový záběr.

Ještě dodatek: Můj text moc nezohledňuje funkci sdílení nástěnky s ostatními, které počítá i s jejich aktivním zapojením. Můžete na dálku nástěnku tvořit, já to neodzkoušel. 



Free

100 notes, images or links

FREE

with no time limit

- ✓ Share unlimited boards
- ✓ Add 100 notes, images or links

Sign up for free

Professional **PRO**

Unlimited storage

\$9.⁹⁹ / month

per person billed annually
\$12.50 when billed monthly

- ✓ Everything on the FREE plan plus:
- ✓ Add unlimited notes, images or links
- ✓ Upload unlimited files
- ✓ Search boards & content

Start your free trial

5 ↓ Velká přednost Milanote spočívá v tom, že může být velmi přehledný. Pro sdílení, zde kupříkladu dalších materiálů pro účastníky mých školení, je tedy tento nástroj ideální.

6 ↑ Taková je aktuální cenová politika. Nic moc levného, na straně druhé, Milanote vám nedává v rámci PRO účtu žádné limity.

The screenshot shows the Milanote app interface in a web browser. The top navigation bar includes the Milanote logo and the text 'The notes app for creative work - Milanote'. Below this, the board title 'Materiály pro účastníky' is displayed. The board is organized into several columns, each representing a different topic: 'středění, produktivita', 'Plánování', 'Ostření pily', 'Komunikace', and 'Nástroje'. Each column contains a grid of notes, images, and links. For example, the 'Plánování' column features a note about a PDF document and a calendar image. The 'Komunikace' column includes a note about email management and an image of a keyboard. The interface is clean and modern, with a focus on visual organization and collaboration.



Iron Marines

hvězdná pěchota na druhou

Recenze / iOS ■ Filip Brož

Když se řekne tower defense, okamžitě se mi vybaví populární strategická hra Kingdom Rush. Princip je prostý. Postavit obranné věže, postupně je vylepšovat a zlikvidovat nepřátelské linie. Za touto již legendární hrou stojí herní studio Ironhide Game z Uruguaye. To nedávno představilo svou novou hru a je to totální lahůdka. Svět mečů a šípů byl totiž vyměněn za nejnovější robotické zbraně a vesmírné mariňáky.

Vítejte na planetě v neznámé galaxii. Poklidný život zdejších občanů však z ničeho nic naruší invaze z vesmíru. Nepřátelé jsou rozpínaví. Nezbyvá nic jiného, než poslat do boje těžké jednotky. Nečekejte však obrannou hru jako v případě Kingdom Rush, ale tradiční strategii se vším všudy. K dispozici máte nejen hlavní hrdiny, ale i řadu pěšáků, odstřelovačů, těžko-oděnců či různé druhy sci-fi kulometů. V každé misi máte nějaký úkol. Někdy jde o čistě záchranné výpravy, jindy musíte přežít či se dostat z bodu A do bodu B. Celkem se můžete těšit na dvě planety a 14 misí. Iron Marines také obsahuje 10 speciálních misí, která mají svá vlastní pravidla. Nejčastěji musíte přežít všechny útoky, které přicházejí ve vlnách. Právě zde je patrná největší inspirace tvůrců v Kingdom Rush. Zbytek je zcela nový.

PŘEMÝŠLET NAD KAŽDÝM TAHEM

Překvapilo mě, jak pohodlně se hra ovládá. Hlavního hrdinu včetně jednotlivých postav, stačí jen označit a poslat na místo, které chcete. Stejným způsobem můžete označit i celou jednotku a chodit pěkně dohromady. Doporučuji však takticky přemýšlet. Přeci si nenecháte zabít všechny postavy najednou. Naštěstí funguje pravidlo, že dokud žije alespoň jeden voják, nic není u konce. Pokud vám tedy náhodou nezabijí diplomatického člena mise, kterého právě zachraňujete.

V případě, že vám padne hrdina, během chvíle doslova přiletí zpět. Podobně si můžete v továrnách, tedy vašich základních táborech, obnovit své vojáky či je rovnou upgradovat na něco lepšího. Je libo bojovníce se světelnými meči? A co teprve roboti, kteří šlehají plameny nebo střílí rakety. Ke každé správné základně patří i obranné věže a samozřejmě další vylepšení.

Když už mluvím o speciálním vybavení, nesmím vynechat ani prvotřídní výzbroj a schopnosti, které si nakupujete za získané zlaťáky. Ty si rovněž můžete obstarat prostřednictvím in-app nákupů nebo zhlédnout nějakou tu reklamu. Ve hře se také

nacházejí různé achievementy a samozřejmě nechybí různé druhy obtížnosti. Osobně jsem měl co dělat s tou nejjednodušší. Zabrát mi dali i různí bossové, kteří se nacházejí na obou planetách.

Vybírat také můžete až z devíti hrdinů, přičemž některé máte odemčené již od prvního spuštění. Každého bojovníka můžete vylepšovat, což je spíše povinnost. Bez hlavního hrdiny si moc neškrtnete. Tak či tak doporučuji nad každým krokem bedlivě přemýšlet. Nemíjí nic horšího, než když dvacet minut hrajete jednu misi a těsně před koncem vás nepřátelé dostanou. Následně musíte hrát dané kolo od začátku, což je dost protivné.

Vývojáři se také nechali slyšet, že již připravují třetí svět včetně nových úrovní. I dva současné světy vám však nějaký čas zaberou a rozhodně se nebudete nudit. Iron Marines můžete v obchodě App Store zakoupit za 149 korun, což není nijak hrozné. Akorát ta částka v dřívějších eurech vypadala opticky o něco lépe. V případě, že patříte mezi fanoušky Kingdom Rush, Iron Marines je pro vás povinnost. Přeji příjemnou zábavu. 





Apple mění životy

Magazín ■ Karel Geibisch

Apple netvoří jen úžasné a skutečně propracované produkty. Jeho zařízení v některých případech zcela mění životy. Je to vůbec možné? Přečtěte si můj příběh a pochopíte.

Představte si, že nikdy neuvidíte svět kolem sebe. Budete se muset spoléhat na ostatní smysly včetně sluchu a hmatu, ale nikoli na zrak. Ten je vám totiž úplně k ničemu. Když se nad tím vším zamyslíte, dojdete k závěru, že se jedná o něco hrozného a nepochopitelného. Ano, uznávám, není to příjemná představa, ale dá se s tím žít. Stačí jen vědět, jak na to. Zrakové postižení mě trápí už od mého narození a za tu dobu mi nezbylo nic jiného než si na tento neduh zvyknout. Ze začátku to bylo nesmírně náročné. Když ale vytrváte, nakonec objevíte způsoby, které dovedou zrakové vnímání do jisté míry nahradit. A jednou z ověřených možností, je bez pochyby Apple. Proč zrovna tato společnost?

Bylo mi deset, když jsem dostal svůj první stolní počítač. Obsahoval operační systém Windows Millenium Edition a zvláštní software, nazývaný jako odečítač obrazovky. Ovládání probíhalo prostřednictvím klávesnice a řady klávesových zkratk. Vše, co jsem na počítači dělal, mi předčítal stále ještě celkem robotický hlas. V této době mě nejvíce zaujalo skenování různých tištěných materiálů a jejich pročítání, například knih. Počítač mi byl také následným velkým pomocníkem při dalším rozvoji nejen v oblasti technologií. Později k PC přibyl i tlačítkový též ozvučený mobilní telefon.

