

iPure^{cz}

AirPods Max | Redakční workflow #2 | Mini propadák?
Unreal Engine | O trochu horší #3



iPure.cz 174/2021, pátý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož

Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Michael Vita, Jiří Matějka, Jan Netolička, Karel Boháček, Martin Adámek

Editor: Marek Nepožitek | **Překlad:** Ondřej Pikrt

Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz

iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

V jednom kole

Editorial ■ Karel Oprchal

Občas je potřeba se zastavit, podívat se okolo sebe a uvědomit si, kde jsme, co děláme a hlavně proč. A třeba přijdete na to, že nutně potřebujete květinu. Žádnou okázalou s tisícem květů a milionem vůní, prostě zelenou pokojovou kytku, která nebude dělat nic než chytat ostré paprsky zimního slunce, pokojně růst a dělat vám radost.

Možná pod vlivem článku o mém workflow, který jsem pro toto číslo připravil, jsem se v úterý spontánně – byť s jasným cílem – vydal do místního hobbymarketu ne pro jednu, ale hned dvě boží interiérové rostliny. Prostě abych se měl o co starat a při pohledu na nevinnou zeleň vždy přišel na jiné myšlenky. Doufám, že vás na jiné myšlenky přivede i 174. vydání magazínu iPure.

V něm najdete hlavní článek od Filipa o AirPodech Max. Za celé dva měsíce jsme tu o nich vydrželi neutrousit ani slovo, takže konečně nastal ten pravý čas. Kromě nás ale přidal svou ruku k dílu i Honza Pražák, který vám možná objasní, proč se iPhonu mini daří méně, než se doufalo, Danek se rozpovídá o Unreal Enginu proslaveném v poslední době především kauzou okolo Epic Games, a dnešní číslo elegantně uzavře Jura Ibl třetím pokračováním série O trochu horší. Prostě iPure, jak má být!

Děkujeme za trvající přízeň a držíme vám palce.





72 hodin s AirPods Max

Magazín ■ Filip Brož

Už hodně dlouho jsem nebyl z nějakého nového produktu Apple tak na rozpacích. Možná u klávesnice Magic Keyboard. Když nad tím přemýšlím, tak je to vlastně podobný příběh. Na začátku ten produkt odsuzujete, ale jakmile ho delší dobu vyzkoušíte, pomalu a jistě měníte názor. Tohle právě zažívám s nasazenými sluchátky AirPods Max. Chcete znát mé první dojmy?

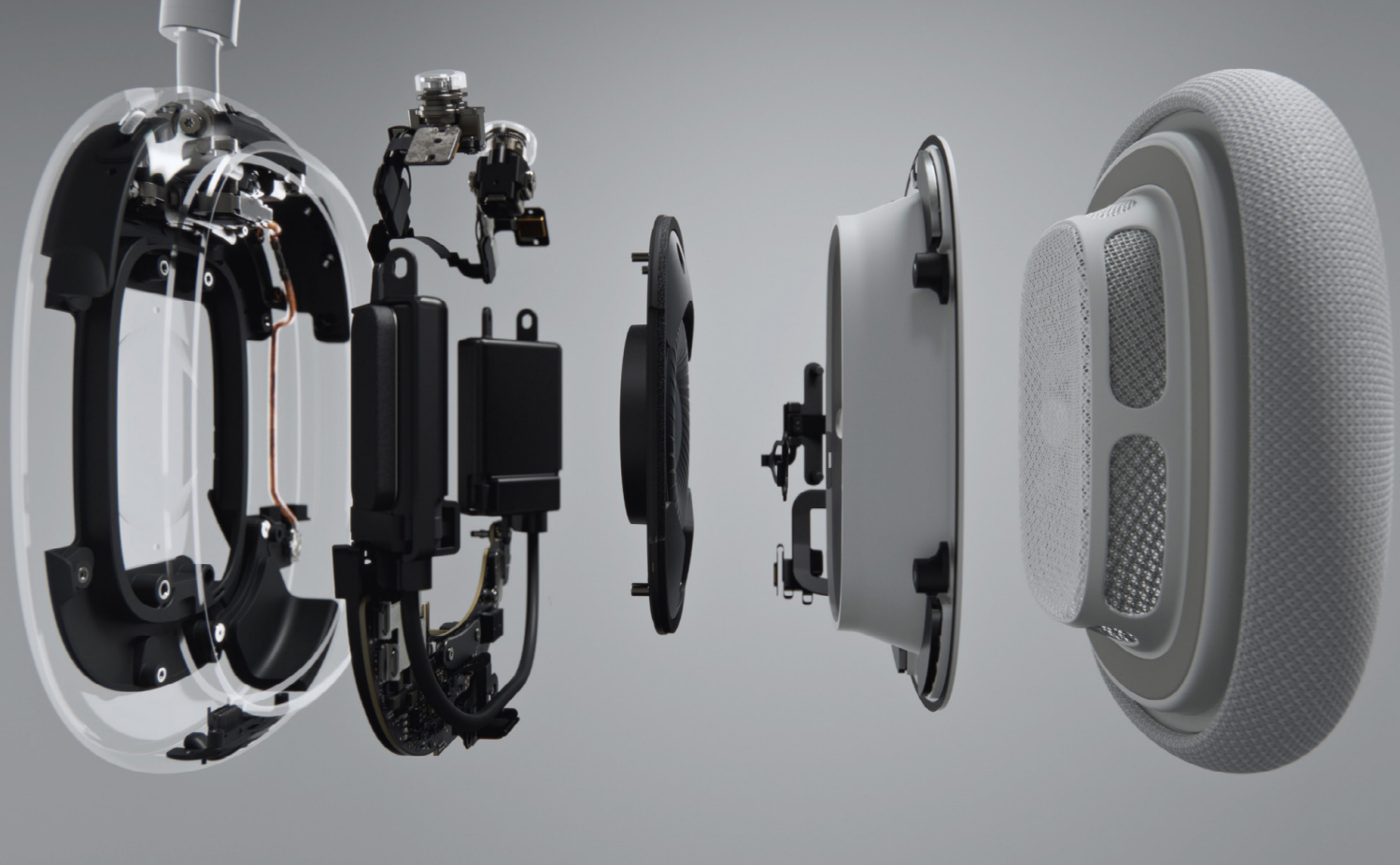
Pamatuji si přesně den, kdy se AirPods Max z ničeho nic, jak je u Applu zvykem, objevily v Apple Store. Byl jsem tam, byly skladem a já držel prst na tlačítku koupit. Asi bych to udělal, ale cena 16 tisíc korun mě zastavila. Celý den mi to leželo v hlavě a říkal jsem si, zda jsem neudělal chybu. Co když budou prostě úžasně?

Krátce poté celou moji rodinu dostihla během svátků ta nemoc, jejíž jméno se už nevyslovuje. Na sluchátka jsem celkem zapomněl, akorát jsem sledoval recenze a jejich totální nedostupnost. Po Vánocích jsem konečně AirPods Max spatřil naživo. Jeden kousek vlastní Honza Březina a pár minut jsem si s nimi pohrál. Byl to moc fajn zážitek, hlavně aktivní potlačení ruchu a prostorový zvuk u filmů z iTunes či TV+.

FILIP FILIPOVI

Na druhou stranu jsem si řekl, že o nic nepřicházím a jsem spokojený se svými Sony WH druhé generace. Starší kousek, ale stále hraje a funguje pěkně. Svět se točí dál. Obrat a náhlý zlom přišel minulou neděli kolem oběda. Filip Molčan na Twitteru napsal, že pro nevyužití prodává své AirPods Max ve stříbrné barvě.

Znáte ten pocit, když se ve vás něco zapálí a jednáte naprosto bez jakýchkoliv myšlenek? Během



10 vteřin jsem napsal Filipovi, že je okamžitě беру. Následující den jsme si dali sraz za Prahou a sluchátka mají nového majitele.

PRVNÍ SEZNÁMENÍ

Na podrobnou recenzi si ještě chvíli počkejte. Myslím si, že je brzy na to, abych je mohl více ohodnotit. Chci je pořádně rozehrát, jelikož je Filip, dle jeho slov, měl asi dvakrát na sobě. Důvod, proč se jich zbavil, je ten, že je nevyužíval, jak si původně myslel. Má doma jiná Hi-Fi sluchátka, na která je zvyklý. A můj první dojem? Rozhodně lepší, než když jsem je měl na pár minut půjčená od Honzy.

DESIGNOVÝ SKVOST

Musím konstatovat, že design a provedení sluchátek nemá chybu. Při každém nasazování na hlavu obdivuji řemeslnou práci. Detaily jsou opravdu nádherné, především kombinace kůže, oceli, hliníku a jemného polstrování. Apple dle mého elegantně vyřešil vysouvání náušníků z hlavového mostu. Teleskopická ramena se opravdu přizpůsobí tvaru vaší hlavy. To samé platí pro samotné náušníky, se kterými lze otáčet a přizpůsobit tvaru vašeho ucha. Jednoduše přitom pojmu celé mé ucho, takže mě nikde nic netlačí.

