

iPure^{CZ}



Xbox **Cloud Gaming** | Čínský **ohryzek** | I appky **pomáhají**
Proč zrovna **iPhone** | **iWork** – tipy a triky



iPure.cz 216/2021, pátý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož

Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Jan Netolička, Karel Boháček, Martin Adámek, Jakub Michlovský, Jakub Dressler

Editor: Marek Nepožitek | **Grafická úprava a sazba:** Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz

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

Ho ho ho!

Editorial ■ Marek Hajn

Přátelé, je to k nevíře. Příští týden jsou tu Vánoce. Přejde mi to jako včera, co jsem na začátku ledna seděl v oblíbené kavárně a s nesmírným vnitřním klidem rekapituloval rok 2020.

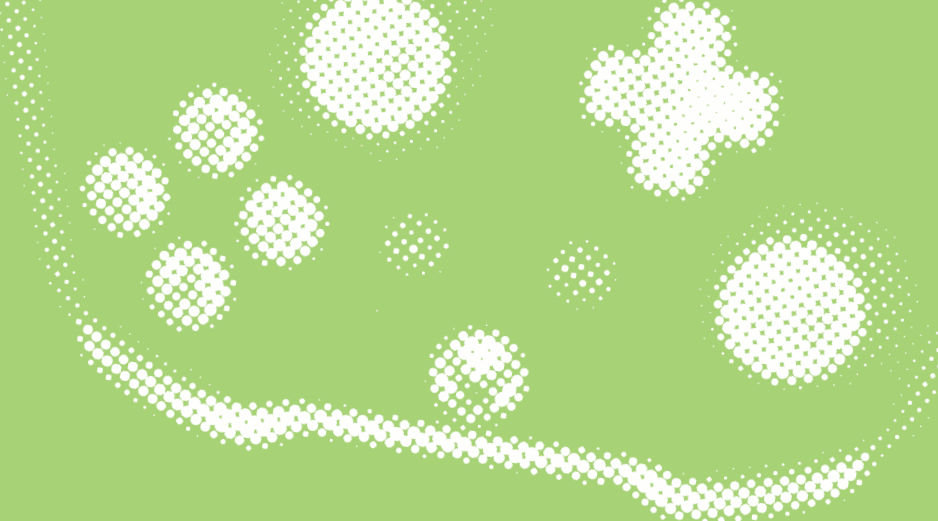
Přemýšlel jsem nad tím, co budu v roce 2021 dělat jinak a že ten nový rok bude podstatně lepší než ten, co právě skončil. A taky, že ano. Letošní rok byl a stále ještě je skvělý. V pracovní i osobní rovině. I přes stále probíhající pandemii ho považuji za jeden z těch lepších. I přes všechno negativní, co jsem zažil. I přes to, že mi na odpočinek odešel jeden z nejbližších lidí vůbec, ale to je prostě život.

Máme za sebou také novinkami nabitý podzim a já si užil i ten. Novými iPhone a AirPods počínaje, přes Pixel 6, který mě neskutečně baví a osobně ho považuji za nejzajímavější telefon letošního roku vůbec, až po trochu rozporuplnou třetí generaci prstenu Oura, u které se zatím rozhoduji, jestli si ji nechat nebo ne.

Tohle je můj poslední editorial v roce 2021, proto bych vám lehce s předstihem chtěl poděkovat za letošní přízeň a popřát poklidné prožití svátků vánočních a vše nejlepší do roku 2022. A ať je pod stromečkem nějaká ta tech hračka, která vám vykouzlí úsměv na tváři. A ne, nemusí to být nutně Apple. 😊





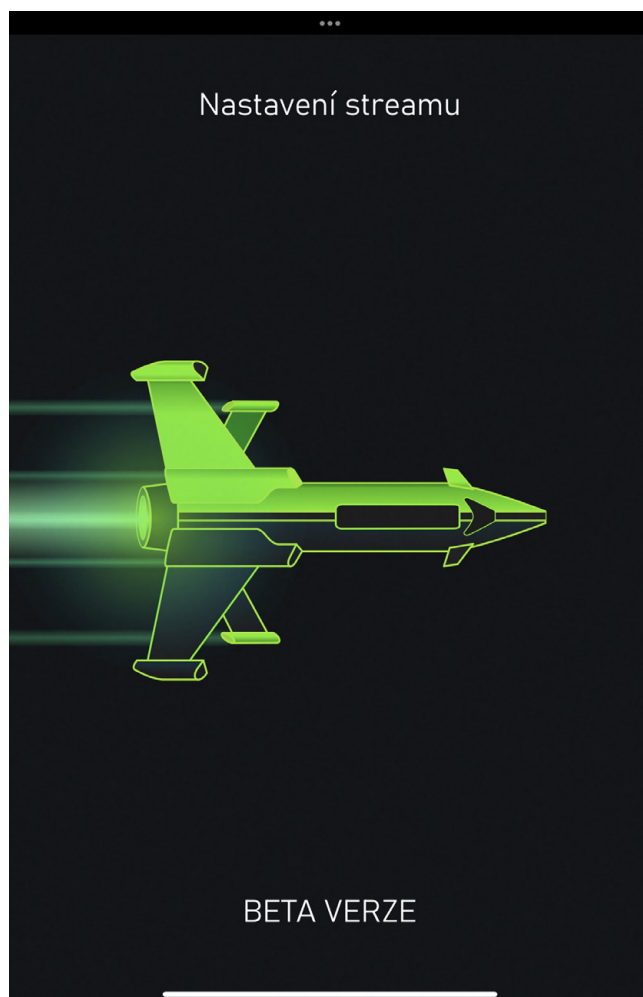


Xbox Cloud Gaming na iOS

Magazín ■ Jakub Michlovský

Dle mého empirického výzkumu převládají mezi applisty spíše fanoušci Sony, a to jak stran herních konzolí, tak i v audiovizuálním směru. Omlouvám se všem, kterým kazím tuto zažitou představu, ale já jsem z týmu Xbox. Můžeme se do nekonečna hádat, která konzole je lepší, kdo má lepší ovladač a kdo lepší nabídku her. Pokud jde ale o služby, musí majitelé PlayStation polknout nahořklou slinu a uznat, že Microsoft je v některých věcech prostě dál.

Jak z názvu vyplývá, jde o herní streamovací službu. Vezmete tedy herní ovladač, připojíte jej k iPhonu nebo iPadu a hraje te. To důležité je, že vaše zařízení slouží vlastně jen jako klient, ty náročné výpočty grafiky běží vzdáleně na serveru Microsoftu. Možná vás napadne srovnání třeba s Netflixem nebo Apple TV+, které ale není úplně přesné. U streamovaného videa je totiž možné stáhnout si dopředu několik minut, a drobné výpadky ve spojení tím pádem nevadí. Trochu blíže k tomu má živé vysílání, nicméně i tam si třeba YouTube pomáhá záměrným zpožděním, divák totiž nepozná, jestli je stream opožděný 30 sekund nebo minutu. Streamování her je ale trochu jiná disciplína, zpoždění musí být minimální, typicky, pokud na ovladači zatočíte autem doleva, je nutné, abyste to na displeji viděli prakticky hned. Je tedy jasné, že Xbox Cloud Gaming má jisté nároky na internetové připojení, Microsoft doporučuje 5GHz Wi-Fi s rychlostí alespoň 20 Mb/s, případně ekvivalent u mobilní sítě, ideálně tedy 5G.