Jak plynul čas, začal jsem si uvědomovat, že současná zařízení, která vlastním, jsou pro mě nedostačující. Některé aplikace s odečítačem obrazovky vůbec nefungovaly, internet nešlo pořádně ovládat, k určitým funkcím jsem se vůbec nedokázal dostat. Chtělo to změnu. Potíží byla v tom, že veškerý specializovaný předčítací software, býval nesmírně drahý. Cena se tenkrát pohybovala klidně až někde kolem 100 000 Kč. A tolik financí jsem rozhodně nechtěl investovat. Zvláště když vím, jak by to nakonec ve výsledku dopadlo. Potřebný software bych za určitý finanční obnos získal. Jenže by

Jak plynul čas, začal jsem si uvědomovat, že současná zařízení, která vlastním, jsou pro mě nedostačující. Některé aplikace s odečítačem obrazovky vůbec nefungovaly, internet nešlo pořádně ovládat, k určitým funkcím jsem se vůbec nedokázal dostat. Chtělo to změnu.

JAK TO VŠECHNO ZAČALO

Technika mě fascinuje už od základní školy. Nejdříve šlo o Pichtův stroj, což je zvláštní zařízení, které dokáže veškeré mé myšlenky převádět do bodového neboli Braillova písma. Dělá sice strašný hluk, ale v té době splňovalo svůj účel na jedničku. Později se jednalo o Árii. Krabičku, opatřenou několika tlačítky a zdírkami, sloužícími pro zapojení různého druhu příslušenství, konkrétně tiskárny a sluchátek. Její součástí byl implementován opravdu nesmírně robotický hlasový výstup. Ten předčítal veškeré prováděné uživatelské úkony. Napsaný text, vkládání jednotlivých znaků apod. Na Árii se psalo v Braille. S pomocí tiskárny šlo ovšem vyhotovený text zprostředkovat vidícímu v běžné Latince.

Od Pichtova stroje to byl určitý pokrok, ale stále to ještě nebylo to pravé ořechové. Nicméně už tyto dvě technologické vymoženosti mě zaujaly natolik, že jsem chtěl techniku zkoumat do větších podrobností. A to se mi skutečně za několik dalších let podařilo.

bez problémů běžel několik let. Pak by došlo k aktualizaci operačního systému a současná verze by přestala být podporována. To znamená opět sáhnout hluboko do kapsy a řekneme za 10 000, klidně ale i za 20 000 Kč a více, odečítač obrazovky aktualizovat. To neudělám, pokud k tomu nebudu mít dostatečný důvod. Naštěstí jsem nemusel tuto záležitost nakonec vůbec řešit. Zachránila mě návštěva Prahy a objev Apple produktů.

OD WINDOWS K APPLE

V dobách mého studia střední školy, jsem dostal možnost účastnit se specializovaného školení v Praze. Jeho hlavní účel spočíval ve zdokonalení používání jednotlivých technologií bez zrakového vnímání. Nesmírně mě tato nabídka zaujala, a tak jsem se pln nadšení, zapsal. V rámci školení mi bylo skutečně objasněno několik nových záležitostí ohledně zjednodušení ovládání PC, ale též ukázy zcela nové produkty. Dotykový smartphone,

který neměl žádnou klávesnici, ale i přesto s ním bylo možné pracovat pomocí odečítače obrazovky. Notebook tenký jako dva listy papíru, opatřený předčítací funkcí, přímo implementovanou v operačním systému. To mělo za následek, že odpadlo placení vysokých částek za aktualizace, protože odečítač byl aktualizován společně se samotným OS. Navíc se jednalo o mnohem přístupnější zařízení, než jaká jsem dosud znal. Jednoduše zázrak.

Na seznamování s novými produkty bylo vyhrazeno několik hodin. Po jejich uplynutí jsem věděl, že nastává čas na změnu. Rozhodně to bude lepší, než bojovat s drahými odečítači obrazovek na Windows a po několika letech provádět nezbytné aktualizace. Raději vsadím na systém ať je jakýkoli, kde mám zaručenou plnohodnotnou přístupnost ve všech směrech i bez zrakové kontroly. Byl to obrovský krok do neznáma. Neměl jsem ani tušení, co mě čeká, ale hodlal jsem tohle riziko podstoupit. Dnes již vím, že jsem tenkrát udělal správnou věc.

KRUŠNÉ CHVÍLE

Ze všeho nejdřív mě několik dní tížilo svědomí. Co jsem to udělal? Vůbec tento nový systém neznám a v těch dobách nebyl nikdo, kdo by mě s ním naučil pracovat. Bude práce na Apple produktech náročnější než na Windows? Dokážou tyto dvě platformy mezi sebou spolupracovat? Dostuduju vůbec?

Tyto a další otázky se mi honily hlavou, když jsem čekal, jak celá záležitost dopadne a jestli nakonec objednané Apple produkty obdržím. Ani na jednu z otázek jsem nedokázal najít odpověď, a tak mi nezbývalo, než čekat a doufat, že se s touhle novou inovací nějak poperu.

A pak nastal ten soudný den. Vyšlo to a já získal jak MacBook, tak iPhone. Ještě ten den jsem odstavil všechny své dříve používané produkty a zkoušel pracovat na nových zařízeních. Byla to opravdu makačka. Ovládání pomocí tmaví odečítací funkce se razantně lišilo od postupů, které znám z dřívějších. Aplikace též neodpovídaly skutečnosti. Vše bylo úplně jiné a zcela neznámé. A já se nacházel v maturitním ročníku střední školy.

Ale nevzdal jsem to. Tvrdě jsem bojoval, občas ani skoro nespál, abych zjistil, jak řešit práci s internetem či úkony, které po mě chtějí v informatice. Pamatuji si jako by to bylo včera, kdy mi profesor dal na flash-disku zápis a chtěl, abych jej uložil do notebooku. To se lehce řekne. Ale jak to udělat? Zápolil jsem s tím skoro hodinu. Všichni už byli netrpěliví, a dokonce na mě zvyšovali hlas, ale já je ignoroval. Nakonec se mi celý proces podařilo zdárně dokončit.

Takových krušných chviliek v začátcích s Apple produkty bylo více. Občas to došlo dokonce tak daleko, že na mě zkoušeli zákaz Apple při některých hodinách. V takových okamžicích jsem natolik vypěnil, že to pedagogové vzdali.

Bylo to náročné, ale ta dřina stála se vyplatila. Trvalo to sice skoro rok, ale nakonec jsem dosáhl pozitivních výsledků v práci s Apple technologiemi. A poznal jsem, že mi Apple zcela změnil život.

PRÁCE SNŮ

Nyní mám kvalitní produkty, které mi v řadě situací usnadňují život. Smartphone, který toho dokáže mnohem víc než pouze telefonovat a psát SMS, notebook, díky kterému mohu efektivně řešit jak osobní, tak i pracovní záležitosti. Občas mi dokonce připadá, že na základě používání Apple produktů dovedu do jisté míry vidět.

A pro svou lásku k technice vykonávám skutečnou práci snů. Hlavní roli hrají samozřejmě technologie, kdy zkoumám jejich využití pro osoby s handicapem, sestavuji jednotlivé produkty na míru



zákazníkům. Školím, řeším technickou podporu, přednáším o přístupných řešeních na školách nebo ve firmách. Celkově bourám bariéry a snažím se díky technice začlenit handicapované do běžné společnosti.

Školím, řeším technickou podporu, přednáším o přístupných řešeních na školách nebo ve firmách. Celkově bourám bariéry a snažím se díky technice začlenit handicapované do běžné společnosti.

Vždyť dnes už jsou jednotlivá zařízení na takové úrovni, že ani v případě jakéhokoli znevýhodnění, není problém efektivně pracovat v řadě oblastí. Zaměstnavatelé se k tomuto kroku musí pouze odhodlat a já jim pomáhám odbornými konzultacemi či představováním příslušných řešení. Kromě jiného taky tvrdě bojuji za zpřístupnění webových služeb a mobilních aplikací pro odečítače obrazovek, aby mohli i lidé s handicapem žít plnohodnotný a efektivní život ve všech směrech.