Aktuálně jsem měl AirPods Max na sobě okolo tří hodin v kuse. Hodně lidí psalo o tom, že sluchátka

jsou těžká a může z nich po delším čase bolet hlava. Ano, když je vezmete do ruky, jednoznačně to jsou nejtěžší náhlavní sluchátka, která jsem kdy držel v ruce. Na hlavě to však necítím a musím říct, že jsou velmi pohodlná. Na dlouhodobější závěr si však ještě počkejte.

Líbí se mi také měkké polštářky, které snadno můžete ze sluchátek vyndat a klidně vyměnit za jinou barvu. Apple již nyní nabízí náhradní za bezmála dva tisíce korun. Klidně si můžete vybrat jinou barvu a odlišit se.

POČÍTAČ UVNITŘ

Když se podíváme dovnitř, je to jako koukat do útrob Macu či iPhoneu. Apple sluchátka doslova prošíval komponenty. V každém sluchátku se nachází výkonný čip H1 a celkem šest mikrofonů, které neustále analyzují a upravují zvuk, který je nejen uvnitř, ale i venku. Když nad tím tak přemýšlím, tak musím vyrazit se sluchátky ven, až bude foukat vítr, a zkusit vyřídít hovor. Dle všeho by to nemělo být poznat, tedy u druhého volajícího.

Opomenout nesmím ani digitální korunku, kterou dobře znám z Apple Watch. Kam se hrabou všechna dotyková ovládání z konkurenčních sluchátek. Nikdy jsem je moc nepoužíval, protože není



úplně přesné a nakonec jsem skončil u ovládní iPhonem či pomocí Apple Watch. Na korunce není co zkazit. Otáčením ovládám hlasitost a dle počtu stisknutí zase písničky či jiný zvukový obsah.

A CO ZVUK?

Kvalita zvuku je rozhodně velmi příjemná, ale stále si zvykám a objevuji. U psaní těchto řádků poslouchám například vážnou hudbu, u které se mi velmi dobře píše a pracuje. Zkoušel jsem svůj oblíbený indie rock, pop či dokonce techno, dance a rap. Sluchátka si poradí se vším. Na finální verdikt nechci spěchat.

Co mě však dostalo, je aktivní potlačení hluku. To mají AirPods Max bezkonkurenční. První den jsem zcela přeslechl, že u nás zvoní pošta. Když začnou děti křičet, sotva je slyším. Škoda, že nelze vyzkoušet letadlo. Co však rozhodně vyzkouším, je rušná ulice.

PROSTOROVÝ ZVUK ANEB DOMÁCÍ KINO


Další výsadou AirPods Max je prostorový zvuk u podporovaných filmů. Pustil jsem si ze své knihovny na iTunes Blade Runner 2049 a je to „porno“. Opravdu. Myslel jsem si, že je to jen placebo a že to bude podobné jako u AirPods Pro, ale je

to daleko lepší. AirPods Max tomu dodají potřebnou dynamiku a eleganci. Stihl jsem mrknout zatím pouze na jeden film, což je málo. Už se těším na nové pořady z TV+ a iTunes Store. Škoda, že sluchátka nepodporuje Netflix. Pár kousků lze také nalézt na HBO GO. Vyzkouším.

RÁD BYCH ŘEKL VÍCE...

Myslím si, že za 14 dní vám toho řeknu mnohem, mnohem více. Chci si obnovit předplatné u Tidal a vyzkoušet, zda bude nějaký rozdíl oproti Apple Music. Také chci sluchátka připojit ke zdroji pomocí kabelu, který si musím dokoupit. Vezmu sluchátka ven. No prostě je pořádně otestuji.

Pokud bych měl shrnout první dojmy, tak jsem rozhodně příjemně překvapený. Myslím si, že AirPods Max si zaslouží šanci. Jsou oblastí, kde vynikají, především ANC a prostorový zvuk. Na druhou stranu to z nich dělá opět sluchátka jen pro uživatele Applu. Nebo ne?

AirPods Max se však bohužel stále potýkají s velkou nedostupností. Sem tam se objeví nějaký kus v českých e-shopech, který je okamžitě pryč. Pokud sluchátka chcete, stále je nejlepší objednat je skrze Apple nebo vyčihnout nějakou bazarovou nabídku. Jsou lidé, kterým nevyhovují a rádi je předají do dobrých rukou. 

A close-up photograph of a person's hands tying their grey and yellow running shoes on a reddish-brown track. The person is wearing a black watch on their left wrist and a patterned bracelet on their right. The background is a blurred green field.

Redakční workflow #2

Recenze ■ Karel Oprchal

Rok 2020 byl plný protikladů. Dotkl se nás na všech úrovních – od chodu států po naše rutinní návyky jako pravidelné mytí rukou. Mnohem více si tak uvědomujeme, jak křehká rovnováha našeho světa je, a že skutečně všechno se vším souvisí mnohem více, než se na první pohled zdá. A jak se podepsal covid na osobním i pracovním životě členů naší redakce? Honza vás do tohoto seriálu už **zavětil**, takže jdeme rovnou na věc!



Minulý rok byl po všech směrech extrémní. Jak víme, existují oblasti a odvětví, které v roce 2020 extrémně prosperovaly, jimž jako protiváha stojí světové služby, doprava a zábavní průmysl, jež jsou v nebývalé ztrátě. Celý svět se tento stav snaží jakýmsi způsobem vybalancovat a skutečně nezbývá nic jiného, než společně zatnout zuby a doufat, že se už každým dnem začne blýskat na lepší časy. Měřitelné výsledky a rekordní obraty, jimiž se mnoho světových společností po vyúčtování minulého roku chlubí, ale neznamenají, že na tomto stavu můžeme něco získat – nějakým způsobem se obohatit. Ztráty na životech a především na našem fyzickém i duševním zdraví se žádným podpůrným programem vykompenzovat nedají. Proto jsme museli i každý sám přistoupit na svá osobní méně či více drastická opatření, abychom si zachovali nejen kulturu, ale i zdravý rozum.

SUMMA SUMMARUM

Začátkem pandemie jsem učinil rozhodnutí, že tato doba pro mě bude impulzem změnit v některých ohledech svůj život a nastavit si priority, čehož se stále snažím držet, a kdo ví, možná to v budoucnu přinese ovoce. Loňský rok byl neuvěřitelně nabitý a především z pracovního a profesního hlediska jej považuji za úspěšný. Jako náhodou totiž zrovna na rok 2020 padlo hned několik zlomových okamžiků mého pracovního života. První vlna pandemie poskytla prostor pro vznik osmdesátistránkové **bakalářské práce**, startem letních prázdnin jsem si vysloužil první akademický titul a na podzim začal pracovat na druhém. V průběhu celého toho divokého roku jsem se naučil a zjistil mnoho věcí, ne jen v rámci svých studií, které jsou mi už dnes cennými zkušenostmi. Uzavřená fitness centra mě přinutila víc běhat, uzavřené restaurace naopak věnovat mnohem více energie do oblasti mého zaměření a specializace.