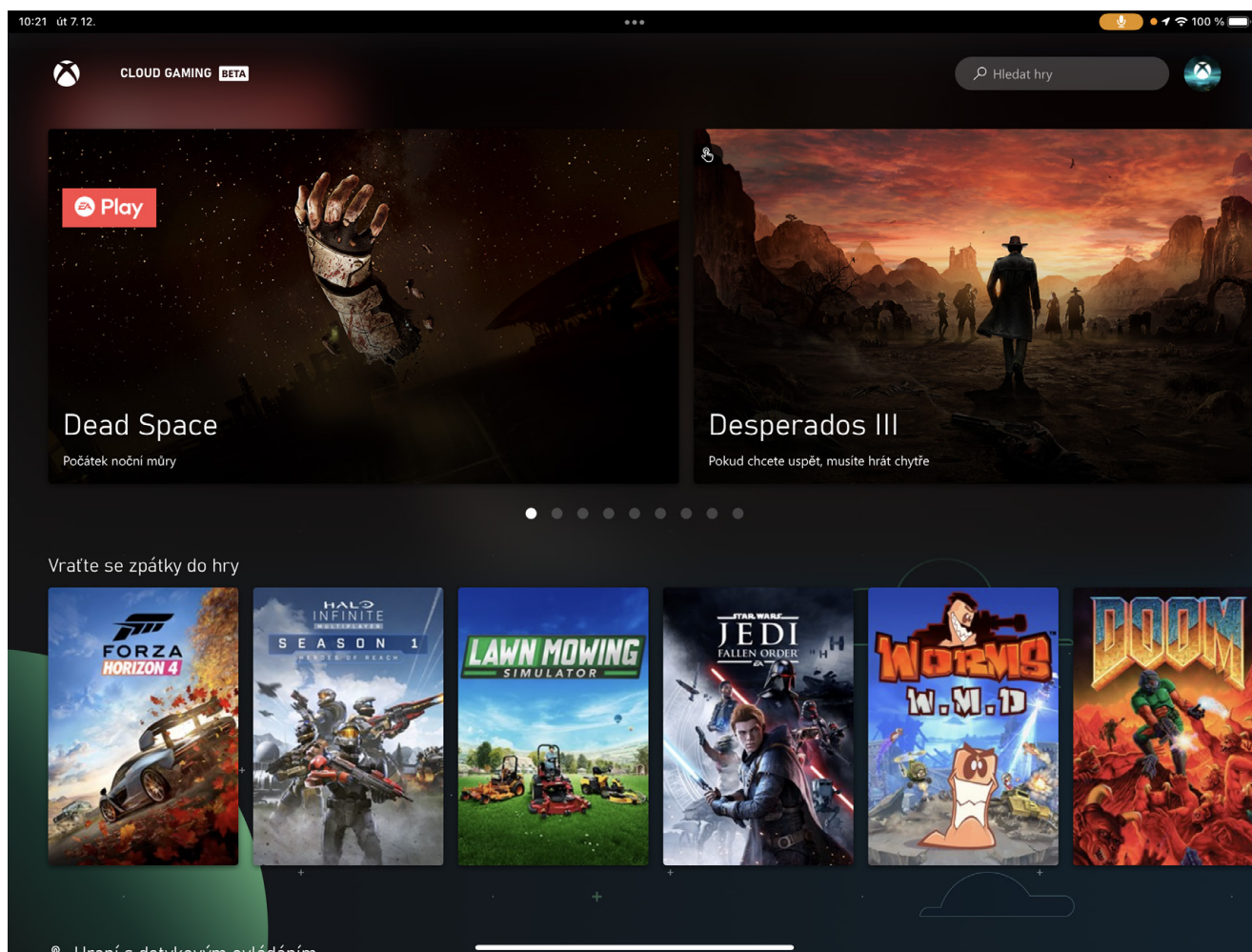
ZATÍM JEN BETA, ALE FUNKČNÍ

Tahle streamovací služba nestojí ale úplně samostatně, je to prozatím funkční beta, která je součástí služby Xbox Game Pass Ultimate. Za 339 Kč měsíčně máte k dispozici hromadu her pro PC, Xbox a cloud. Přístup k novinkám od Xbox Game Studios v den vydání atd. Nové hry pochopitelně stále přibývají a součástí předplatného je také přístup k EA Play a Xbox Live Gold. Ještě upozorním na Xbox Game Pass pro PC a Xbox Game Pass pro konzole, obě předplatná stojí 259 Kč za měsíc, z názvu poměrně jasné vyplývá, pro koho jsou určena, ale na rozdíl od verze Ultimate neumožňují cloudové hraní a nemají v sobě Xbox Live Gold a jen verze pro PC obsahuje EA Play.

Volně přeloženo, jestli chcete hrát na iPhoneu a iPadu, je třeba mít Xbox Game Pass Ultimate.

Na rozdíl od jiných služeb jako Nvidia GeForce NOW nebo Google Stadia funguje Xbox Cloud Gaming jen s tou nabídkou her, kterou vám dá Microsoft v Game Passu, tedy žádné hry nekupujete. Což je na jednu stranu docela fajn, že už po vás nikdo nechce další peníze, na druhou stranu si na iPhoneu zahrajete jen to, co dovolí Microsoft. A ještě je tu jeden háček, hry, které jsou v Game Passu, nejsou všechny automaticky dostupné pro hraní v cloudu, stejně jako všechny hry pro PC nemůžete automaticky hrát na Xboxu a obráceně. Reálně tak máte dostupných přes 300 her, zmíním třeba Doom Eternal, Forza Horizon 4 a 5, mnoho

Xbox Cloud Gaming je součástí předplatného Xbox Game Pass Ultimate, které stojí 339 Kč měsíčně, první měsíc na zkoušku vyjde ale jen na 25,90 Kč.



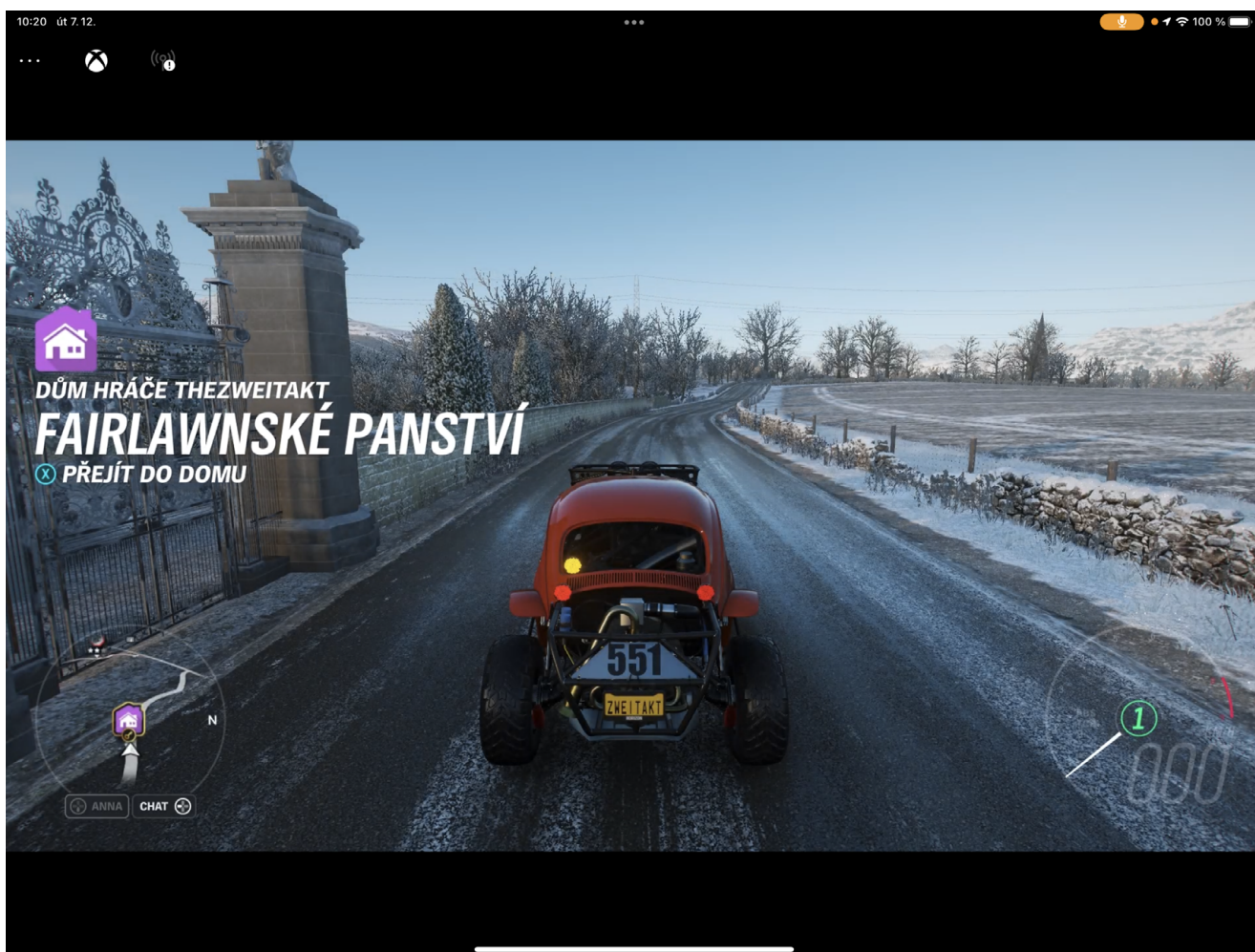
kusů ze série Halo, Star Wars Jedi: Fallen Order atd. Fungují tu ale i indie hry a staré pecky z Xboxu 360 i původního Xboxu.