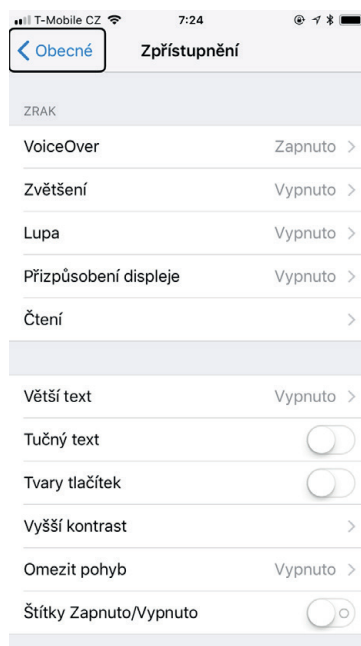
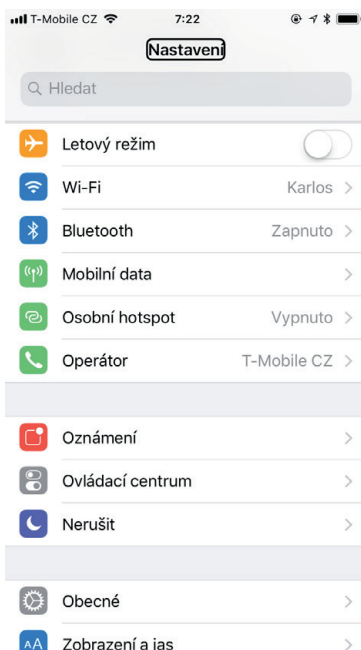
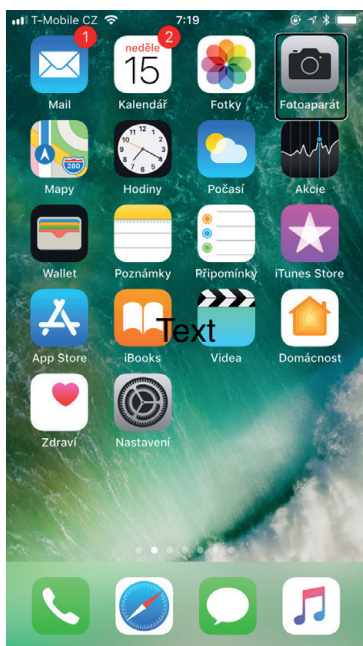
I přesto, že se v dnešních dobách politika specializovaných produktů pro znevýhodněné o něco

zlepšila a některý hardware či software už není tak drahý jako v dobách mého dětství, stále sázím na Apple. Tím, že jednotlivé specializované funkce, jsou implementovány do operačních systémů macOS, iOS, tvOS a watchOS rovnou od okamžiku jejich vývoje, znamenají produkty Cupertinské společnosti pro osoby s různými druhy handicapu v podstatě to nejlepší, co jim může současná technika nabídnout. Dochází totiž ke zpřístupnění takových součástí systémů, o kterých si lidé s drahými odečítači např. pro Windows, mohou nechat jen zdát. Když si pořídíte Apple produkty, můžete si je úplně od základů nastavit se zavřenýma očima hned, jakmile daná zařízení vybalíte z krabice. Přístupné funkce lze rozběhnout už při prvním spuštění. A tohle mám na Apple nejraději. Myslí skutečně na každého a u jednotlivých produktů pro nikoho neexistují bariéry.

KLÍČ K ÚSPĚCHU

Tím jsou bez pochyby pro handicapované uživatele veškerá implementovaná nastavení v sekci Obecné a kategorii Zpřístupnění. Zde naleznete odečítací funkci VoiceOver pro zcela nevidomé, zvětšení pro slabozraké, ale i mnoho dalších vychytávek, které zaručují uzpůsobení ovládání Apple produktů lidem s různými druhy znevýhodnění. V této sekci si každý může nakonfigurovat specifické funkce dle aktuálních potřeb.

Samotný VoiceOver je ovšem ze všech speciálních nastavení nejunikátnější. Jde totiž o kompletní ovládání jakéhokoli Apple zařízení v podstatě se zavřenýma očima. Při jeho aktivaci se iPhone,



iPad, Mac, ale i další produkty od Cupertinské společnosti, rozmluví. Vše, co děláte, je oznamováno vestavěným mírně robotickým hlasem. Ten se liší na základě jazyka. V češtině jde o hlasy od společnosti Nuance, Zuzanu a Ivetu. Předčítají veškeré prováděné úkony a informace, objevující se pod kurzorem. Při práci s VoiceOverem nastane obrovská změna v ovládání celého přístroje. Na standardní postupy, které používáte, když koukáte na displej, rovnou zapomeňte. Při aktivní odcítací funkci, musíte využívat specializovaná dotyková gesta, aplikovaná na displej zařízení nebo klávesové zkratky, v případě připojené hardwarové klávesnice. Ovládání lze kombinovat dle potřeby. Není ani nijak zvlášť náročné a s trochou trpělivosti si jej dokážete osvojit celkem rychle.

VoiceOver svým předčítacím hlasem, ozvučuje kompletně uživatelské prostředí OS. To znamená, že ve spolupráci s vhodnými aplikacemi, se může z iPhone, iPadu či Macu, stát skutečně plnohodnotný produkt s rozsáhlými možnostmi využití. Když vytrváte, tak brzy zjistíte, že VoiceOver do jisté míry dokáže dokonce nahradit zrak.

Navíc, pokud ještě něco trošku ukoukáte, můžete odcítací funkci kombinovat se zvětšením. Na své si tak přijdou jak nevidomí, ale i hůře vidící uživatelé.

VoiceOver však není jedinou funkcí, která obsahuje unikátní způsoby ovládání Apple produktů pro osoby se znevýhodněním. Jsou zaznamenány i případy, kdy lidé s potížemi pohybového aparátu, ovládají jednotlivá zařízení pouhým mrkáním očí, kýváním hlavou apod.

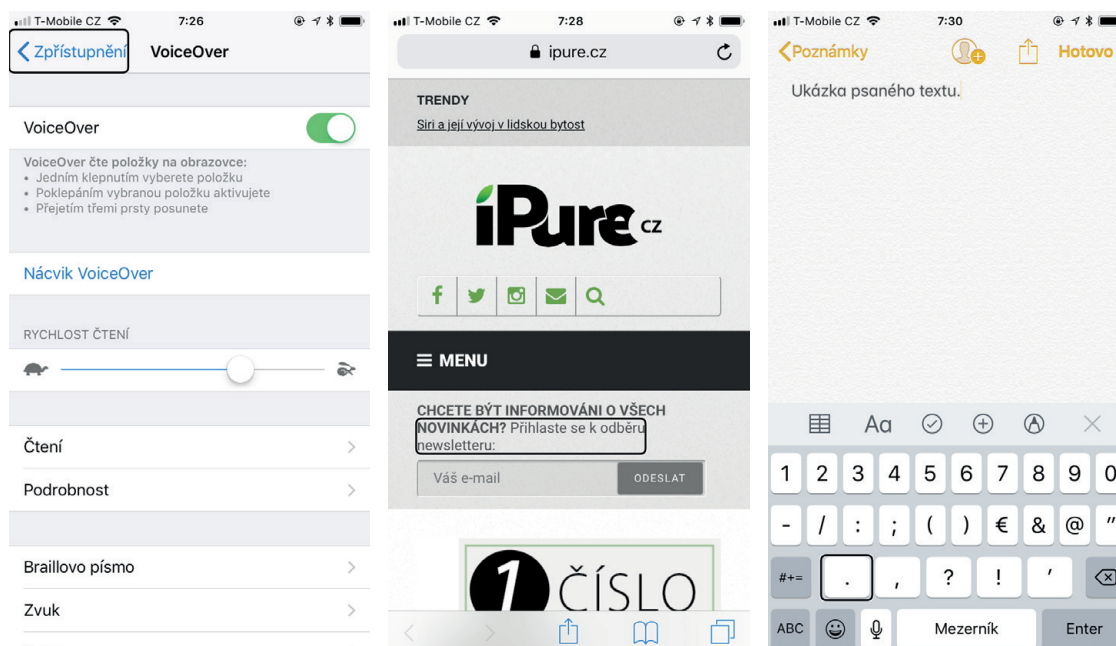
OVLÁDNĚTE VOICEOVER

Protože já sám mám kompletní zrakový handicap, spoléhám se plně na odcítací funkci VoiceOver. Jejím prostřednictvím toho dovedu skutečně mnoho. Telefonování či SMS je standard, který není nutné nijak zvlášť představovat. Ale díky VoiceOveru se lze dostat s Apple produkty skutečně velice hluboko. Dalo by se říci, že v mnohých případech mi iPhone a iPad, nahrazují PC. Nejlépe si vše představíte na praktickém využití jednoho ze zařízení, a to konkrétně iPhoneu. Ten je každý den mýma očima.