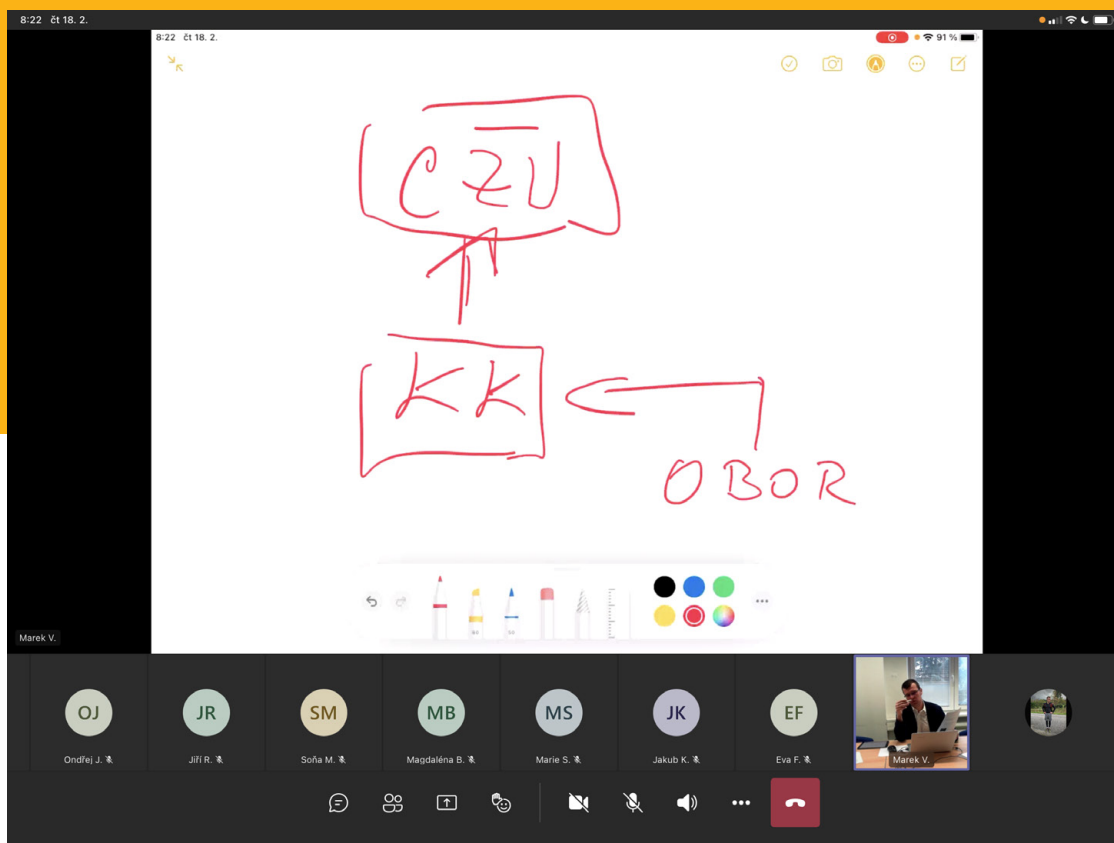
Od září jsem se tím pádem stal živnostníkem (nikdy bych nepomyslel, že se to stane tak brzy) a k mému největšímu překvapení se mi povedlo vás, čtenáře, zdržovat od čehokoli mnohem plodnějšího doposud rekordní kadencí článků, ač jsem si myslel, že mě omezení veškerého normálního života úplně připraví o jakékoli podněty. Jako v případě Honzy Pražáka minulý týden, i má vize původně byla mít psaní spíš jako občasnou zábavu a povyražení, když se mi v hlavě urodí pár myšlenek, než jako cílenou, plánovanou a zcela záměrnou činnost. Baví mě to ale čím dál tím víc a jen ve skrytu duše doufám, že někoho má práce obohacuje, nebo alespoň udělá lepší den. Koneckonců své workflow a svým dojmům z lockdownu jsem minulý rok postupně věnoval hned několik článků, takže na ně postupně přiložím odkazy a dnešní článek pojmu formou věcného shrnutí. Za ten největší úspěch minulého roku však považuji, že jedinou nemocí, co naši rodinu od počátku pandemie postihla, byla pouze má silná angína koncem září. Přišla jako vztyčený ukazováček, že není zdravé chodit domů jen spát a jinak trávit celé dny v práci, a tak zbrzdila mé přehnané prázdninové pracovní tempo.

Jak je vidět, nic není zadarmo a člověk musí mnohdy investovat až nadměrné množství úsilí, aby dosáhl kýžených výsledků, nebo dokonce aby si

udržel být určitý standard. A i když se nabízí vzpomínky na rok 2020 zmačkat a hodit je do koše, já však jako student s brigádou, který rázem de facto přišel o zaměstnání, jsem věnoval mnoho práce a odvahy, abych nekončící pandemii maximálně využil a stal se díky ní do budoucna nezávislejším na takovýchto vlivech. Jsem na to pyšný a do koše to určitě házet nehodlám. Beru minulý rok jako nežádaný kopanec, který způsobil určité procesy, s nimiž bylo potřeba se co nejlépe utkat. Dávám ale ruku na srdce, bez technologií a notné dávky štěstí bych byl nejen já úplně ztracený. Moderní technologie jsou objektivně tím jediným, co dnes drží celý svět nad vodou, a ukazuje se víc než kdy předtím, že počítačová gramotnost je klíčovou kompetencí člověka roku 2021.

FAKTURY Z IPADU

Když už je však řeč o technologiích, jen krátce doplním, že své soukromé podnikání spravuji z aplikace **UctoX 2** na iPadu. Existuje verze pro Mac i iPhone, záloha probíhá na iCloud a aplikace je vyloženě primitivní, byť šíleně komplexní, tudíž po přednastavení potřebných údajů je generace faktury otázkou pár klepnutí. Aplikace vaše faktury rovněž archivuje, takže je nemusíte ani tisknout. Verze pro macOS a verze pro mobilní systémy jsou placeny zvlášť




a cena se pohybuje okolo 400 Kč. Pokud hledáte něco spolehlivého a jednoduchého, a také mimochodem českého a s funkční podporou (vlastní zkušenost), mohu UctoX 2 jen doporučit. Je to právě jedna z těch fakturačních aplikací, které o vás **nesbírají žádná data**, a to mám úplně nejradši.

LÁSKOU DIGITÁLNÍ...

Rok 2020 jako by vypadl z textu písničky Digitální od kapely Žlutý pes (příznačný název, že?), nebo by byl snad její pravou předlohou. Minulý rok sice nedošlo na „houpání v síti“, ale na vlastní kůži jsme si perfektně zkusili, k čemu všemu síť slouží a jak praktická či nepraktická je pro ty nejběžnější činnosti každodenního života. Kdyby internet neexistoval, nebojím se tvrdit, že bychom byli vyřízení. Nebyli bychom nešťastní z nekomfortních studijních podmínek ani velmi nízké motivace doma cokoliv produkovat, protože by jakékoliv studium na jakékoli úrovni jednoduše přestalo existovat. Můžeme být proto vděční, že to aspoň nějak funguje – přestože určitě je co vytýkat.

Ani ne tak na jaře jako především na podzim jsem společně se všemi ostatními žáky a studenty najel na kompletní **distanční výuku**, která, jak se postupně ukázalo, nemusí být ve skutečnosti nutně špatná věc. Ono se pouze čím dál víc projevuje,

že záleží jen a pouze na konkrétním vyučujícím, jak **distanční vyučování** koncipuje. Pokud je laxní a začne stejně jako ve škole vynucovat „poslušnost“, „kázeň“ a nebude k dětem několikanásobně vstřícnější, než by normálně měl být, skončí jeho hodiny totálním fiaskem a nebudou vůbec nikomu dělat radost. Ne jen na vysoké škole u svých vyučujících, ale i při výuce svých žáků a studentů vidím, že je možné většinu prvků klasické výuky převést do online podoby. Je tam jen mnohem větší tlak na interaktivitu, aby ti, které učíte, skutečně pouze neseseděli a neposlouchali. Prominout se to dá pouze v případě online přednášek, při nichž člověk jen sedí a poslouchá i klasicky ve škole – zde se tedy rozdíl stírají téměř úplně. Perfektně fungují i semináře o více než dvaceti studentech. Kdo chce něco říct nebo reagovat na vyučujícího, přihlásí se, a učitel ho vyvolá. Komunikace pak probíhá stejně ukázněně a bez problému, jako bychom byli v jedné učebně, záleží pouze na klimatu, jaký učitel nastaví. A ano, souvisí to hodně i s výše zmíněnou digitální gramotností, která dnes bezesporu patří do repertoáru moderního učitele, protože jen díky jeho zručnosti se mohou v hodině využít všechny prvky komunikačních platforem, jež skutečně mohou výuku nebo jakýkoli meeting dramaticky zjednodušit.



Z hlediska školství se taky především u nás na vysoké škole neuvěřitelně skvěle projevila výhoda internetových zdrojů a digitálních verzí knih, učebnic, skript, případně jiných studijních materiálů.

Z hlediska školství se taky především u nás na vysoké škole neuvěřitelně skvěle projevila výhoda internetových zdrojů a digitálních verzí knih, učebnic, skript, případně jiných studijních materiálů. Ukazuje se být naprosto klíčové mít přístup k naskenovaným dokumentům a knihám, jež po vás učitel chce nastudovat. Ne jen že je v této době mnohdy složité potřebné materiály z konkrétních katedrových studoven získat, ono je i ohromně nepraktické pro ně jezdit, když musíte kvůli jedné brožuře cestovat přes půl města nebo kraje, abyste ji pak zase vraceli. Minulý rok nám tedy otevřel oči i v tomto ohledu a možná přispěje k mnohem konstruktivnějšímu využívání internetu jako takového – tedy především jako nástroje k zjednodušení naší práce a snížení námahy.

DISCIPLÍNA

Jak už možná víte, za normálních okolností je pro mě téměř nemyslitelné **trávit čas doma**. Přejít z tohoto kočovného životního stylu, psaní po kavárnách a víkendů v práci do totálního domácího života, kdy je největším dobrodružstvím skutečně maximálně výběh do lesa za vesnicí, bylo pro mě ze začátku zajímavě osvěžující a posléze se to přelilo v jakýsi amorfní život bez pravidel, kdy absolutně nezáleželo ani na ročním období, ani na denní

době. Bakalářskou práci jsem proto dokončil v polovině května někdy před sedmou hodinou ranní, jelikož vůbec nevedlo spát pak půl dne a ožít v noci. Žádná schůzka ani deadline přede mnou nebyly. Žít takovým způsobem tak dlouho jsem doposud nikdy nezkusil, a být z hlediska studií (protože to bylo to jediné, co se na jaře dělo) všechno probíhalo hladce, nemohl jsem se dočkat rozvolnění, chození do práce a posléze i dalšího semestru. Neuvěřitelně mi chyběl režim, potřeba ráno vstát a něco dělat.