Pro úplnost zmíním možnost streamovat hry přímo z vašeho Xboxu, což je ale jiná disciplína a není k němu třeba předplatné. V tomto případě vstupuje do hry ještě odchozí konektivita u vás doma, můžete pak streamovat ty hry, které máte koupené, nebo k nim máte přístup, a o výpočet se stará váš Xbox. U Cloud Gamingu se počítá na serverech Microsoftu a ty mají mít výkon stejný jako Xbox Series X. U mnohých her si tak můžete cloudovým hraním docela výrazně graficky polepšit, pokud máte třeba starší generaci Xbox One. Celý program je prozatím prezentován jako beta, takže se Microsoft může stále trochu vymlouvat, že něco náhodou nefunguje. Mě osobně cloudové hraní docela baví, takže jsem v něm strávil dost času a těch technických problémů jsem řešil jen málo. Aktuálně nejpalčivější nedostátek je v tom, že můžete dlouho čekat na připojení, lidé mají o hraní očividně zájem a Microsoft musí valem navyšovat kapacity serverů.

JE TŘEBA OVLADAČ? NE U VŠEHO.

Od iOS 14.5 či iPadOS 14.5 můžete připojit přes Bluetooth herní ovladač a máte jeho přímou podporu v systému. Toho se dá skvěle využít třeba i ve hrách z Apple Arcade nebo právě u cloudového hraní. Mezi podporovanými je pochopitelně i ovladač k Xboxu, ale i ovladače od Sony, které je také možné použít u Xbox Cloud Gamingu. Ano, ovladačem od Sony, můžete na telefonu od Applu hrát hry ze služby Microsoftu. Těch podporovaných ovladačů je pochopitelně hromada, takže záleží jen na vašich preferencích. Super je, že ovladače k Xboxu je možné spárovat jak s telefonem, tak i s Xboxem. Pro přepnutí pak stačí jen dvakrát stisknout synchronizační tlačítko. Tuhle funkci v současnosti podporují nové ovladače patřící k aktuální generaci Xboxu Series S a X, ale i špičkový Elite 2. Starší ovladače, mimo první generaci bez Bluetooth dodávané k původnímu Xboxu One, by se měly podobnou věc naučit updatem firmwaru.

Nicméně některé hry je možné ovládat i dotykem. Microsoft tituly, kde to dává smysl, trochu



„vylepšil“, takže se obejdou zcela bez ovladače. V rámci Cloud Gamingu mají svou vlastní rubriku a je jich aktuálně něco kolem stovky a stále přibývají. A jde o překvapivě velké tituly jako Gears 5, Hellblade: Senua's Sacrifice nebo třeba Psychonauts 2. Přiznám se, že já si na dotykové ovládání úplně nepotrpím, takže raději sáhnou po ovladači. U iPadu se dá pohodlně hrát, když máte třeba Smart Cover nebo nějakou klávesnici. U iPhone je situace složitější, ale dá se to řešit třeba jednoduchým stojánkem. Co vám spíše nedoporučím, je držák, kdy upevníte telefon nad ovladač. Alespoň mě z toho za chvíli dost bolely ruce.

ANDROID MÁ APLIKACI, IOS MUSÍ NA WEB

Mám Apple opravdu rád, ale občas vymyslí hroznou zhovadilost. V aplikaci pro iOS zvané Xbox můžete streamovat hry ze své konzole, vzdáleně ji ovládat, podívat se, kdo z přátel má jaké úspěchy atd. Verze pro Android funguje prakticky stejně. A pak je tu aplikace jménem Xbox Game Pass, v ní pak můžete

procházet aktuální nabídku her, vzdáleně je instalovat do konzole, podívat se na doporučení a můžete i rovnou hrát v cloudu, ale jen na Androidu. Apple tohle do App Storu nepustí a nejede přes to vlak. Zajímavé je, že streamování filmů nevádí. Každopádně jako uživatel iOS musíte Cloud Gaming spouštět přes web. Přesněji se na webu <http://www.xbox.com> přihlásíte, vybere hraní z cloudu a webová stránka vás navede k tomu, abyste si stránku přes tlačítko sdílení přidali na plochu. Technicky se tak obchází Safari, webová aplikace pak běží full screen a vy můžete nerušeně hrát.

Hlavní je, že to funguje a funguje to dobře. Apple má v podmínkách App Storu napsáno, že do něj není možné umístit aplikaci, která slouží jen jako spouštěč pro další aplikace. Je to ochrana před sideloadingem, ale zrovna třeba Nvidia s GeForce NOW, Google Stadia nebo právě Microsoft by mohly dostat výjimku. Ale je to prostě Apple, naštěstí je díky webovému přístupu možné hrát prakticky kdekoli, kde je nějaký rozumný prohlížeč, takže to má i světové stránky.



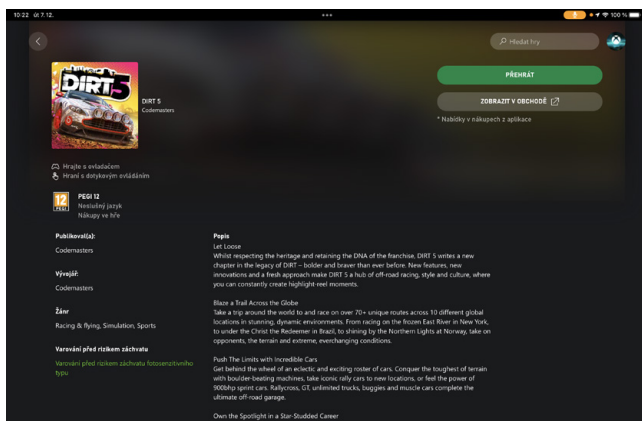
Zvolte si plán, který vám vyhovuje

Jste skvělým PC hráčem? Nezáleží na vaší konzoli! Máme pro vás vhodný plán. Nebo si můžete pořídit Ultimate a získat vše – včetně možnosti hrát hry z cloudu, členství Xbox Live Gold a dalších výhod. Máte kód nebo děkovnou kartu? [Upřesnit](#).

NEJVYHODNĚJŠÍ NABÍDKA	PC	KONZOLE
ULTIMATE Získáte první 3 měsíce za 259 Kč, poté 339 Kč/měs. STÁHNĚTE SI ČLENSTVÍ ZA 25,90 Kč	PC Získáte první 3 měsíce za 259 Kč, poté 259 Kč/měs. STÁHNĚTE SI ČLENSTVÍ ZA 25,90 Kč	KONZOLE 259 Kč/měs. PŘIDĚLTE SI HNED
<i>Předplátní pokračuje automaticky. Viz podmínky.*</i> - Hrajte více než 100 vysoce kvalitních her pro konzoli, PC a mobilní zařízení. - Nové hry jsou přidávány neustále. - Tituly od Xbox Game Studios jsou k dispozici v den jejich vydání. - Exkluzivní slevy a nabídky pro členy. - Hrajte hry z cloudu. - Bezplatné výhody, včetně herního obsahu a partnerských nabídek. TAKÉ ZAHRNĚNÉ: GOLD (RODNOVÁ 169 Kč/měs.) Xbox Live Gold zahrnuje výhodné programy Deals with Gold, Games with Gold a konzoli pro více hráčů. Play Knihovna špičkových titulů od Electronic Arts pro konzole a PC; exkluzivní odměny a obsah pouze pro členy.	<i>Předplátní pokračuje automaticky. Viz podmínky.*</i> - Hrajte více než 100 vysoce kvalitních her na počítačích. - Nové hry jsou přidávány neustále. - Tituly od Xbox Game Studios jsou k dispozici v den jejich vydání. - Slevy a nabídky pro členy. DALŠÍ INFORMACE Play Knihovna špičkových titulů od Electronic Arts včetně odměn a obsahu na PC pouze pro členy.	<i>Předplátní pokračuje automaticky. Viz podmínky.*</i> - Hrajte více než 100 vysoce kvalitních konzolových her na konzolích. - Nové hry jsou přidávány neustále. - Tituly od Xbox Game Studios jsou k dispozici v den jejich vydání. - Slevy a nabídky pro členy.