Na první pohled nepoznáte, že je něco jinak. Úplně běžný iPhone, který pořídíte v jakékoli autorizované prodejně Apple produktů. V okamžiku, kdy jej ovšem vezmete do ruky a stisknete postranní zapínací tlačítko, standardně se rozsvítí displej a telefon se rozmluví. Oznámí časový údaj a dojde ke zobrazení uzamykací obrazovky.

Protože na displej nevidíte, musíte si poradit jinak, a to pomocí speciálního dotykového gesta pro pohyb. Tím je myšleno švihnutí jedním prstem vpravo po displeji zařízení. Pokud zmíněné gesto provedete správně, VoiceOver bude kurzorem hýbat po jednotlivých položkách a vyčítat zobrazované informace. Buď na uzamykací obrazovce přiložíte prst na Touch ID a iPhone se rovnou odemkne, nebo prostřednictvím švihacího gesta najdete tlačítko odemknout.

A nyní, jak se dostat dál. Pohyb už znáte. Teď, když se dostanete na prvek, který chcete potvrdit např. název aplikace, tlačítka, přepínače či variantu odemknout, jedním prstem poklepete na displej. Stejně, jako když provádíte dvojklik myši na PC,



akorát, že k tomuto úkonu použijete svůj prst. Dojde k potvrzení možnosti, na které se zrovna nalézá kurzor VoiceOveru.

Pro základní pohyb v systému si tedy ve výsledku vystačíte se švihacím gestem a poklepáním. Při přesunu na další obrazovku např. na ploše, nešvihnete jedním, ale třemi prsty. Při zvednutí hovoru poklepete dvěma prsty na displej, to samé i v okamžiku zavěšení. Když se chcete dostat z nějaké nabídky o krok zpět, uděláte na displeji písmenko z. V překladu pro nevidomé, dvěma prsty v rychlém sledu švihnete vpravo, vlevo, vpravo. Nevidomí občas tohle gesto musí mírně trénovat. Na plochu se též dostanete odkudkoli snadno. Stačí stisknout tlačítko plochy.

Postupů k ovládání prostřednictvím VoiceOveru je samozřejmě víc, nicméně to by vydalo na samostatný článek. Jednotlivá gesta si můžete zkusit na cvičné ploše v nastavení, obecné, zpřístupnění, VoiceOver a návzik VoiceOver. Zde při provedení jakéhokoli gesta zjistíte, k čemu slouží.

Protože se ve většině případů stává, že vidící lidé aktivují VoiceOver a pak ho už nejsou schopni vypnout, neznají totiž příslušná gesta pro ovládání, před vyzkoušením této funkce proveďte následující postup. Jděte do nastavení, obecné, zpřístupnění a zkratka zpřístupnění. Zde zaškrtněte funkci VoiceOver. Tu následně snadno zapnete a zase vypnete trojím stiskem Home tlačítka.

PRAKTICKÉ VYUŽITÍ

Beru do ruky iPhone. Tisknu postranní zapínací tlačítko a telefon na mě začíná hovořit. Dozvíím se časový údaj a co je obsahem notifikací, jsou-li momentálně nějaké k dispozici. Švihacím gestem popisováno výše, se dostávám na tlačítko odemknout a poklepáním potvrzuji. Nyní se zobrazí pole pro zadání přístupového kódu. Víím, že se jedná o číselnou klávesnici, totožnou s tlačítkovým číselníkem na dříve používaných pevných linkách či starých mobilních telefonech. Jen tlačítka nejsou hmatná, ale zobrazená na displeji. Pokládám prst na displej a kloužu jím po jednotlivých číslech. Když najdu to správné a VoiceOver mi jej vyčte, zvednu prst. Tím dojde k jeho napsání. Napíšu celý kód a displej se odemkne.

Jsem uvnitř. Nyní zase standardním švihacím gestem listuji v telefonu a zkoumám novinky. Jestli jsou nějaké nové zprávy, aktualizace v App Store atd.

Mám v paměti, že Dock s často používanými aplikacemi se nalézá ve spodní části telefonu. Abych se do něj nemusel prošvihávat po všech ikonkách na ploše, dotknu se prstem v dolní části displeje a VoiceOver oznámí Dock. Též víím, že ikonka pro

telefon je v levém dolním rohu displeje. Dotknu se tam, poklepu a už procházím jednotlivé kontakty.

V řadě aplikací bývají ve spodní části displeje tak zvané záložky nebo jak vyčítá VoiceOver, panely. Uvedu to na příkladu aplikaci Telefon. V ní se nacházejí záložky kontakty, historie, záznamník, číselník a oblíbené. Stačí se mi opět dotknout v dolní části displeje a jsem na panelech jako v Docku na ploše. Následně pro pohyb mezi panely používám opět standardní švihací gesto jednoho prstu. Najdu příslušný panel, poklepu. VoiceOver oznámí vybráno a já víím, že je daná sekce aktuálně zobrazena. Dotknu se prstem v horní části displeje, tím se ocitnu na začátku. A zase pro pohyb používám standardní švihací gesto.

A tak to pokračuje dál a dál. Postupy, které jsou klíčové pro ovládání celého zařízení s aktivní odečítací funkcí VoiceOver. Občas použiju nějaké další gesto pro vyvolání příslušné nabídky nebo použití určité funkce, ale nejčastěji používám švihání jedním prstem, dotyk, když víím, kde se co na displeji nachází, poklepání, kreslení písmene z a švih tří prstů po obrazovce na předchozí a další obrazovky.

Když si chci zjistit stav baterie, musím vědět, že do stavového řádku se lze dostat pouze jedním způsobem. A to tak, že se dotknu jedním prstem v levém horním rohu displeje. Pak, až VoiceOver praví např. sílu GSM signálu, sílu Wi-Fi a další informace zobrazované ve stavovém řádku, používám zase základní švihání jednoho prstu pro pohyb. Pro opuštění stavového řádku stačí, jakýkoli dotyk kdekoli na displeji mimo stavový řádek.

Když se rozhodnu, že někomu napíšu, hardwarovou klávesnici používám jen v ojedinělých případech či při tvorbě delších textů. Standardní texty zvládám řešit i díky dotykové klávesnici.

Najdu si textové pole. Poklepáním potvrdím, aby došlo k přesunutí kurzoru. Následně kloužu prstem po displeji v části, kde je vyobrazená klávesnice. VoiceOver vyčítá jednotlivé znaky a při zvednutí prstu dojde k napsání toho znaku, na kterém se zrovna vyskytuje kurzor. Mám už psaní tak natrénováno, že se v mnohých případech rovnou trefuji na ty správné znaky. Stačí mít v hlavě mírnou představu o rozložení dotykové klávesnice a vědět, že vedle písmen l a m, jsou k dispozici diakritická znaménka.