Toto neorganizované plynutí času doslova nesnáším a je to podle mě primárním nebezpečím, jemuž je potřeba se zuby nehty na home office vyhnout. Když je člověk doma, má totiž tendenci přepnout do jakéhosi úsporného či ležérního režimu. Co bych se obtěžoval s převlékáním, upravováním, pravidelným holením a dalšími fázemi každodenní hygieny? Problém však nastane po pár dnech, kdy to člověku začne se vši vážností lézt na mozek, možná aniž by si to uvědomoval. Časem upadne naše pracovní morálka i motivace, stoupne lenost i únava a my jsme nastaveni zůstat celý den v posteli – podle filozofie, že když nikam nemusím, můžu rovnou zůstat v pyžamu. To se však v praxi ukázalo z dlouhodobého hlediska jako absolutně mylný koncept. Je stejnější zachovat si zdravý rozum a vůbec si nepřipustit, že je cokoliv jinak. Držet se nekompromisně



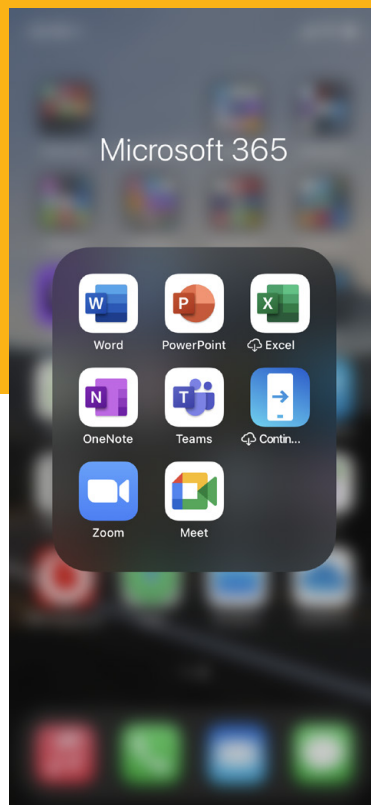
běžného režimu a snažit se i doma fungovat, jako by žádný lockdown nebyl. Ráno opustit postel s tím, že se do ní vrátím zase až večer (ano, večer, ne v sedm hodin ráno...), a přes den se upravený a v oblečení, které je mi pohodlné a líbí se mi, pohybovat v těch částech bytu, které mám určené k práci či obecně, řekněme, trávení času v bdělém stavu. Je důležité svůj pracovní stůl brát jako domácí kancelář, obecně se tak naladit do stavu, že je den a je čas něco dělat. Postel slouží pouze ke spaní.

Tyto poučky se snažím mít neustále na paměti a zatím se mi daří nepropadat žádným panikám ani úzkostem, byť mi pravidelný styk s lidmi neuvěřitelně chybí. Od pracovního stolu jsem však zaznamenal děsivou věc, a sice že dny od počítače citově utíkají mnohem rychleji než dřív. Když trávíte čas na jednom místě, nezáleží, zda se učíte, čtete si, píšete nebo telefonujete, jste-li zaneprázdnění, stmívání přijde jen pár okamžiků po rozbřesku. Proto jsem díky zkušenostem s lockdownem začal mnohem pečlivěji pracovat se svojí energií a chutí do práce a následně i s časem. Jak jsem již zmínil, nastavit se doma do pracovního režimu je mnohdy těžké i pro ty největší workoholiky, tudíž jsem začal být mnohem vnímavější k momentům, kdy mám tvořivou a činorodou náladu, kterou se vždy snažím zužitkovat odstraňováním restů, byť by to

měl být úklid. Úklid, když se vám chce, zabere totiž méně času, než plánovaný úklid, když se vám hlavou honí tisíc mnohem lepších náhradních činností. Soustředěním práce do svých aktivních hodin během dne pak pomáhá mnohem lépe organizovat celý den a vytvořit si režim, který bude obsahovat i čas na zábavu po dobře odvedené práci. Výsledkem je i v tomto období mnohem lepší kvalita života.

VE ZDRAVÉM TĚLE ZDRAVÝ DUCH

Stejně důležité jako pohodlí psychické je však i pohodlí fyzické, a nemám tím na mysli nadýchaný polštářek za bedry. Ten čas, který dnes proseďme, potřebuje naše tělo kompenzovat dostatkem skutečného pohybu, který ho probudí, mobilizuje a pořádně rozproudí krev. Sedět celý den zkroutený u počítače a nemít důvod ani vyjít schody k bytu je jeden z největších trestů, které naše tělo může od pandemie dostat – a to i když jste se nenakazili. Je nepopiratelný fakt, že naše těla jsou tak skvěle uzpůsobena k pohybu proto, že jsou na pohyb zvyklá a potřebují ho. Nemůže neustále pracovat jen mozek, nebo naopak. Proto je radno čas od času vstát a velmi důkladně se **protáhnout**. Od prstů a zápěstí po kolena. Musíte tělu připomínat, že jste na jeho pohybový potenciál nezapomněli. A abyste tělu udělali úplně největší radost, věnujte několikrát



týdně čas komplexnímu cvičení, jakmile dokončíte práci. Klidně jen dřepy, kliky a sklapovačky, nebo si vyberte z bohaté nabídky aplikací, na tom nesejde, jen prostě donuťte vaše tělo něco dělat. Má to skvělé dopady mimo jiné i na vaši psychiku, protože se budete cítit mnohem svěžejší.

Já se osobně během pandemie naučil cvičit doma, což bych dřív nedělal, a paradoxně jsem si oblíbil dlouhé běžecké trasy. Dřív jsem nikdy neběhal dál než 8 km, ale jakmile člověka to vlastní cvičení o samotě začne trochu nudit, nějak automaticky přijde chuť na změnu. Vytýčil jsem si dvanáct kilometrů dlouhou trasu po kopcích a lesích, která je pochopitelně náročnější než všechny kratší trasy, ale je příjemným oživením stereotypu, byť možná trochu drastickým kontrastem k prosezeným dnům a proleženým nocím. Na druhou stranu o to zajímavější je pak zkoumat data mých bot, protože jich je rázem v podstatě dvakrát až třikrát tolik během jediného běhu, a tak se dají mnohem lépe vyhodnotit. Delší trasy mi taky poskytly mnohem více času na poslech přednášek, které nám vyučující nahrávají, protože běh je pro mě v podstatě jedinou příležitostí pozorně poslouchat něčí povídání a nechytat u toho lelky. Výsledkem je vlastně perfektní multitasking. Čistá mysl, zdravé tělo a dostatek prostoru zpracovat, co se vám přednášející snaží sdělit.

Neberte mě ale za slovo, někdy jsem na to přece jen neměl náladu a vyhrála hudba Apple Music nebo YouTube Music.

PODCEŇOVANÁ ERGONOMIE

Můj pracovní stůl byl pro mě vždy ekvivalentem zenové zahrady. Vždy jsem pečoval o pořádek i pohodlí, abych se zde cítil komfortně, jen mi ten skokový nárůst doby, co dnes u počítače strávím, pomohl si skutečně uvědomit, jak zásadní je mít své pracovní místo dobře přizpůsobené vlastním potřebám. Jak moc skutečně záleží ne jen na hardwaru, který používáte, ale i poloze vašeho těla. Pokud trávíte dlouhé hodiny vsedě, není důležitá pouze kvalitní kancelářská židle s loketními opěrkami a oporou celých zad, ale i její výškové nastavení. Platí pravidlo, že nejzdravější posed je takový, kdy máte kolena i kyčle v pravém úhlu, čili sedíte na židli rovně s nohama položenými na zemi a rovnými zády. Tomuto předpokladu musí odpovídat i výška stolu, která tento posed umožní. Stůl by také měl být dost dlouhý, abyste mohli především při dlouhém psaní položit lokty a nijak se nekroutili. V souvislosti s tím zvažte také volbu a postavení klávesnice i myši, z těch vás může dost dobře začít bolet zápěstí. Dále musíme mít na mysli náš krk a hlavu, tudíž nejlepší volbou je mít monitor či




displej přímo před očima – neshlížet dolů, ani se nezaklánět. Samostatné monitory mají nastavitelnou výšku i úhel, s notebookem vám může pomoci třeba [TwelveSouth](#). A jak daleko má monitor být? To záleží, jak velký monitor máte. Většinou se vzdálenost pohybuje mezi 30 a 50 cm.

Nezapomínejte však na úpravu jasu a zbarvení monitoru podle okolního světla, které se během dne mění. Umělé osvětlení vašeho pracoviště musíte zvolit tak, aby vám nedráždilo zrak, ale bylo ho dostatek, a v noci si zeslabte jas monitoru a ideálně zapněte Night Shift, pokud plánujete pracovat dlouho po setmění. Žlutá barva v kombinaci s nízkým jasem škodí očím ve tmě mnohem méně než modrá. Oči se nebudou tolik trápit a vy se vyhnete slzení, pálení, bolestem hlavy a spánkovým potížím. Jediný problém je, když chcete naprosto přesné barvy – ty Night Shift znehodnotí. Já vím, že se to může zdát jako přehnané soustředění na detaily, ale pokud od takového stolu vstanete a půjdete cvičit, bude mnohem jednodušší začít, když vaše tělo sedělo v co nejpřirozenější poloze a není ztuhlé. Jsou to tyto zdánlivé zbytečnosti, které potom dělají život mnohem pestřejší a po všech stránkách lepší.