A	Tlačítko A	>
B	Tlačítko B	>
X	Tlačítko X	>
Y	Tlačítko Y	>
LB	Levé přední tlačítko	>
RB	Pravé přední tlačítko	>
LT	Levá spoušť	>
RT	Pravá spoušť	>
⬅	Kliknutí levé páčky	>
➡	Kliknutí pravé páčky	>
⬆	Směrový ovladač	>
⬅	Levá páčka	>
➡	Pravá páčka	>



JE TOHLE BUDOUCNOST HRANÍ?

Odpovím váhavě, že nevim. Do hry totiž vstupuje jedna velká neznámá a tou je vaše konektivita, která dost zásadně ovlivňuje celý uživatelský zážitek. Byť sedím doma na docela rychlé optice, není hraní v cloudu vždy úplně samozřejmé. Stačí na jednom počítači spuštěný Netflix, jeden videohovor a už je znát, že kvalita přenosu není taková, jako když k iPadu sednu o půlnoci, kdy je linka zcela volná.

Neskutečně moc záleží také na žánru, hrát v cloudu nějakou střilečku je docela oříšek,

I staříčky iPad mini může mít díky cloudu výkon jako Xbox Series X a rozjet třeba Halo Infinite.

sebemenší zpoždění znamená, že nestihnete správně reagovat. Ale i tady se neuvěřitelně posunula optimalizace, hraní Halo Infinite v multiplayeru v cloudu zní šíleně, ale běží to bezvadně. Hodně jsem bojoval i s Forza Horizon 4; automobilové závody jsou také velmi citlivé na sebemenší zpoždění, když totiž auto zareaguje na váš povel až za několik milisekund, tak máte z hraní nepříjemný pocit, že vlastně auto neustále naháníte na silnici, což se třeba při ježdění jen tak po světě dá vydržet, ale u závodů je to zcela nepoužitelné. Tohle se mi několikrát stalo, ale ve většině případů jsem si bez problémů zahrál. Jsou ale hry, kde drobné zpoždění vůbec nevadí a vlastně si jej ani nevšimnete, může jít o adventuru, pomalejší RPG atd.

Cloudové hraní má své místo v herním světě a je skvělé, že můžete mít i ve staříčkém iPadu mini výkon nejnovějších konzolí. Pokud vás takovéto hraní láká, není nic jednoduššího než to vyzkoušet, první měsíc Xbox Game Pass Ultimate stojí jen 25,90 Kč.



Poslední čínský ohryzek?

Magazín ■ Jan Pražák

Pamatujete na dobu, kdy každý velký hráč na trhu opěvoval důležitost čínského trhu? Uzavřená velmoc, která v posledních letech stále roste, je rájem pro zvýšení prodejů technologických gigantů. Jenže postupně tyto firmy začaly zemi zaslíbenou opouštět. Proč?

Když v druhé polovině října oznamoval Microsoft stažení své sociálně-obchodní sítě, LinkedIn, málokoho to už překvapilo. Facebook v zemi nefunguje již delší dobu, a tak se veřejnost (technologicky zaměřená) postupně přestává divit odchodu dalšího velkého

hráče. Společnost z Redmondu totiž prohlásila, že pro ni bylo čím dál těžší dodržovat vysoké požadavky čínského státu, a tak se raději stáhla.

Nejinak tomu bylo i u společností, jako jsou Amazon nebo Yahoo. První jmenovaná ukončila v Číně provoz služby Audible, druhá zase finanční aplikaci Yahoo Finance.

A CO JABLEČNÝ KOLÁČ?

Mezi největšími hráči není výjimkou ani Apple. I on už musel postupně upravovat své služby tak, aby mohl zůstat v zemi, která mu ročně přináší tržby mezi 40 a 50 miliardami dolarů. Tato čísla pochází z let 2015–2020. V porovnání s celkovým obrátem za loňský rok v celkové hodnotě 274,3 miliard dolarů rozhodně není Čína zanedbatelná.

Apple 15. října stáhl ze svého obchodu App Store dvě náboženské aplikace, které se nehodily „do krámu“ místní vládě. Jednou z nich byla muslimská Quan Majeed, která měla v té době skoro



jeden milion čínských uživatelů. Čínská vláda je dlouhodobě obviněna z potírání lidských práv, nejvíce u skupiny muslimských Ujgurů. Apple tuto zprávu odmítl komentovat a BBC, která zprávu přinesla, odkázal pouze na své stránky politiky lidských práv. Tam ale mimo jiné uvádí, že je „povinen poslouchat místní zákony v komplikovaných otázkách, se kterými Apple přímo nemusí souhlasit“.

Aktivitu Applu sleduje nezávislá společnost nazývající se Apple Censorship. Ta nedávno uvedla, že v Číně dlouhodobě sleduje rostoucí počet aplikací každoročně odstraněných z obchodu s aplikacemi. Nikdo z nás však nevidí za zavřené dveře v Pekingu.

ŽÁDNÝ VLASTENEC NEOBSTOJÍ

Je ale evidentní, že velcí američtí hráči, začínají v Číně čím dál těžší časy. Ta má navíc vlastní technologické obry – Tencent, Alibabu nebo Huawei. Avšak ani domácím firmám vláda nevěří. Například

v dubnu dostala společnost Alibaba pokutu ve výši 2,8 miliardy dolarů za zneužívání dominantního postavení na trhu. A v létě vláda oznámila utahování regulací technologické ekonomiky. Tím spíš nejsou ušetřeny americké firmy.

Autor knihy The Great Firewall of China, James Griffiths, o nich řekl, že „Poslední události naznačují, že jak Apple, tak Microsoft jsou si vědomi své pozice na trhu. Uvědomují si, že musí našlapovat velmi opatrně.“

UPNUTĚJŠÍ KOMBINÉZA

Microsoftu zlomil vaz zákon Personal Information Protection Law (PIPL), který po firmách vyžadoval dodržovat komplikovanější regule v oblasti osobních informací. Proto také stažení LinkedInu komentoval slovy: „Čelíme signifikantně náročnějšímu prostředí a těžším podmínkám v Číně.“ Jiní toto vyjádření komentovali tak, že si Microsoft uvědomil, že

James Griffiths: „Poslední události naznačují, že jak Apple, tak Microsoft jsou si vědomi své pozice na trhu. Uvědomují si, že musí našlapovat velmi opatrně.“



mu prostě nestojí za to udržovat za těchto podmínek sociální síť při životě.

Proč se zatím Applu zdánlivě daří zůstat za Velkou čínskou zdí? Protože jeho obchod je postavený trochu jinak. Jeho priority jsou zamožnější díky tomu, že v zemi dlouhodobě působí více než jakákoliv jiná technologická firma. Jeho celosvětový výrobní řetězec je na Číně neskutečně závislý. Je pro něj dostupná z hlediska lidských zdrojů, hodnoty práce a také výrobních postupů. Nemá sebemenší šanci vše v jeden den opustit a začít vyrábět například doma, v Americe. Ačkoli si to přál třeba Donald Trump a Apple to zkusil s „odpadkovým“ Macem Pro.