V závěru musím napsat, že velkou roli hrají samozřejmě nainstalované aplikace. Teprve jejich prostřednictvím dovedu ty pravé divy.

A jaké že to jsou divy a jaká další tajemství ukrývají Apple zařízení z hlediska přístupnosti? Na to si budete muset počkat na některý z dalších článků. 



watchOS 4

důležitý upgrade pro
rozvoj celé platformy

Recenze / watchOS ■ Filip Brož



Hodinky Apple Watch používám od první chvíle jejich uvedení na trh. Pamatuji si, že jsem byl zcela uchvácen první verzí operačního systému watchOS 1. Neustále jsem si s hodinkami hrál a objevoval co umí. Druhá verze pak přinesla celkové zlepšení a pár změn. To právě ořechové přišlo až s trojkou, kde Apple nastolil zcela jiné použití a ovládání. Nepřímo přiznal, že první generace operačního systému pro Watch byla špatná a nedávala smysl. Třetí verzi jsem měl rád a byl jsem velmi zvědavý, jakým směrem se Apple bude ubírat.

Na výběr bylo totiž mnoho cest. Apple klidně mohl redesignovat celý systém. O kalifornské společnosti je naštěstí známo, že jejich prioritou je propojování hardwaru a softwaru v jeden celek. V případě watchOS 4 se to povedlo na výbornou. Vše užitečné a funkční z trojky zůstalo. Čtyřka naopak přidává pár potěšujících drobností: hlubší integraci, nárůst výkonu a samozřejmě i stability. Na druhou stranu nechci tvrdit, že vše je naprosto dokonalé. Stále je na čem pracovat. Troufám si ale tvrdit, že Apple Watch jsou již dospělý produkt, na který se můžete spolehnout.

Operační systém watchOS 4 je důležitý pro rozvoj celé platformy. Pokud bych měl novinky

charakterizovat do klíčových slov bude to strojové učení, cvičení, aktivita, hudba a Dock. V případě, že jste novými majiteli Watch hodinek a čtyřka je váš první či druhý operační systém, rozdíl až tak moc nepoznáte. Z pohledu designu vypadá vše skoro stejně. Aktualizace proběhly především uvnitř systému a výsledkem je větší radost z používání, o čemž hezky mluvil ve svém článku kolega Jura Ibl v minulém čísle.

CIFERNÍKY

Nevím, jak to máte vy, ale na svých Watch hodinkách jsem skoro každý den měnil ciferníky, a to podle příležitosti. Byly situace, kdy jsem potřeboval znát maximum informací, jindy jsem vyžadoval



minimalismus a jednoduchost. Čas od času jsem si tam pustil i Mickeyho. S příchodem watchOS 4 přišla velká změna. Používám jen a pouze nový Siri ciferník. Ten využívá strojové učení a je velmi proaktivní. Neboli čím více ho používáte, tím více vám bude nabízet personalizovaná doporučení a informace. Zjistil jsem, že v praxi jiný ciferník nepotřebuji.

Na Siri ciferníku se během dne nemění jen hodiny a minuty, ale také mé denní informace. Co na ciferníku bude zobrazeno, však do určité míry neovládám já, ale právě Siri v kombinaci se strojovým učním.

Během dne se mi náhodně zobrazují karty a údaje, které si Siri myslí, že zrovna potřebuji. Nejčastěji jde o počasí s povětrnostními podmínkami, nejbližší události z kalendáře, východ/západ slunce, fotografie či aktivita. Při každém rozsvícení displeje jsem celkem překvapený, co se mi tam zobrazí.

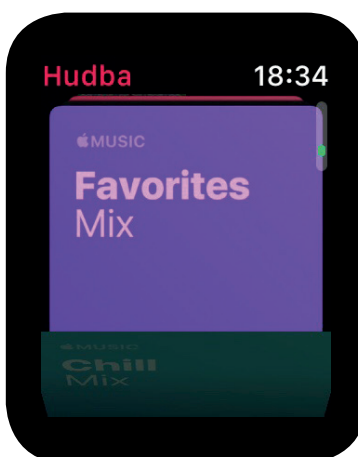
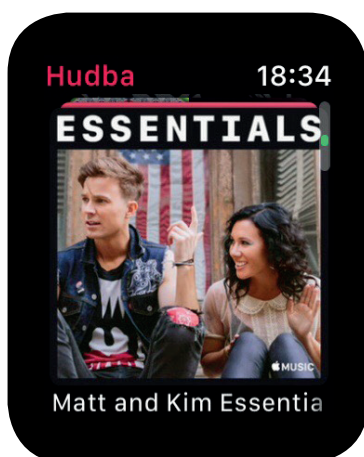
Je příjemné občas zavzpomínat na fotografie, které jsem udělal na stejném místě před rokem nebo před týdnem. V případě počasí plně důvěřuji Applu a musím konstatovat, že mě málokdy nativní aplikace zklamala. Když mi ukáže, že bude odpoledne pršet, většinou se tak i stane. Kontrolovat počasí skrze Siri ciferník je velmi jednoduché. Ve dne se mi tam také zobrazují motivační slogany a doporučení, co musím udělat abych uzavřel pohybové kroužky, o čemž se zmíním i později.

V ciferníku se také mohu pohybovat pomocí korunky a samozřejmě je rychlé vyvolání Siri skrze logo v levém horním rohu. Snadno však mohu na toto místo umístit jinou komplikaci, což platí i o pravém rohu, kde mám nejčastěji umístěné datum. Tyto dvě položky jsou také jediné, které můžete změnit. Ciferník mi také občas ukáže informace o aktuální dopravě nebo mě upozorní, že bych měl chvíli Dýchat a odpočinout si tak od práce.

Podle mě je Siri ciferník skvělým příkladem toho, jak by měly vypadat nejen další ciferníky, ale i aplikace. Rozhodně doporučuji ciferník vyzkoušet a co nejvíce ho během dne aktivně používat. Postupem času se vám zde zobrazí skutečně užitečné informace, které se vám budou hodit. Co si takhle poslechnout oblíbenou hudbu?

PŘÍBĚH HRAČEK A RETRO KALEIDOSKOP

V poslední operační systém také naleznete nové animované postavičky z Příběhu hraček od studia Pixar, kde mimo jiné působil i Steve Jobs.



Ciferníky se přitom nesou v podobném duchu jako Mickey Mouse a Minnie, avšak již nestojí na místě a nedupou nohou. Namísto toho se všelijak pohybují a vytváří krátké klipy. Na hodinkách se tak můžete potkat s Buzzem Rakeťákem, šerifem Woodym, Jessie či dinosaurem Rexem. Na výběr máte i ciferník, kde jsou všichni dohromady.

Pokud rádi ladíte hodinky do barvy s vaším oblečením, patrně využijete i nový ciferník Kaleidoskop. Nastavíte si nějakou výchozí barvu a opět při každém rozsvícení displeje se ciferník promění. Změnu můžete vyvolat i otáčením korunky. Kaleidoskop však nepatří mezi funkční ciferníky a přiznám se, že jsem ho zatím v praxi nevyužil. Barvy a efekty však nabízí rozhodně více než zajímavé, trochu retro, které možná znáte z plastových tubusů.

ZAMĚŘENO NA SPORT

Apple je známý svým zaměřením na sport a zdravý životní styl. Své Apple Watch jsem vždy využíval při běhání, v posilovně či kruhovém tréninku. V novém systému je cvičení a jakákoliv aktivita o dost zajímavější a pro mě i přehlednější. Nejen na konci, ale hlavně v průběhu sportovní činnosti mám větší možnost volby. Seznam sportů je v aplikaci Cvičení seřazen svisle. Klepnutím na některou z fyzických aktivit se daný sport okamžitě spustí, a to se stejným cílem, který jste použili naposledy. Pokud chcete cokoliv změnit, například čas, vzdálenost či spálené kalorie, musíte klepnout na ikonku třech teček v pravém rohu.