A abych nezapomněl... Vaše pracoviště se vám musí líbit. Nepodceňte to. Ne jen že musíte mít okolo sebe hodně využitelného prostoru, ale věci

na vašem stole vám musí dohromady pasovat, doplňovat se a dávat smysl. Je to součást seberealizace a projevu vlastního vkusu a zájmu. Místa, kde trávíte čas, a i ta nejfrekventovanější, si musíte personalizovat, abyste se tam cítili jako doma. Jedná se o pocit bezpečí a jistoty, který niterně potřebujeme, co nám pomáhá odemknout náš potenciál. Pokud chcete odvést kus dobré práce, váš stůl musí být v „tip-top“ stavu. Podle vkusu klidně přidejte nálepky, květiny, skleněná závaží, kameny či jiné estetické předměty – nejlépe přírodního původu. Jedná se o polidštění veškeré té elektroniky a dodání jakéhosi puncu vaší osobnosti. Na stůl umísťujte to, co nejen že splňuje vaše praktické požadavky, ale také se vám líbí. K vašemu bydlišti (pracovišti) musíte mít kladný vztah, jinak to nejde.

A CO BUDE DÁL?

Návyky musí podléhat nepřetržité změně a evoluci. Svět okolo nás je každý den jiný a my se mu musíme přizpůsobovat. Přicházejí jak s novými přístupy a postupy, tak i postupně obměňovat, co je staré. Dnes se mi po velké obměně počítač se všemi perifériemi vyjímá na stole, abych se mohl přes den kochat a v noci si hrát. Jestli to tak zůstane a co všechno přibude či ubude, to se teprve ukáže... A určitě se to stane námětem pro některý z příštích článků. 



Mini propadák?

Magazín ■ Jan Pražák

Upozornění: tento článek pochází od majitele nejmenšího nového iPhoneu v nabídce. Jako nejzasvěcenější z naší redakce jsem na sebe vzal těžké břemeno převedení kritiky minulého měsíce do řádek. Vysvětlím vám, proč iPhone 12 mini není prodejním propadákem.



Tak tedy začneme v polovině ledna. Celé toto téma odstartovalo **několik nezávislých** (ale přitom zaručených) zpráv z výrobního řetězce, že jsou prodeje loňského 5,4" iPhone špatné. Natolik, že se objevilo i velké množství videí na YouTube, aby si influenceři na tomto tématu nahonili palce nahoru.

iPhone 12 mini měl mít nižší čísla kvůli zvýšení objednávek iPhone 12 Pro. Mnozí uživatelé se začali bát, že nejmenší stroj nové generace bude jen unikátní jednoaktovkou. Nebo se z něj postupně stane náhrada za iPhone SE, který Apple taktéž uvedl v minulém roce?

ZVĚTŠOVÁNÍ A ZMENŠOVÁNÍ

Mám pocit, že tomu tak nebude a rád bych se podělil o několik důvodů, proč si to myslím. Patřím k tomu malému stádečku uživatelů, kteří prostě mají rádi menší zařízení. Po uvedení iPadu mini jsem opustil iPad 2 a následující roky jsem používal několik generací nejmenšího iPadu. Když se mi z něj však stal čím dál častější společník na cestování a současně i práci, přešel jsem na větší.

Dnes si nedokážu představit, že bych používal na stejnou práci iPad mini, ač se Apple v posledních letech pochopil a pátá generace podporuje i originální Apple Pencil. Ve svém okolí však mám dost,

převážně mezi ženami, příznivců malého iPadu. U iPhone to mám podobně.

Vzpomínám si na své nadšení, když jsem poprvé držel v ruce iPhone 5. Líbil se mi, ale ze začátku panovaly obavy z větší obrazovky. Dnes se na čtyři palce díváme už úplně jiným pohledem. Když jsem získal větší zobrazovací plochu po přechodu z iPhone 7 na iPhone XS, šlo to tak nějak samo. Bylo tam tolik změn a novinek, že jsem už nechtěl jít zpět. Na druhou stranu to mělo svou cenu. Praktické používání telefonu jednou rukou bylo z většiny případů pryč, a pokud jsem chtěl psát zprávy nebo e-maily, nešlo to jinak než s použitím obou dvou palců.

POHODLNOST UŽIVATELE

Byla to má největší výtka, hned za ní následovala hmotnost zařízení. Stále mi rezonuje v hlavě otázka: pokud by si měl uživatel vybrat těžší zařízení nebo delší výdrž baterie, co si vybere? Vždyť hmotnost je součástí designu, použitelnosti zařízení, se kterým operujete nesčetněkrát za den. Měla by jít ruku v ruce s pohodlností a uživatelskou přívětivostí systému.

V průběhu posledních let jsem vám také popsal svou denní práci. Nejvíce textové či tabulkové práce udělám buď na pracovním stolním počítači s Windows nebo na domácím MacBooku Air.



Na cestách tuto oblast přebírá iPad Pro, pro delší cesty jsem používal Magic Keyboard 2 a od aktualizace iPadOS 13.4 i Magic Trackpad 2.

V roce 2020 jsem skoro necestoval a telefon se pro mne stal ještě více komunikátorem než kdykoliv předtím. Přiznávám, že kvůli absenci Apple Watch pak i mé procházky za město nebo do přírody nastěhovaly do kapsy kalhot trochu těžší cihličku. To se změnilo s příchodem iPhone 12 mini.

Teď úplně upřímné přiznání. Na to, jak to zpočátku pro mě bylo jednoduché a rychlé rozhodování, jsem měl období, kdy mě lákalo zkusit větší obrazovku. Nebylo to kvůli problémům s baterií nebo špatným zrakem. Nejmenší systémové písmo používám na všech telefonech, tabletech i Macu. Byl to čistě pocit. Myslím, že pokud jsem takové pocity měl já – zastánce menších zařízení – oč větší je měli uživatelé, kterým se vtulouká do hlavy, že čím větší, tím lepší.

2020 SYMBOLICKÝM ROKEM

Prvním důvodem, proč prodeje nejmenšího iPhone z podzimní řady 12 nemusí být špatné je celý zvláštní rok. 22. ledna přišel deník DigiTimes **se zprávou o snížení objednávek** pro mini u společnosti Pegatron. Pokud by byl minulý rok „normálním rokem“, znamenalo by to, že původní předpovědi

a následné objednávky plavek, objemu rezervací hotelů, cestovních tašek nebo rtěnek byly naprosto nadhodnocené.

Ne, přátelé, odhady toho, co se v loňském roce prodávalo dobře nebo špatně jsou odvislé od tržeb, ne od komodity. Mnoho firem opravovalo své výhledy nebo snižovalo očekávání investorů. I na plavky přece nakonec došlo.

V letošním roce nás navíc čeká menší upgrade hlavní řady iPhone. Je to tzv. „es rok“, kdy dostaneme stejný vzhled s vylepšenými vnitřnostmi. Například se nebude design zařízení nijak zásadně měnit, snad možná kromě barev. To pomůže i Applu, aby lépe chápal, jak se iPhone mini opravdu prodává v běžném roce.

NIŽŠÍ NEZNAMENÁ ŠPATNÉ

Za druhé, jen proto, že zprávy hovoří o vyšších objednávkách dílů pro modely Pro a že mini má nejmenší podíl v prodeji aktuální řady iPhone, nemusí nutně znamenat, že se prodává špatně. Může to být vysvětleno i tak, že ostatní modely převyšují očekávání nebo sám Apple přesně neodhadl zájem o nejmenší zařízení.

Nikdo z nás netuší, jaké procento tolerance si kalifornská firma nastavila ve chvíli, kdy se rozhoduje, zda produkt zůstane v nabídce nebo ne.

Také pochybuji, že by kanibalizoval prodeje dražších bratříčků v nabídce. Kdo chce větší obrazovku a třeba i lepší fotoaparát, má jasnou představu. Model mini ho nejspíš těžko odradil od koupě.

I když meziroční prodeje telefonů klesají, Apple stále prodává přibližně 150 milionů každým rokem. Pokud by iPhone mini **tvořil jen cca 6 % ze všech prodaných zařízení** v normálním roce, stále by se jednalo o necelých 10 milionů kusů. Když uvážíme, že Apple s prvním iPhone cílil na prodej takového objemu za rok v rámci úplně nové kategorie, teď tento rozsah představuje jen jednu variantu. To je stále úctyhodné.

KOMU MALÝ KOUSEK PRODAT?

Třetí bod. S menším modelem může Apple navíc cílit na oblasti, které se dožadují menšího zaříze-

Apple se nikdy nebál prodávat exkluzivní produkty za prémiovou cenu, i kdyby to mělo znamenat, že se prodá pouze několik tisíc kusů daného modelu.

ní. V mém okolí je stále mnoho uživatelů iPhone SE první generace, jakkoliv baterie nebo displej dlouhodobě používání nezvládá na 100 %. Připomeňme si také, že na poli konkurenčních telefonů se systémem Android se tak skladné zařízení nenabízí. Může proto představovat i lákadlo uživatelů, kteří do té doby iPhone nikdy nepoužívali.