Apple proto musí hrát podle místních pravidel. I kdyby se mu nakrásně nelíbily. Možná vás ale napadlo: „Proč teda Apple v Číně neprodává jen hardware a nevykašle se na obchod App Store?“

Problém je v tom, že všichni v Applu věří, že iPhone a App Store jsou dvě nerozlučitelné součásti. Jako hrníček a podšálek. Proto i letos na podzim Tim Cook prohlásil, že každý, kdo si do zařízení chce stahovat cokoliv a odkudkoliv, má si pořídit Android.

BOD PRO NÁVRAT

Také by mu to přineslo rozhodně menší balík zelených bankovek do jeho už tak naditého sejfů. Pokud

 Další informace: www.bbc.com

by měl prodávat jen produkty bez App Store, přišel by o slušný výdělek. Podle mnohých komentátorů, mezi nimiž je například výše zmíněný Griffiths, Apple v Číně uzavřel smlouvu s ďáblem. Jakmile začal odstraňovat aplikace z App Store, už není cesty zpět.

Některé společnosti odhadly problém dříve než Microsoft. Google odebral svůj vyhledávač už v roce 2010, krátce poté, co zaznamenal útok na své servery. Společnost zjednodušeně řekla, že již nebude cenzurovat vyhledávání. Po odchodu Microsoftu bude teď Apple ještě více na mušce.

Na druhou stranu, i když bude teď všem na očích, Apple si nemůže dovolit přijít o čínský trh. Takže, i když Apple třeba nesouhlasí s tím, co dělá Čínská vláda, potřebná infrastruktura a příliv peněz je pro něj stále podstatnější než kompletní odchod ze země za účelem dodržování svých měřítek.

Postupně však v Číně nastává velké vymírání technologických dinosaurů, kteří nechtěli uposlechnout nová vládní nařízení. Přítomnost Applu v Číně tak teď působí spíše podivně. Otázkou zůstává, kolik dalších nařízení, dalších regulací a dalších výmazů aplikací bude ještě snášet. Jak moc je už Moc? 



Aplikace, které pomáhají

Recenze ■ Jakub Dressler

11. července 2008, den po zprovoznění prvního on-line obchodu s aplikacemi, byly v App Store už tisíce titulů. Od té doby se naše kapsy plní desítkami aplikací zaměřenými všemi směry – zábava, vzdělávání, produktivita nebo dokonce i zdraví.



Přes aplikace spravujeme svoje finance, které následně utrácíme v aplikacích obchodníků, chatujeme se svými přáteli nebo třeba pracujeme na různých projektech. V tomto článku se ale zaměříme na jiný druh aplikací – na ty, díky kterým můžeme pomáhat ostatním lidem, a přitom nás to bude stát minimum úsilí a času.

SWEATCOIN VERSUS EPP

Pojďme se nejdřív podívat na **Sweatcoin**. Tento britský startup vás odměňuje svojí virtuální měnou za každých 1000 kroků, které ujdete nebo uběhnete. Nasbírané „sweatcoiny“ můžete utratit za produkty firem spolupracujících s touto firmou nebo je můžete darovat charitě.

Přímo v aplikaci se konají dražby o akční kamery, chytré telefony a jiné dražší produkty. Aktuálně je aplikace v základní verzi zdarma. Můžete si ale připlatit za lepší výhody, které vám naskytá režim Troublemaker (279 Kč ročně) nebo Premium (389 Kč ročně). Základní verze, která je zdarma, má totiž omezené množství kroků, které se vám budou konvertovat na mince Sweatcoin, a také máte přístup jen k základnímu obchodu, kde můžete mince utratit.

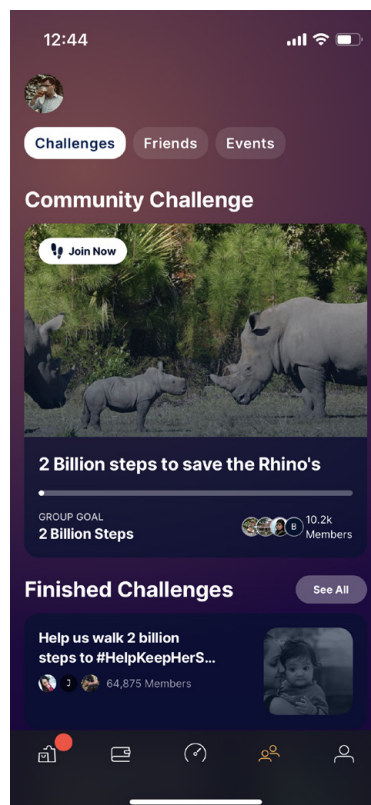
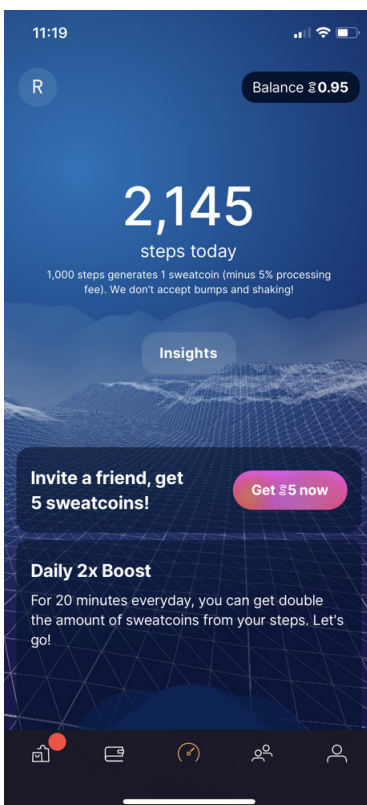
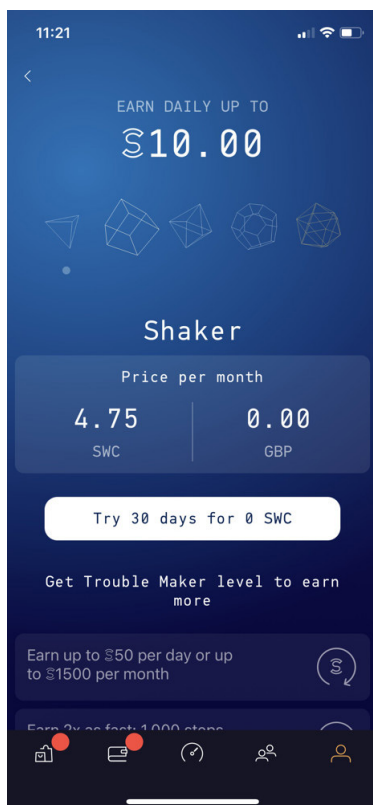
Troublemaker vám umožní sbírat mince dvakrát rychleji, Premium až 4× rychleji. Navíc máte

exkluzivní aukční nabídky anebo se vaše dary charitě zdvojnásobí (o navýšení se postará sám Sweatcoin). Dobrou zprávou je i to, že každý uživatel má možnost se každý den podívat na tři reklamy, za které mu potom aplikace přiřadí od 0 do 1000 sweatcoinů. Nejvíce jsem ale za jednu reklamu získal 50 SWC.

Aplikace je designově velmi pěkná a přehledná. Vývojáři vytvořili i výtečnou aplikaci pro Apple Watch, která podporuje nejzákladnější funkce.

Za poslední rok se toho v aplikaci hodně změnilo. Například přibýly různé soutěže mezi vašimi přáteli, instruktážní videa ohledně pohybu a chůze, nebo kvízové otázky, kde si můžete tipnout, kolik kroků udělá celá komunita okolo Sweatcoinu za následující měsíc. Díky těmto aktivitám můžete přijít k dalším bonusovým mincím. Následně můžete využít i každodenní 20minutový Boost, který vám dá 5 bonusových SWC, pokud za těchto 20 minut uděláte více než 2200 kroků.

Vývojáři mysleli i na vychytralost některých uživatelů, kteří by chtěli podvádět, a proto je aplikace udělaná tak, že se započítávají jen kroky, které jsou potvrzené i signálem GPS a pohybem telefonu nebo chytrých hodinek. Podle mého testování, získáte více mincí díky propojení s Apple Watch, než když aplikaci používáte jen na iPhone.