Nově také můžete během jakéhokoliv sportu, přejít tažením na levou obrazovku a pomocí tlačítka plus přepnout na jiný sport. Data budou přitom na konci sloučeny, takže dostanete komplexní vyhodnocení vaší fyzické aktivity. Myslím si, že tato funkce je jako stvořená pro lidi, kteří se věnují triatlону či pětibojí. Ve Cvičení také naleznete

novou položku HIIT, která je určená pro vysoce intenzivní intervalové tréninky. Vylepšené je také monitorování plavání, které sleduje různé styly, sady či odpočinek.

V případě, že během Cvičení švihnete prstem na kartu vpravo, naleznete zde hudbu. Rychle a jednoduše tak můžete během aktivity změnit song, hlasitost či hudbu vypnout úplně.

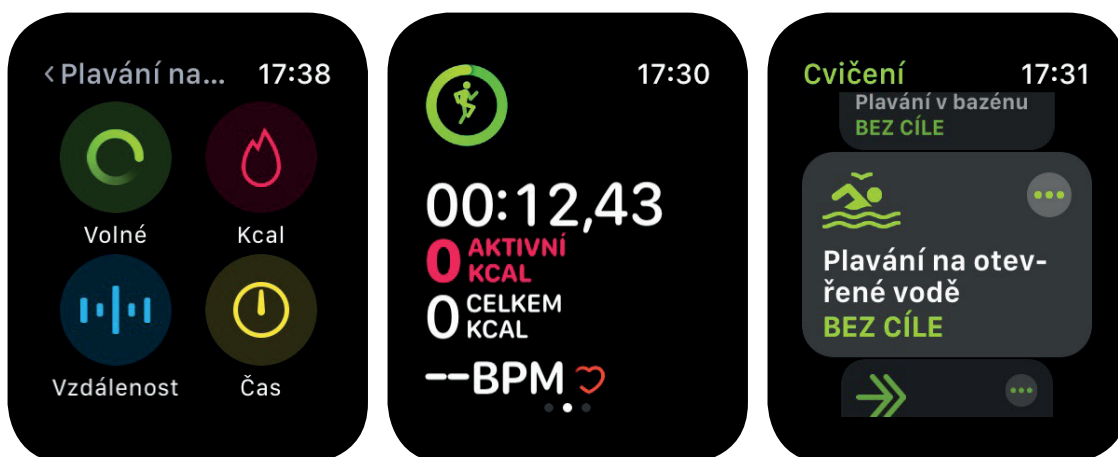
Apple rovněž vylepšil algoritmy pro měření tepu nebo spálených kalorií. S tím se pojí i aktualizovaná aplikace Měření tepu, ve které naleznete jednoduché grafy, na jejichž základě vyhodnotí-

Apple je známý svým zaměřením na sport a zdravý životní styl.

Své Apple Watch jsem vždy využíval při běhání, v posilovně či kruhovém tréninku. V novém systému je cvičení a jakákoliv aktivita o dost zajímavější a pro mě i přehlednější.

te vaši klidovou tepovou frekvenci, při chůzi a také aktuální. Bohužel tato funkce je dostupná pouze u Watch hodinek druhé a třetí generace. První série, respektive nultá série, na tyto funkce nemá dostatek výkonu.

Apple Watch vás také umí upozornit, jakmile vaše tepová frekvence přesáhne určitou hranici. Vše si nastavíte přímo na iPhone v aplikaci. Apple tak reaguje na výzkumy a studie, které provedly zdravotní instituty ve spolupráci s aplikací Cardiogram.



V případě, že trpíte nějakým srdečním onemocněním, můžete si hodinky zcela přizpůsobit a najednou máte na ruce chytrou zdravotní pomůcku, která umí zachránit život.

GYMKIT

V oblasti cvičení je velkou novinkou GymKit. Dosud když jste chtěli použít Watch hodinky k analýze sportovního výkonu v posilovně, museli jste nastavit volný trénink a výsledky zcela neodpovídaly realitě. Nově však můžete využít GymKit, díky němuž lze Apple Watch skrze NFC propojit s kompatibilními fitness zařízeními, například eliptickým trenažérem, rotopedem či běžeckými pásy. Zatím jsem se však nesetkal s posilovnou, kde by měly nové stroje od výrobců, které tohle podporují. Mezi ně patří například Life Fitness, Technogym, Cybex, Schwinn nebo Matrix. Pokud o nějaké posilovně víte, určitě nám o ní dejte vědět.

Systém watchOS 4 se celkově více zaměřuje na koučování uživatelů. Hlavní roli opět hraje strojové učení, které vám na základě aktivit doporučuje různé způsoby, jak dosáhnout vytyčených cílů,

nebylo nic příjemného. Písničky jste sice mohli nahrát do paměti hodinek, ale šlo o téměř nadlidský úkol. Museli jste vždy přímo v aplikaci na iPhone vybrat playlisty či písničky k synchronizaci, připojit hodinky k Wi-Fi, nabíječe a modlit se. Když už se mi tam podařilo něco dostat, často se mi stalo, že mi songy prostě zmizely. Tohle všechno však konečně neplatí s watchOS 4.

Hudba byla kompletně přepracována a aktualizována. Výsledkem je automatická synchronizace některých vašich playlistů. Když otevřete aplikaci Hudba na hodinkách, tak si všimnete nového vertikálního designu, kde buď swipováním nebo korunou listujete kartami vašich alb či konkrétními playlisty. Při klepnutí na kartu, se okamžitě spustí přehrávání, přičemž ještě předtím proběhne párování či připojení zdroje, například bezdrátových reproduktů nebo AirPods.

Zajímavé je, že se Apple také rozhodl omezit hodinkám přístup do celé vaší hudební knihovny. Dostanete se sice do všech alb, ale prioritou jsou již stažené songy do hodinek. Toho docílíte velmi snadno. V aplikaci Apple Watch na iPhone si jen vybe-

Systém watchOS 4 se celkově více zaměřuje na koučování uživatelů. Hlavní roli opět hraje strojové učení, které vám na základě aktivit doporučuje různé způsoby, jak dosáhnout vytyčených cílů, nebo alespoň pokračovat v těch, kterých jste dosáhli předchozí den.

nebo alespoň pokračovat v těch, kterých jste dosáhli předchozí den. Pravidelně mi tak chodí různá upozornění, že když se budu hýbat ještě 40 minut, tak překonám výsledky z předchozího dne. Tyto upozornění mi zobrazuje i již zmíněný Siri ciferník. Také mi chodí pravidelné měsíční výzvy a různé individuální cíle.

Trochu si říkám, jestli to není už moc. Je pravda, že mě sem tam některá doporučení lezou krkem, ale Apple to myslí dobře. Chce abych se pravidelně pohyboval a uzavřel všechny kruhy. Když už o nich mluvím, musím vyzdvihnout i nové animace, které jsou opravdu efektivní. Všechny notifikace zaměřené na aktivitu jdou samozřejmě vypnout, stejně jako upozornění na Dýchání či Stání.

HUDBA

Na začátku recenze jsem uvedl, že watchOS 4 nenabízí mnoho designových úprav a změn. To ale neplatí v případě Hudby. Kdo používal watchOS 1 až 3 dá mi za pravdu, že poslouchat hudbu na hodinkách

ru konkrétní playlisty nebo alba, která chci do hodinek stáhnout. Nativně zde máte přednastavený My Favorite Mix, My New Music Mix a My Chill Mix, tedy pokud si platíte Apple Music. Všechny playlisty se přitom automaticky obnovují a ve Watch tak naleznete vždy nejnovější hudbu z aktuálního týdne.