Čtvrtý argument je součástí nového Apple. Ten už nevyrobí jen nějaký hardware. Co ho táhne každoročně více a více vpřed, jsou služby. K těm teď Apple jako vstupní bránu nabízí uživatelům nejen jednu velikost telefonů, ale rovnou 5 (pokud připočteme i iPhone SE). Pokud se tak lákavý model dostane k rukám těch, kteří po něm delší dobu volali, nejspíš se tak dostanou ještě hlouběji do ekosystému Apple. Tedy Arcade, Music, TV+ a další. K tomu připočteme příslušenství, jako jsou pouzdra, populární AirPods nebo bezdrátové nabíječky.

NEBOJÁCNOST

Apple se nikdy nebál prodávat exkluzivní produkty za prémiovou cenu, i kdyby to mělo znamenat, že se prodá pouze několik tisíc kusů daného modelu. Vezměte si například dlouhodobě neaktualizovaný iPad mini. Kolik zabírají jeho prodeje v celém portfoliu iPadů? Možná 10 %? Přesto zůstává v nabídce a jednou za čas dostane i mírná vylepšení.

Z nedávných dražších záležitostí můžeme jmenovat AirPods Max, Pro Display XDR nebo šestnáctipalcový MacBook Pro. Počty prodaných kusů v jednotlivých kategoriích také nebudou zabírat větší porce koláče. Pokud to však i menší část uživatelů, kteří mají rádi speciální produkty, udrží nejen spokojenou v různých fórech, ale zároveň věrnou dané značce na delší období, tak je to přece správně. To by si přál každý výrobce.

Můžeme se jen domnívat, jak velký rozdíl v prodejích udělalo uvedení druhé generace iPhone SE nebo zlevnění a ponechání v nabídce starších modelů iPhone 11 a XR. Širší nabídkou se mohl Apple dostat k více novým zákazníkům. To potvrzuje i zpráva o velkém počtu uživatelů, **kteří v roce 2020 vyměnili Android za iPhone SE.**


Je zajímavé uvést do kontextu i prodejní databáze. Například český porovnávací server Heureka.cz

uvádí jako nejoblíbenější mezi všemi telefony na trhu model iPhone SE druhé generace. Do první desítky jej doprovází od Apple už jen iPhone 11. iPhone 12 mini je až na 22. místě o šest příček před větším modelem 12.

VĚŠTĚNÍ Z KOULE

Můj odhad je takový, že s na podzim letošního roku uvidíme další generaci iPhone mini. Přece jen si dal Apple velkou práci, aby se mu povedlo natlačit tolik komponent do malého těla a přitom neudělat kompromis při dodání nejnovějších součástí jako je fotoaparát, procesor nebo 5G. Tolik práce přece nevyhodíte oknem po jednom (navíc pošramoceném) roce!

Současně ale nevidím budoucnost mini v tom, že by převzal úlohu modelu SE. Ten si své jméno vydobyl za poslední roky nejen mezi telefony, ale rozšířil se i na Apple Watch. Přejmenování mini na SE by také bylo dost nepraktické a matoucí. Ostatně samotná cena výroby těchto zařízení je rozdílná.

Spíše očekávám, že Apple odstraní mini z nabídky kompletně v roce 2022. Tehdy už bude mít dlouhodobější informace o jeho prodejích, chování zákazníků a tím pádem i hodnocení, zdali byl úspěšný. Prozatím milovníci telefonu, který lze ovládat jednou rukou a vejde se pohodlně do kapsy, smutnit nemusí. iPhone 12 mini je tady stále pro vás. 



Nereálné na dosah

Magazín ■ Daniel Březina

V **minulém článku** jsem vám představil herní engine Unity. Engine volně dostupný širokým masám, který podle všeho využívá přes 50 % her a aplikací v App Store. Tento článek bude věnovaný druhému hernímu enginu, který můžete zdarma využít pro tvorbu her.



V technologickém světě je několik oblíbených otázek. Je lepší iOS nebo Android? Je lepší Microsoft Office nebo balík iWork? PlayStation nebo Xbox? Unity nebo Unreal Engine? Jako u všech otázek, i u poslední záležitosti na kontextu. Pro koho je tedy určen Unreal Engine?

TROCHA HISTORIE

Unreal Engine vznikl v roce 1998 pro akční hru Unreal. Oproti Unity byl Unreal Engine zpočátku cílen pouze na PC. Engine byl primárně určen pro akční střílečky z první osoby. Například přišel s velmi vyspělým AI, kdy nepřátelé byli schopni se vyhýbat kulkám nebo útočit zezadu.

V průběhu let přicházely nové a nové verze, které přinášely další vylepšení a podporu nových platform. Mezi známé hry patří například série o Harry Potterovi, série Medal of Honor nebo komiksová Batman: Arkham City.

V roce 2010 přišla podpora pro iOS a herní studio Epic Games, které stojí i za Unreal Enginem, vydalo úžasnou hru Infinity Blade. Tato série se postupně stala ukázkovou hrou pro nový hardware od Applu. Například druhý díl byl prezentován při uvedení iPhone 4S a současně to byla hra, která ve své době dala pěkně zabrat novému iPadu 2.

Ve své třetí verzi byl Unreal Engine uvolněn pro širokou veřejnost. Engine je stále dostupný zdarma pro nekomerční užití. Od roku 2012 používají vývojáři verzi 4 a v minulém roce představilo studio Epic Games již pátou verzi.

UNITY × UNREAL ENGINE

A nyní k zásadní otázce. Je lepší Unity nebo Unreal Engine? Pokud se podíváte na technologie a jejich využití, pak je Unreal Engine o řád lepší. Pokud se ale ptáte jako člověk, který chce začít s herním vývojem, pak je pro vás Unity jasná volba.

Unity je v základu navrženo pro jednoduché hry. Animované nerealistické prostředí, žádné složité simulace nebo nejmodernější technologie v renderování. Což ale nemusí být na škodu. Díky tomu je engine přístupný široké masě lidí a je ideální pro vstup do světa herního vývoje. Dalším indikátorem dostupnosti Unity je, že hry v něm vyvíjejí sólo vývojáři nebo malé týmy o jednotkách členů. Pro Unreal Engin potřebujete kvalifikovaný tým herních vývojářů.

Unreal Engine je oproti Unity napěchovaný nejmodernějšími technologiemi a slouží primárně pro vývoj krásných her s realistickou grafikou. Jako hlavní programovací jazyk se používá C++, což už samo o sobě ukazuje, že pro Unreal Engine



potřebujete zkušenosti s programováním. C++ je jeden za základních programovacích jazyků, rozšířený do všech částí vývoje. Pomocí něho zvládnete vytvořit perfektní kus software, který skvěle poběží, pokud víte, co děláte. Pokud ne, jazyk vás semele a neodpustí žádnou chybu. To se v C#, který se používá v Unity, nestane.

PROBLÉMOVÍ EPIC GAMES

Název vývojářského studia, které stojí za Unreal Enginem, jsem už párkrát v článku zmínil. Pokud si dobře pamatujete na léto 2020, je vám jméno studia povědomé. Epic Games totiž také stojí za hrou Fortnite, která musela opustit App Store v důsledku porušení pravidel obchodu.

Kauza v jednu chvíli došla do takového bodu, že Apple chtěl zakázat na App Store všechny hry, které využívají Unreal Engine. Soudy mu to naštěstí nepovolily. Nakonec jediná vyloučená hra z App Store byla právě Fortnite. Soudní spory se stále táhnou a Fortnite čeká, až se na iOS vrátí v rámci **NVIDIA GeForce Now**.

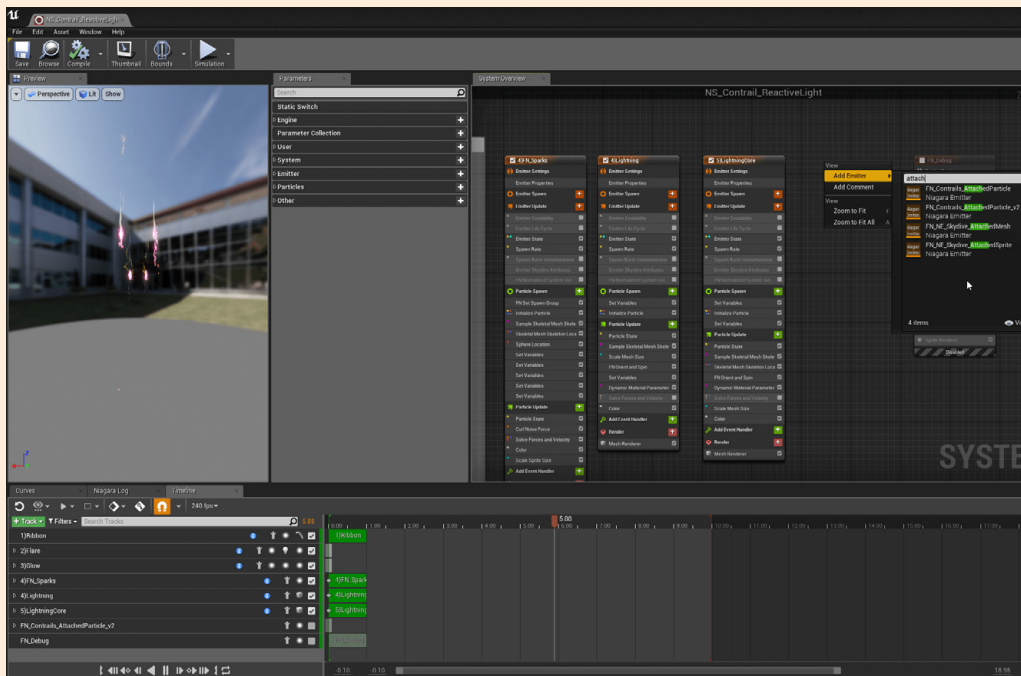
Chvíli to vypadalo, že Unreal Engine bude v Applu oblíbený. Jak jsem již zmínil, pomocí enginu vznikla perfektní hra Infinity Blade a další skvělé kousky, které byly v minulosti prezentované na Apple Keynote. To se ale v posledních letech změnilo. Nyní je v Applu oblíbený engine Unity.