Nejlepší na celé této aplikaci je, že po nainstalování a nastavení se už nemusíte vůbec o nic starat. Jediné, na co musíte pamatovat, je to, že aplikace má omezené možnosti v režimu nízké spotřeby, na což vás sama upozorní.

ČEZ

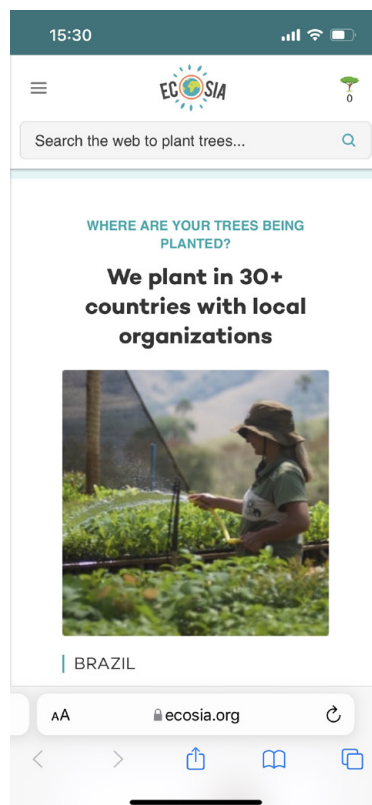
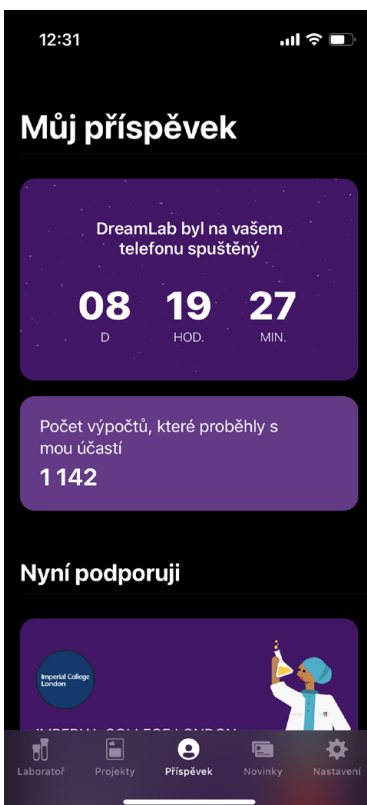
Velmi podobný koncept má i aplikace vyvíjenou skupinou **ČEZ – EPP pomáhá pohybem**. Princip je úplně stejný jako u Sweatcoinu – pohybem získáváte body, které potom můžete využít v nabídce charitativních projektů. V této aplikaci tedy pouze pomáháte a nemůžete si vybrat z poměrně široké nabídky produktů jako u aplikace Sweatcoin. Nevýhodou je, že aplikaci musíte zapnout, abyste body mohli sbírat. Nefunguje automaticky.

Když spíme, výpočetní síla iPhoneu je zcela nevyužitá. Vodafone vyvinul jednoduchou aplikaci, díky které můžete poskytnout výpočetní výkon pro vědecké účely.

Velkou výhodou ale je, že se nemusíte registrovat, udávat žádný mail ani telefonní číslo. Dále, můžete podpořit místní české projekty – dětské parky, turnaje pro handicapované sportovce nebo azylové domy. Velkou výhodou je i to, že nemusíte jen chodit. Aplikace podporuje aktuálně 26 druhů pohybu od chůze s kočárkem po hokej. Jediné, co mě na této aplikaci zarazilo, bylo, že když jsem ji zapomněl vypnout, tak se mi započítala i vzdálenost ujetá v autě. Při dalším testování jsem zjistil, že při režimu chůze vám aplikace uznává rychlost „chůze“ zhruba do 30 km/h a pokud zapnete režim Kolo, tak vám aplikace započítá aktivitu do 50 km/h. Tímto způsobem lze trochu podvádět, ale to už je na vašem svědomí.

DREAMLAB ANEB KDYŽ VY SPÍTE...

Asi nikomu nemusím vysvětlovat, že jeho iPhone je počítač, který má obrovskou výpočetní sílu. Když ale spíme, tato výpočetní síla je zcela nevyužitá. S nápadem, jak tento výpočetní výkon využít, přišla nadace Vodafone. Vyvinula jednoduchou aplikaci, díky které můžete poskytnout svůj výpočetní výkon pro vědecké účely. Je to absolutně jednoduché. Stačí telefon připojit na nabíječku, spustit aplikaci a mít připojení na internet. Jediné, s čím se můžete rovnou rozloučit, je statistika Čas



u obrazovky. Aplikace nedokáže na iOS pracovat při zamčené obrazovce a tedy na pozadí. Pokud zapnete jinou aplikaci, **DreamLab** se pozastaví. Proto ráno v Nastavení – Čas u obrazovky uvidíte 7–8 hodin v oddílu Zdraví a fitness. Vývojáři mysleli na to, aby vám aplikace nesvítila vedle postele, a proto se vám na displeji objeví jen černé pozadí s logem DreamLab a se sníženým jasnem obrazovky. V nabídce podporovaných projektů si můžete vybrat, který projekt chcete podporovat. Aktuálně jsou tam projekty spojené s Covid-19 nebo superpotravinami. V aplikaci si můžete nastavit, kolik dat (mobilních či přes Wi-Fi) může aplikace využít, nebo najít statistiky jednotlivých vámi podporovaných projektů.

ECOSIA

Tuto aplikaci mnozí znáte. A každý sem tam potřebuje něco vyhledat, tak proč nepoužívat tuhle aplikaci místo Google. Tato aplikace postavená na technologii Bing od Microsoftu totiž 80 % svých zisků dává nadacím po celém světě, které vysazují stromy. „Díky partnerství aplikace **Ecosia** s asociacemi na ochranu přírody, například World Vision International a Jane Goodall Institute, se podařilo vysadit již více než 85 milionů (aktuálně je to už přes 138 milionů) stromů v mnoha zemích,

Díky partnerství aplikace Ecosia s asociacemi na ochranu přírody, například World Vision International a Jane Goodall Institute, se podařilo vysadit již více než 138 milionů stromů v mnoha zemích.

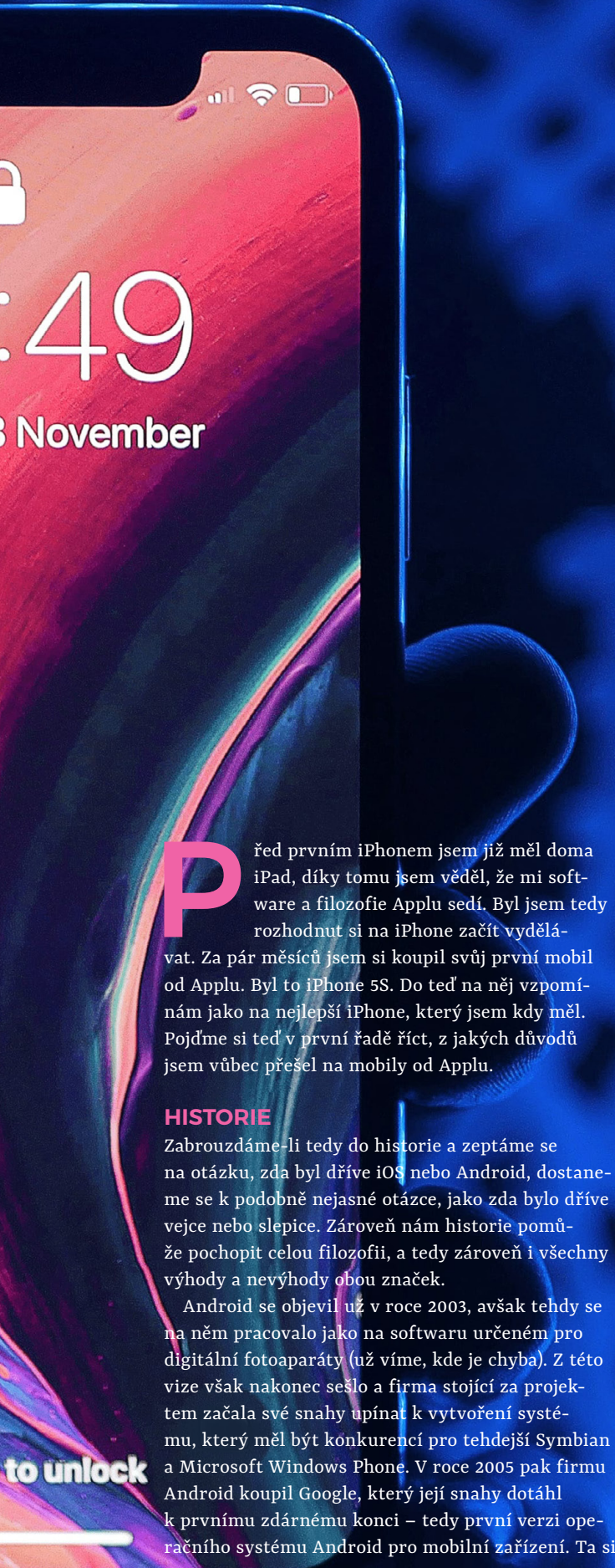
například v Brazílii, Ghaně, Madagaskaru, Maroku, Peru, Senegal a Tanzanii,“ uvádí Apple v App Store. A co se očekává od vás? Jen to, abyste vyhledávali. Za každých 45 vyhledání vysadí Ecosia jeden strom. Jak jednoduché!