Jednoduše řečeno, nyní mi nic nebrání tomu, abych kdykoliv vyběhnul ven jen s Apple Watch a sluchátky AirPods. Mám vždy jistotu, že tam naleznu nějakou hudbu, což se předtím bohužel říct nedalo. Podobné je to i v aplikaci Cvičení. Motivace a podpora musí být. Ve vybraných cifernících také konečně naleznete chytrou komplikaci Now Playing. Snadno tak můžete ovládat hudbu přímo z ciferníku, a to i v případě, že používáte Spotify.

DROBNOSTI, KTERÉ SE HODÍ

V Applu evidentně velmi dlouho hledali smysl využití bočního tlačítka na Watch. Z počátku sloužilo pro vyvolání vašich oblíbených kontaktů, později se zde umístily aplikace. Ty tu zůstaly i nadále.

Nově však boční tlačítko funguje jako Dock, kde můžete velmi rychle zapnout poslední spuštěné aplikace. V nastavení na iPhone si také můžete vybrat ze staré verze v podobě oblíbených aplikací. Osobně doporučuji používat Dock na poslední aplikace. Rychle můžete spouštět aplikace a odpadá nutnost použití iPhone.

Malé změny naleznete i v Ovládacím centru, tedy když švihnete prstem od spodního okraje. Naleznete zde ikonu baterie. K čemu slouží asi netřeba vysvětlovat. Displej se celý rozzáří. Jen doplním, že na výběr máte z bílého světla, blikající obrazovky a červeného světla. Z počátku jsem tomu moc nevěřil, ale vtip je v tom, že jakmile otočíte hodinky od sebe, displej se mnohem více rozsvítí. Bez problémů se tak večer dostanete po tmě do postele, aniž byste probudili celou rodinu.

Co oceňuji z pohledu designu asi nejvíce, jsou číslice pro zadávání hesla při nasazení či restartu hodinek. Jakmile kliknete na nějaké číslo, tak se automaticky zvětší a zase zmizí do původní podoby. Dříve se mi běžně stávalo, že jsem kliknul na něco jiného. Novinky se dějí i kolem párování nových hodinek. Jakmile váš iPhone zaregistruje, že se někde poblíž na stole nachází nespárované hodinky, okamžitě vám na iPhone vyskočí animace a možnost spárování. Stačí pár kliků a máte hotovo. Jednoduché a praktické, stejně jako v případě nastavení nového iOS zařízení. Novinkou je i aplikace News, která však není dostupná na našem území, takže zcela ztrácí smysl.

SKORO NOVÉ HODINKY?

Je jasné, že watchOS 4 také rapidně zvyšuje výkon a odezvu vašich Watch hodinek, a to i v případě první, respektive nulté série. Mnoho změn se také událo ve vývojářské oblasti, především z hlediska přístupnosti nových funkcí. Osobně jsem nejvíce nadšen ze Siri ciferníku, hudby a cvičení. Přeji si, aby se strojové učení využívalo i v jiných aplikacích, jelikož jde o nesmírně užitečnou věc při správném použití.

Vždy tvrdím, že každý nový operační systém na chvíli udělá vaše zařízení novým. Najednou se jinak ovládá, přijdou nové funkce a podobně. U Apple stále funguje kouzlo, že se na nové systémy těšíte, jelikož moc dobře víte, že vaše zařízení bude zase o krok dál. U nového watchOS se to povedlo na výbornou a bude zajímavé sledovat, jakým směrem se budou hodinky vyvíjet dál. Možná jsou Apple Watch nástupci iPhone? Ale to už je jiné téma. 



Fénix vstal z popela.

Twitterrific pro Mac je zpět

Recenze / macOS ■ Filip Brož



Tak jsme se konečně dočkali. Tuhle větu jsem si sám pro sebe zakříčel, jakmile jsem v Mac App Store objevil, že studio The Iconfactory vydalo dlouho očekávaného Twitter klienta Twitterrific. Ten patřil před deseti lety k vůbec prvním klientům pro sociální síť Twitter na Macu. Poslední aktualizace však vyšla v roce 2013 a dál pokračovala pouze verze pro iOS. Mac verze se zcela zastavila.

Vývojáři nenechali nic náhodě a populárního klienta znovu obnovili skrze crowdfundingovou kampaň na Kickstarteru. Ta nesla kódové označení Project Phoenix, což skvěle vystihuje celou situaci. Stejně jako bájný pták se Twitterrific sám spálil a opět se ze svého popela narodil. Na cestě mu však pomohli lidé, kteří přispěli v kampani více než 100 tisíc dolarů.

K dokreslení celé situace musím uvést, že jsem spokojeným uživatelem konkurenčního řešení Tweetbot, a to jak na iOS, tak i Macu. Twitterrific jsem sice nějaký čas na iOS používal, ale upřímně

mě za srdce moc nechytil. Ze zvědavosti a velkých očekávání jsem si však stáhl nový Twitterrific pro Mac, nainstaloval a přihlásil své Twitter účty.

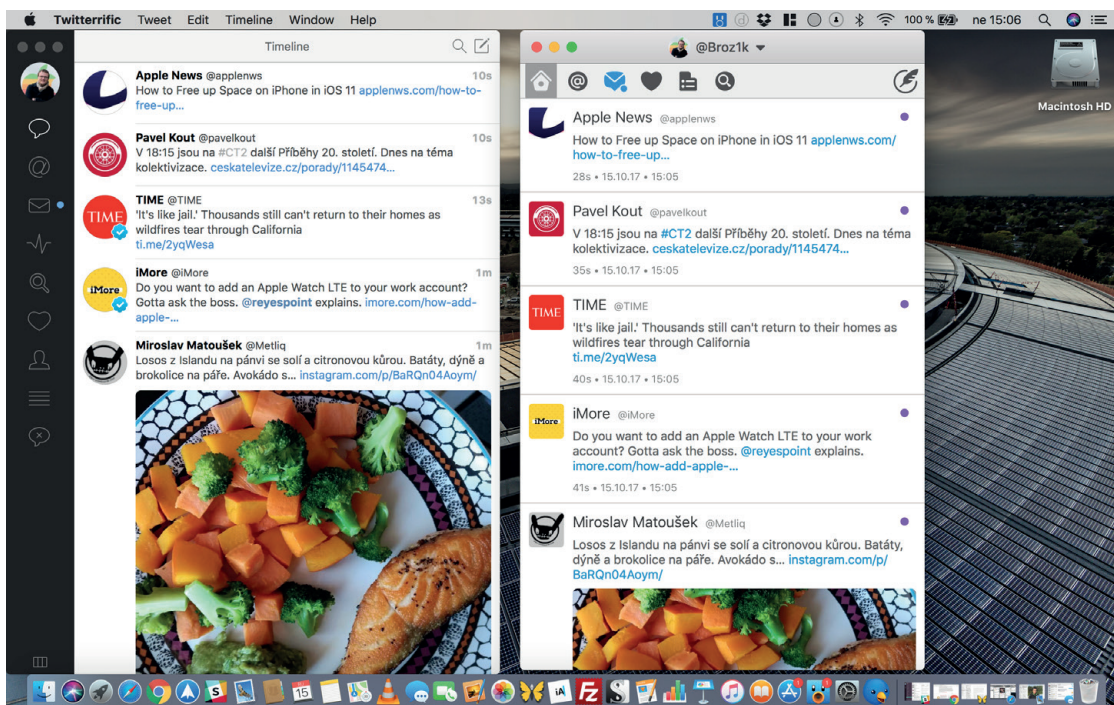
JDE SE TESTOVAT

Cílem vývojářů bylo vydat klienta, který odpovídá aktuálním požadavkům, a přitom vypadá moderně. Právě vzhled je podle mě dost sporný. Jsem natolik zvyklý na jednoduchost Tweetbotu, že i když jsem vyzkoušel změnu fontů, písma, obrázků či přepnutí na tmavé pozadí, stále to nebylo ono. Nutno dodat, že stejné změny lze provádět i v iOS aplikaci. Na výběr pak máte hned dvanáct fontů včetně systémového.