Malým důkazem je třeba to, že v červnu 2020, při oznámení projektu Apple Silicon, se Apple chlubil, jak je Unity připraven a bude podporován jako jeden z prvních. Dokonce v keynote pro vývojáře se pak zmiňovalo, že Unity je TEN pravý engine pro vývoj her v ekosystému Apple. Výsledek? Unity dostalo podporu pro čipy M1 téměř ihned po spuštění a Unreal Engine zatím běží pouze pro procesory s Intelem. Na chipu M1 tedy pod Rosettou 2.

ZÁŘNÁ BUDOUCNOST

Letos zažije Unreal Engine svou další chvíli slávy. Proč? Vyjde dlouho očekávaná pátá verze. Tato verze byla představena minulý rok v květnu a [preview video](#) sklidilo na sociálních sítích obří potlesk i z řad „obyčejných“ lidí. Engine bude moci pracovat s detailními modely (až v řádech jednotek miliard trojúhelníků) a to vše dokáže realisticky osvětlit pomocí technologie Lumen. Tato technologie zvládne počítat v reálném čase odrazy světla a dokáže pracovat s různými úhly světelných zdrojů bez jediného zaškobrtnutí hry. Nextgen engine pro nextgen konzole.

Nová verze enginu má vyjít v preview verzi někdy v následujících týdnech a v plné verzi na konci letošního roku. První hry budou určitě velkým



hitem na PS5, avšak velký prostor dostane opět Fortnite. U něj bude zajímavé sledovat, jak velkou změnu přinese. Přeci jen tato hra musí skvěle běžet jak na PS5 tak i na levnějších Androidech.

REVOLUCE U FILMU

Unreal Engine ale není jen o hrách. Své místo si našel i u filmu. Respektive v seriálech. Velký hit od Disneyho, Mandalorian, nepřinesl pouze roztomilého „Baby Yodu“ (pravé jméno tady nezmíním z důvodů spoilerů), ale také revoluci v natáčení obřích filmů/seriálů s digitálními triky.


Všichni nejspíš znáte technologii klíčování na zelené pozadí. Ve filmovém studiu najdete obří plochy pokryté zelenou látkou. Relativně levně a rychle zvládnou trikoví mágové vykouzlit planetu Pandora nebo vlastní verzi New Yorku. Avšak herci v danou chvíli netuší, v jakém jsou prostředí.

Mandalorian přišel s vylepšenou verzí zadní projekce. Pamatujete si staré filmy, kdy například James Bond ujížděl autem padouchům a za ním bylo očividně filmové plátno, na které se promítala scéna? To se nyní využívá i u Mandaloriana. S tím rozdíl, že plátno je obří zakřivená LED stěna, kterou pohání právě Unreal Engine.

K čemu to je dobré? Herci ihned vidí, kde se nachází a na co mohou reagovat. Reálné osvětlení je

napojené na digitální osvětlení. Když změníte jedno, změní se automaticky i to druhé. Tady jde veškerá zásluha právě za Unreal Enginem. Díky němu se to dá dělat v reálném čase. Pokud máte na scéně reálné objekty s lesklým povrchem, v odrazu vidíte už digitální scénu a ne zelené plátno. A v neposlední řadě, pokud hýbete kamerou, hýbe se i scéna na LED stěně. Opět díky Unreal Enginu.

Tvůrce Mandaloriana, Jon Favreau, si využívá Unreal Enginu velmi pochvaluje. Jako režisér si může vzít na hlavu VR, projít si scénu, která má být v záběru, a například do ní může doplnit digitální strom nebo digitální skálu. Případně úplně změnit pozici světel nebo barevný nádech. Vše podle své libosti. Krásně tak vidíme využití herní technologie, s technologií virtuální reality a dohromady se díky tomu můžeme kochat skvělými záběry v televizním seriálu.

Unreal Engine je dokonalá technologie. Je to přesně ten typ software, který by teoreticky mohl krásně běžet na nových procesorech a grafických kartách od Applu. Jen škoda vleklé kauzy, která se vede mezi Applem a Epic Games. Apple by si neměl nechat utéct příležitost nabídnout co nejlepší hardware i vývojářům, kteří pracují v Unreal Enginu. Ti potřebují co nejvíce výpočetní síly. Uvidíme, jak se to letos celé vyvrbí. 

O trochu horší #3

Magazín ■ Jura Ibl

Máme za sebou hlubší pohled na dva systémové problémy Androidu a na to, co mu brání stát se lepším systémem. V prvním případě jsme se zabývali především neschopností Googlu kontrolovat skutečný stav svého ekosystému, v druhém jsem kritizoval Android pro jeho obchodní model, který mu brání stát na vlastních nohách a budovat lepší produkt.

Náš třetí ponor do světa Androidu bude složitější, postavený na spekulacích a osobních dojmech, a jediná fakta, o která se můžeme opřít, jsou následující: Android vydělává vývojářům aplikací disproporčně méně peněz než iOS i přesto, že podíl Androidu na globálním trhu se odhaduje mezi 70–80 % oproti zcela zanedbatelnému podílu systému od Applu. Pokud vezmeme v potaz tento obrovský rozdíl, tak se dá těžko obhájit, že Android vyplatil do roku 2019 vývojářům 80 miliard dolarů, zatímco Apple jim přinesl 155 miliard.

To nás nezadržitelně dožene k nepřijemné diskuzi: buď je většina uživatelů Androidu imunní ke konzumnímu způsobu života a nenechá se nachytat na každou hloupou aplikaci, nebo... jsou podstatně chudší.

To samozřejmě smrdí arogancí a zjednodušením, ale průměry a zjednodušení jsou hnací motor mnoha oborů, které zasahují do lidského života – od marketingu po politiku.

Můžeme se opřít o další ukazatele – lokalizační mapu uživatelů twitteru, která velmi jasně ukazuje, že uživatelé Androidu žijí na předměstí a na venkově. Nebo můžeme sáhnout hned do několika analýz ze světa e-commerce, které shodně ukazují, že majitel iPhoneu utrací online dvojnásobek a víc, než majitelé Androidů.

Proč to píšu. Snad proto, že v online prostředí vzniká kastovní systém, který umožňuje člověka



soudit na základě jediného ukazatele. A tím vzniká i stigma, které se týká i majitelů špičkových telefonů s Androidem: „Android je operační systém pro chudé, nevzdělané venkovany.“ Ostatně já to mohu bez nejmenších pochyb doložit na vlastní kůži.

KAPITOLA 3. KDO MĚ SOUDÍ.


Nechci se pouštět do toho, jak důležité nebo nedůležité je, že vaše zprávy mají modrou nebo zelenou bublinku. Ani se nebudu pouštět do situací, kdy položíte na stůl omlácený Android v místnosti plné iPhoneů. Tam už se dostáváme na tenký led pocitů a pokrytectví. Podstatnější je, jestli váš operační systém může negativně ovlivňovat vaše společenské postavení a jaký praktický dopad to má na váš život.

Ten nejhmatatelnější problém je s aplikacemi. Situace, kdy vývojáři něčeho nového vytvoří nejdříve aplikaci pro iOS a až po několika měsících přijdou s androidovou verzí, je stále běžná. Obrovské množství naprosto skvělých nástrojů na Android navíc nikdy nedoputuje. Hezkým příkladem toho prvního je samozřejmě aplikace Clubhouse, jejíž tvůrci celkem jasně prohlásili, že verze pro Android není prioritou. Stejně na tom byl ale Instagram, Periscope nebo Snapchat. Ještě brutálnější příklad je aplikace Paper by WeTransfer, která definovala celou kategorii kreativních nástrojů pro iOS a ani po deseti letech se neobjevila na Google Play. Na Android neseženete i tak základní nástroje jako Overcast

nebo Halide a ten seznam by byl vyčerpávající a nekonečný. Vypadá to jako elitářské spiknutí bohatých vývojářů.