Toto jsou jen 4 aplikace z mnoha, které mě osobně zaujaly. Samozřejmě, třeba u aplikace DreamLab můžete namítnout, proč byste si měli ještě víc zatěžovat váš drahý telefon. Ale charita je vždy o tom, že ze svého přebytku dáváte druhým, kteří mají něčeho nedostatek. Každý má k této problematice jiný přístup, ale jedno je jasné – pomáhat si musíme! 

Proč zrovna iPhone (a ne Android)?

Magazín Jan Netolická

Tento spor se vede snad od samotného začátku obou platforem. Samozřejmě jsem používal dříve Android než iPhone. Nakousnuté jablíčko na telefonu pro mě byl znak prestiže, bohatství, úspěchu a sám jsem nevěřil, že si někdy nový iPhone pořídím.



Před prvním iPhonem jsem již měl doma iPad, díky tomu jsem věděl, že mi software a filozofie Applu sedí. Byl jsem tedy rozhodnut si na iPhone začít vydělávat. Za pár měsíců jsem si koupil svůj první mobil od Applu. Byl to iPhone 5S. Do teď na něj vzpomínám jako na nejlepší iPhone, který jsem kdy měl. Pojďme si teď v první řadě říct, z jakých důvodů jsem vůbec přešel na mobily od Applu.

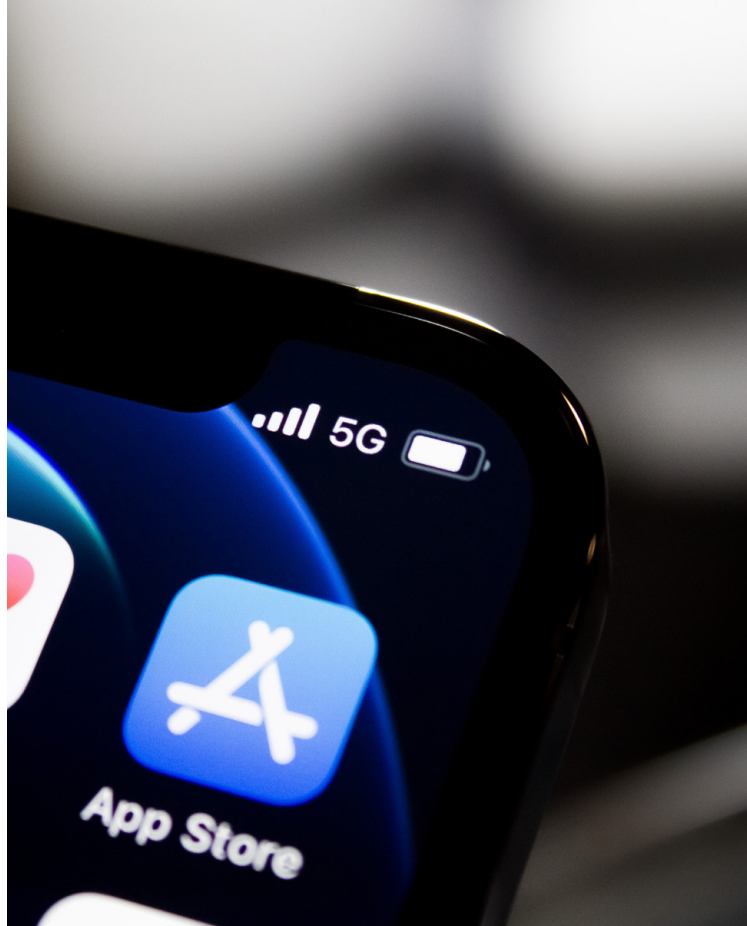
HISTORIE

Zabrouzdáme-li tedy do historie a zeptáme se na otázku, zda byl dříve iOS nebo Android, dostaneme se k podobně nejasné otázce, jako zda bylo dříve vejce nebo slepice. Zároveň nám historie pomůže pochopit celou filozofii, a tedy zároveň i všechny výhody a nevýhody obou značek.

Android se objevil už v roce 2003, avšak tehdy se na něm pracovalo jako na softwaru určeném pro digitální fotoaparáty (už víme, kde je chyba). Z této vize však nakonec sešlo a firma stojící za projektem začala své snahy upínat k vytvoření systému, který měl být konkurencí pro tehdejší Symbian a Microsoft Windows Phone. V roce 2005 pak firmu Android koupil Google, který její snahy dotáhl k prvnímu zdárnému konci – tedy první verzi operačního systému Android pro mobilní zařízení. Ta si

svou premiéru odbyla v roce 2008 jako open-source řešení, které mělo právě díky své otevřenosti, a tedy faktické instalovatelnosti na jakoukoliv elektroniku splňující hardwarové požadavky, dobýt svět. Tahle vlastnost Androidu samozřejmě přetrvala doteď a je to jeden z hlavních argumentů proč někteří lidé upřednostňují Android před iOS.

To historie iOS je o poznání přímočařejší. Apple jej totiž od prvopočátku vyvíjel s vizí dostat jej na své iPhony. První verze systému iOS, která nesla název iPhone OS, byla vyvinuta na základě počítačového macOS (konkrétně pak s jádrem XNU). Objevila se „již“ v roce 2007 v prvním iPhone 2G. O rok později pak byl iPhone OS přejmenován na iOS, čehož se drží dodnes. Pokud se ptáte, proč se Apple nevydal stejnou cestou jako Google a nevytvořil open-source systém instalovatelný i na zařízení výrobců třetích stran, odpověď je jednoduchá. Větší otevřenost s sebou přináší nutnost tvorby určitých kompromisů souvisejících s hardwarem. To je v očích Applu cesta k produktům, které nebudou tak kvalitní, jak by být mohly. Je pro něj proto lepší, když (zjednodušeně řečeno) předem ví, pro jaký hardware svůj software vyvíjí. Vývoj všem těmto skutečnostem uzpůsobí tak, aby byl výsledný operační systém ušitý na míru každému zařízení, na které míří. Systém je tak maximálně optimalizovaný. Applu



navíc dává jeho postoj celou řadu dalších výhod souvisejících s dodatečnou softwarovou podporou, protože vše může řešit přímo. Rovnou u softwarové podpory zůstanu a řekneme si, že jde o první a jeden z největších důvodů proč zvolit zrovna iPhone.

SOFTWAREVÁ PODPORA DELŠÍ NEŽ DVA ROKY

Pro mě absolutně největší benefit všech zařízení Apple. iPhone se totiž mohou pyšnit až pětiletou oficiální podporou pro své produkty. To znamená, že pokud si letos koupíte nový iPhone, tak se můžete těšit na velkou aktualizaci systému každý rok po dobu přibližně pěti let. Což je pro mě jako zastánce iPhone z druhé ruky opravdu důležité.