V případě, že používáte Twitterrific i na iOS, patrně největší zbraní macOS verze je synchronizace pozice časové osy skrze iCloud. To umí i již zmíněný Tweetbot, takže pro Twitterrific to byla naprosto nutnost. V samotném klientovi máte v horní liště všechny základní funkce, bez kterých se neobejdete.

SPRÁVA VÍCE ÚČTŮ NAJEDNOU

Rychle zde můžete vidět reakce na vaše tweety, přecházet si nové zprávy, mrknout na tweety, kterým dáváte srdíčka, seznamy či hledání. Samozřejmostí je vytvoření nového tweetu, včetně obrázkové přílohy. V Twitterrificu můžete i spravovat více účtů najednou, což se mi moc líbí. Oproti konkurenci totiž jen nepřecvakáváte z účtu na účet v rámci jednoho okna, ale zde si můžete zobrazit více časových os jako okna samostatná.



V praxi to může vypadat tak, že si celou jednu plochu na Macu vyhradím pro Twitterrific, seřadím si zde všechny své účty a vše mám přehledně na jednom místě. Také si pochvaluji možnost zpětné editace či jiné úpravy již vytvořeného a publikovaného tweetu. Mnohokrát se mi stalo, že jsem něco pustil do světa s gramatickou chybou či nějakým překlepem. V Twitterrificu můžete vše zpětně upravit.

Při srovnání iOS a macOS aplikace je evidentní, že verze pro iPhone/iPad je mnohem dál. V případě Macu jde o první verzi, která zatím disponuje základním nastavením a funkcemi. Nečekejte žádné přelomové novinky, které vývojáři teprve chystají. Tak či tak jde o stabilního klienta, na kterého se můžete spolehnout.

Twitterrific je také plně zpřístupněn pro lidi s nějakým handicapem a samozřejmostí je podpora VoiceOver. Můžete si prohlížet multimediální obsah či si do tweetu přidat oblíbené emoji, které známe z iPhonu. V praxi také oceníte procházení jednotlivých konverzací, rychlý náhled na profil uživatele při pouhém kliknutí nebo užitečné barevné rozlišení. Snadno poznáte, jaký tweet pochází z vaší hlavy, co je reakce a další odpovědi. Nové události a zprávy jsou označovány pomocí fialového kruhu.

V první verzi Twitterrificu pak chybí geolokační funkce, nahrávání videa a především koncepty. Jakmile něco rozepíšete, zatím se to nemá kam uložit. Vývojáři však slibují, že vše napraví v následující aktualizaci. Oproti Tweetbotu se mi také líbí, že když otevřu

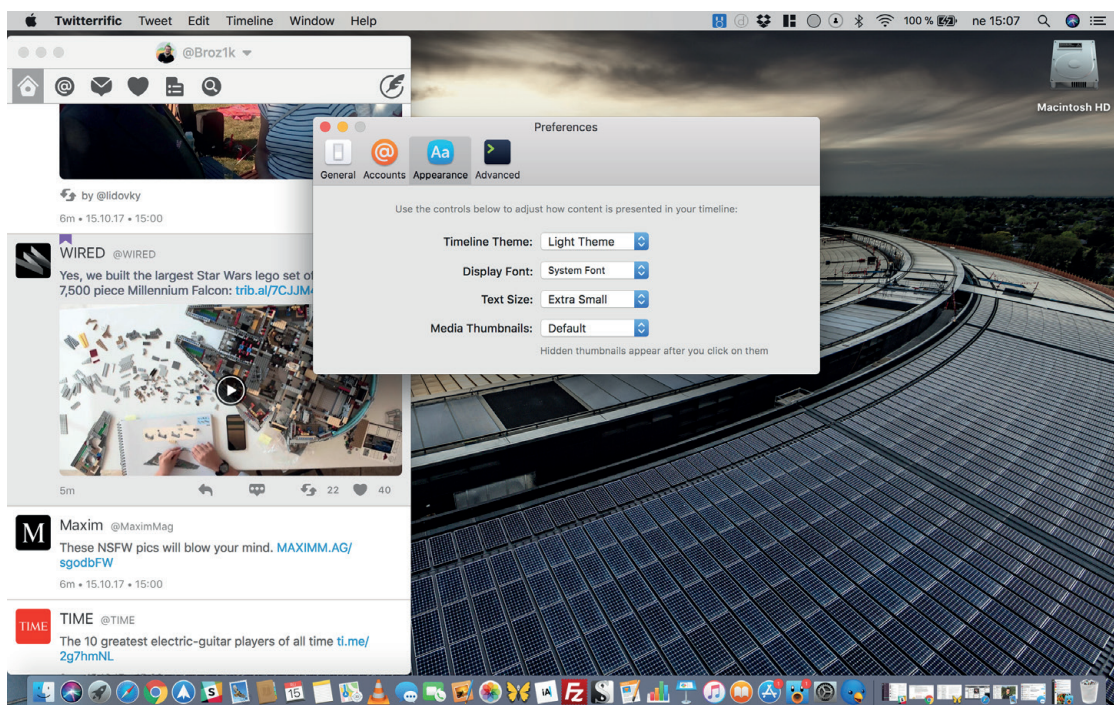
nějaký obrázek, tak stačí kliknout kamkoliv vedle, aby se zavřel. V Tweetbotu musím kliknout na tradiční křížek. Je to sice detail, ale výrazně to urychlí práci.

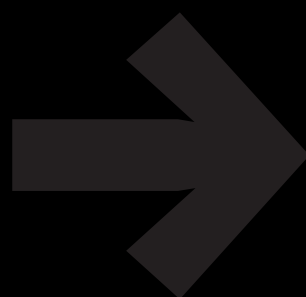
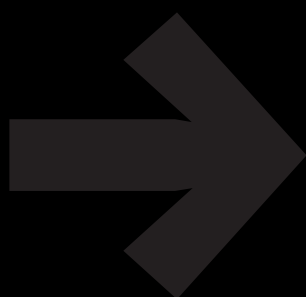
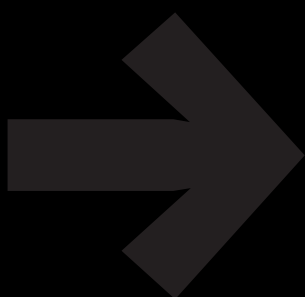
U ČEHO ZŮSTANU?

Jednoduchá otázka a odpověď. Zůstávám zatím věrný Tweetbotu. Twitterrific není rozhodně špatný či nefunkční, ale chybí mi v něm pár drobností, a hlavně mi nesedí po stránce designu. Jak jsem uvedl na začátku, ač jsem si Twitterrific přizpůsobil, nic nelahodilo mému oku. To však neznamená, že se nebude líbit vám. Pokud používáte verzi pro iOS, pak není co řešit.

Jistě si tak i obhájíte nákup Twitterrificu v Mac App Store za 599 korun, což není vůbec málo. Oproti tomu Tweetbot stojí jen 299 korun. Pamatuji si zcela přesně, že i na tuto nižší částku lidé pěkně nadávali a co teprve na Twitterrific. Na druhou stranu, pokud se vám Twitterrific líbí, používáte ho každý den i k pracovním činnostem, není nad čím váhat. Investice se vám vrátí v podobě radosti z používání.

Také zastávám názor, že je dobré používat v Apple ekosystému jen jednu aplikaci. Pokud tedy máte nativního klienta, používejte ho i na MacBooku. To samé platí i v případě Tweetbotu a Twitterrificu. Je neefektivní to tříštit a na iPhoneu používat Tweetbot a na Macu oficiální aplikaci. Síla spočívá v integraci a synchronizaci vašich pozic na časové ose, což je nezaplatitelná funkce, pokud čtete chronologicky všechny příspěvky. 





N

E



T