Bohužel pro uživatele Androidu není arogance tvůrců zdaleka takový problém. Důvod je čistě racionální a prostý: verze pro Android se zkrátka nevyplatí. iPhoneů je možná na světě podstatně méně, ale pořád je jich dost na to, aby i ambiciózní projekt mohl růst několik let. K tomu přidejte ekonomický pohled: příjem z uživatelů na Androidu bude proporcčně menší, ale náklady na to, že aplikaci používají, budou stejné jako na iOS. A nakonec musíte přidat fakt, že vývoj androidové aplikace je většinou výrazně dražší a náročnější. Ano, nakonec většina úspěšných velkých služeb na Android dorazí z povinnosti, ale ekosystém, který Google vybudoval, nenabízí dostatečnou motivaci, aby se stal prioritou.

Dá se namítnout, že aplikace přece neurčují společenské postavení. Ale je to opravdu tak? Pokud někdo napíše přelomovou knihu o vašem oboru, ale napíše ji v jazyce, který neovládáte, jste společensky znevýhodněni proti krajanům autora, kteří nové znalosti mohou čerpat, zatímco vy ještě čekáte na překlad? V lidské společnosti je přístup k informacím, kontaktům a zkušenostem klíčový pro další rozvoj. Takže tvrzení o tom, že iPhone vám poskytuje nezanedbatelnou společenskou výhodu už jen tím, že zajišťuje přístup k nejnovějším kulturním fenoménům, zní možná nabuřele, ale je to realita.



„Android je operační systém pro chudé, nevzdělané venkovany.“
Ostatně já to mohu bez nejmenších pochyb doložit na vlastní kůži.

Ale dobře, pro běžného člověka asi není tou nezasadnější věcí, jestli je nebo není na Clubhouse v den uvedení nebo o půl roku později. Mnohem zajímavější je, jakou roli Android hraje v informacích, které dostáváme. Problém je totiž v tom, že opravdu můžeme fakticky obhájit, že Android používají především lidé s nižším vzděláním, nižším příjmem a žijící mimo centra velkých měst. A ano, existují miliony výjimek – lidé, kteří Android používají preferenčně, ale jejich počet je vzhledem k celku zanedbatelný. Proč je to společenský problém, přímo souvisí s tématem, kterému jsme se věnovali v předchozí kapitole: pokud máme běžně dostupné nástroje, které umožňují člověka zaměřit podle vnějších znaků, a máme jeden snadno dostupný ukazatel, který odhaluje jeho společenské postavení, vzniká nebezpečný koktejl. Pokud totiž máte komerční nebo ideologickou agendu zaměřenou na část populace, která nemá přístup k společenským benefitům, tak není nic jednoduššího, než se zaměřit na uživatele Androidu.

Model telefonu a verze operačního systému je totiž ta nejdostupnější informace, která existuje, a to, že se s ní v tomto kontextu pracuje, můžeme snadno odvodit ze známých komerčních využití. Značka telefonu a verze operačního systému je například běžná součást úvěrového skóre – důsledky mohou být zanedbatelné, když se algoritmus

služeb jako třeba Twisto rozhoduje, jestli vás nechá zaplatit jejich platební metodou, nebo mohou být důsledky citelnější, když vám banka zamítne úvěr nebo hypotéku, protože jste odešli na volnou nohu a oni musí přihlédnout k jiným ukazatelům, než je výše platu.

Tam, kde o mě jako o člověka bez iPhone nejeví zájem vývojáři aplikací, naopak nastupují vývojáři malware. Google Play Store už prošel řadou vylepšení v otázce bezpečnosti, ale případů masivního rozšíření škodlivých aplikací, skrytých funkcí odchylovajících uživatelská hesla a bohužel také špiónážních aplikací nainstalovaných samotnými výrobci telefonů je pořád neskutečné množství. Nic to nedokumentuje lépe než jedna anekdota z loňského roku, kdy jsem zpracovával studii pro známou českou bankovní aplikaci. Verze pro Android představovala rozsáhlý komplex sofistikovaných bezpečnostních funkcí, analýz sahajících hluboko do systému a ochranných protokolů, které zkoumaly skoro všechno, co se v telefonu děje, očekávající útok ze všech stran.

Verze pro iPhone byla primitivní aplikace, která vytvářela šifrovaný kanál mezi vaším telefonem a bankou. A to bylo tak nějak všechno.

V principu se vracíme na úplný začátek tohoto seriálu. Fragmentace a nesoustředěnost, která Android provází, zanechává svoje následky právě v bezpečnosti. Můžeme tisíckrát vést debatu



o tom, že Apple taky určitě tajně nechává NSA a CIA nakouknout lidem do telefonů a, i když je to absurdní, budiž. Ale Google nechává nakouknout lidem do telefonu každého trochu šikovného patnáctiletého kluka, který se zrovna nudí.

Zkrátka, pokud máte Android, jste v kastě, která si nezaslouží nejnovější technologie, nezasluhuje ochranu. A aby na vaše společenské zařazení nikdo nezapomněl, každému webu a každé aplikaci ukáže Google, co jste zač. Dokonce ještě dřív, než na něco kliknete.

A samozřejmě to platí pouze v online prostředí. V reálném světě nesoudíme naše okolí JEN podle telefonu, který používá. Jenže my žijeme v online světě čím dál víc. Naše „virtuální já“ nám dokonce dokáže zajistit lepší život pro to „skutečné já“. Online požívá svět. Proto záleží na tom, co se v něm děje.

KAPITOLA 4. NO A CO?

Proč by nám tedy vlastně mělo záležet na Androidu? Nemusí. Může nám být úplně jedno, že 80 % populace používá nezabezpečená zařízení, která ujíždějí na extrakci osobních údajů pro účely inzerce, a nálepkuje je veřejně do podřadnější společenské třídy. To zní úplně bezpečně. Co by se tak mohlo stát?

Můžu mít pochopení pro to, že Google musel na Androidu dřít desetkrát víc než Apple na iOS. Je


mi úplně jasné, že zajistit bezpečnost a kompatibilitu Androidu není jednoduché. Ano, mám pochopení a i velký respekt k tomu, co Google a výrobci telefonů s Androidem dokázali.

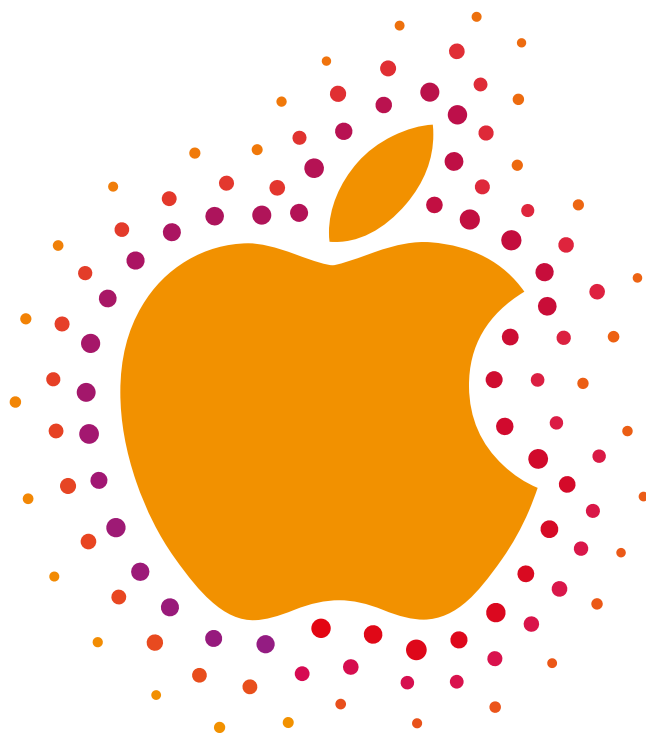
Ale když tvrdíte lidem, že si kupují jogurt, a po otevření je to mléko s moukou... Je to vaše chyba. Když prodáváte bezpečnostní dveře, ale jdou otevřít svorkou na papíry... Je to vaše chyba. Když dáte všem lidem z Půčelíkova na čelo nálepku, že jsou chudí a nezdělaní burani... Je to vaše chyba.

Když Facebook fňuká, že nedokáže zastavit dezinformace a lži, zatímco sedí na hromadě peněz, o které se nikomu v historii ani nesnilo, tak je to k smíchu. Úplně stejně bychom se měli smát Googlu za jeho fňukání, že mu Android kazí zlí výrobci telefonů a on s tím nic nezmůže.

Android je o trochu horší. To „trochu“ má někdy délku několika milimetrů nespokojenosti a jindy několika světelných let arogance a mávnutí rukou nad osudem všech, kteří ho používají.

Tim Cook začal u iOS sázet na všechno, čím Android být nemůže, ale byli bychom pitomá společnost a ubohá civilizace, kdybychom si řekli: „Pohoda, já Android nemám, tak se nemusím starat.“

Právo na soukromí, kvalitu a pokrok nemůže být marketing Applu. To mají být práva všech. Jinak bude svět o hodně horší. 



2021

ONLINE KONFERENCE



Konference proběhne 23. března 2021 od 9:00 do 17:00 v online podobě prostřednictvím platformy ZOOM.