RYCHLE DOSTUPNÉ AKTUALIZACE SYSTÉMU

Se softwarovými aktualizacemi velmi úzce souvisí i jejich distribuce, která je v případě produktů Apple bleskurychlá. U Applu platí, že jakmile je aktualizace na jeho serverech zpřístupněna, je okamžitě k dispozici všem zařízením po celém světě, se kterými je kompatibilní. Jediným „problémem“ jablíčkářů tak je banalita ve formě pomalejšího prvotního stahování kvůli vytížení serverů Applu. Zatímco u novinek aktualizací by čekání na ně až tak

nevadilo, u aktualizací obsahujících bezpečnostní záplaty je jejich rychlé doručení naprosto klíčové. Je proto naprosto super, že je Apple schopen chyby opravovat prakticky okamžitě po dokončení opravného patche.

EKOSYSTÉM

Provázanost zařízení od Applu je bezkonkurenční a funguje naprosto skvěle. Byl jsem překvapen již provázaností iPadu 2 s iPhone 5S, což je již opravdu nějaká doba. Apple se na svůj ekosystém opravdu soustředí a upřímně – nebýt ekosystému, tak bych i přemýšlel nad konkurenčními alternativami. U konkurence sice podobných funkcí můžete dosáhnout také, ale většinou se jedná o řešení třetích stran. V případě Applu toto funguje automaticky. Pokud tedy vlastníte produkt například z řady Mac nebo nějaký iPad, tak se můžete těšit na telefonování či odpovídání na SMS pohodlně přes váš počítač nebo tablet. Samozřejmě je i automatická synchronizace kontaktů, kalendáře, fotek či e-mailů. Vše funguje hladce a automatizovaně.

SLUŽBY IMESSAGE A FACETIME

Byť se to již málem nezdá, komunikace je jednou z nejdůležitějších funkcí mobilních telefonů. U Androidu se spoléhá stále buď na SMS a telefon,

nebo na aplikace třetích stran typu WhatsApp, Messenger a podobně. Apple si pro své uživatele vytvořil vlastní řešení – iMessage integrovanou do aplikace Zprávy a pro audio a video hovory FaceTime. Obě služby fungují jen mezi zařízeními Apple. Nově se teď mohou k hovorům přes FaceTime připojit i zařízení, která nejsou od Applu. FaceTime a iMessage nabízí kromě velmi silného zabezpečení i vysokou spolehlivost, přívětivost a širokou využitelnost. Již jsem to zmiňoval v minulé sérii, kde jsem psal o tricích a tipech. V případě iMessage si totiž lze posílat třeba fotky, videa či jiné soubory, ale třeba i přes ni hrát hry. Co se pak týče FaceTime, jsou hovory přes něj z hlediska zvuku i videa vysoké kvalitní. A to jak v případě, že voláte ve dvou, tak i ve skupině. Svou komunikaci můžete navíc oži-

Apple si pro své uživatele vytvořil vlastní originální řešení – iMessage integrovanou do aplikace Zprávy a pro audio a video hovory technologii FaceTime.

vit pomocí nejrůznějších animovaných vychytávek přímo od Applu ve formě Memoji či Animoji, potažmo celou řadou samolepek. Ve zkratce se tedy jedná o vynikající komunikační řešení, jehož alternativa pro Android zatím chybí.

MINIMUM NEBEZPEČNÝCH APLIKACÍ V APP STORE

Dalším nesporným kladem systému iOS je bezpečnost jeho obchodu s aplikacemi App Store. Ten si Apple striktně střeží skrze celou řadu bezpečnostních a ověřovacích mechanismů mířených na vývojáře aplikací, které mají za cíl jediné – odhalit potenciální nebezpečí. Ať už se bavíme o podvodných aplikacích, vyloženě nekvalitních či nefunkčních kouscích, aplikacích ohrožujících bezpečnost uživatelů nebo různých formách virů, nic takového zpravidla do App Store přes jeho striktní síto neproklouzne. Jediná „nevýhoda“ je tedy pro malé vývojáře, kteří by chtěli se svou aplikací na App Storu prorazit, zatímco Apple je do svého obchodu ani nepustí. Ano, čas od času Applu přeci jen nějaká nebezpečná aplikace propadne, ale její život v App Store je zpravidla jepičí. Apple je ihned po zpětném prověření maže. Při stahování aplikací z App Storu tedy není třeba mít obavy o bezpečnost.

TAKŘKA NULOVÉ RIZIKO ZAVIROVÁNÍ

Se striktními pravidly App Store úzce souvisí i takřka nulové riziko chytit na iOS virus. To se také odráží od jejich uzavřené filozofie oproti Androidu. Virus na iOS totiž z aplikace získat nelze, jak díky zabezpečení App Store, tak i díky následnému sandboxovému fungování aplikací v iOS. Sandbox lze zjednodušeně řečeno popsat jako místnost oddělenou od všech okolních aplikací a zákoutí systému, ve které aplikace po spuštění běží. Jinak řečeno, je to také důvod, proč na Androidu nikdy nemáte dost místa. Uživatel se nemusí bát toho, že by aplikace začala po svém startu „prolézat“ nekontrolovaně telefon, jelikož to díky „sandboxu“ není možné. Ptáte-li se pak na to, zda není možné virus chytit přes prohlížeč Safari, odpověď je stejná – prakticky nikoliv. I Safari je extrémně zabezpečeno a navíc sandboxové, obavy tedy nejsou na místě. Díky tomu nemusíte na iOS instalovat žádné antivirové aplikace, protože jsou na něm prakticky k ničemu.

MINIMÁLNÍ ZPOMALOVÁNÍ TELEFONU V ČASE

Zatímco mnoho majitelů telefonů s Androidem naráží postupem času na čím dál více „zasekaný“ telefon, u iOS se toho bát nemusíte. Zpomalování systému v souvislosti se stárnutím iPhone je takřka nezaznamenatelné, a to i v případě, že je telefon zaplněn daty. Rozhodně se tedy nemusíte bát toho, že se vám začne iOS v iPhone po pár letech aktivního používání sekát a budete jej kvůli tomu muset vyměnit. Nutno přitom podotknout, že proti sekání bojuje i samotný Apple řadou softwarových i hardwarových funkcí. Jedná se například o správu energie iPhone. Ta může telefon v případě blížícího se selhání baterie mírně zpomalit s tím, že uživatele upozorní na nutnost její výměny. Jakmile je baterie vyměněna, telefon začne fungovat jako předtím.

EXTRÉMNÍ DŮRAZ NA BEZPEČNOST UŽIVATELSKÝCH DAT

Jako poslední důvod zde mám jeden v poslední době nejdiskutovanější. Jestli je něčím Apple dlouhodobě proslulý, je to důraz na ochranu osobních dat uživatelů. Ty chrání nekonečným množstvím nejrůznějších mechanismů. Navíc je neustále vylepšuje a úroveň ochrany uživatelských dat proto posouvá na čím dál vyšší úroveň. Ne, že by si Android na ochraně uživatelských dat nezakládal, ale na Apple v tomto směru zkrátka nemá. Ať už se bavíme o šifrování téměř všeho nebo snaze eliminovat veškeré sledování uživatelů na internetu a v aplikacích. Ne nadarmo jsou ostatně produkty Apple označovány za ty nejbezpečnější z hlediska hardwaru i softwaru. 



Jednoduché tipy a triky pro práci s iWork

Návod ■ Filip Brož

Myslím si, že je fajn si věci a procesy zjednodušovat. Proč objevovat Ameriku znovu, když byla dávno objevena? Ať chceme nebo ne, všichni děláme stále všechno stejně. Všichni píšeme dokola stále stejné texty a dokumenty. Přesto se vždy divím, jak málo uživatelů nejen na iPadu používá v balíčku iWork šablony. Přitom je to tak jednoduché a užitečné. Jednou nastavíte a můžete používat do konce života. A co další tipy na práci v iWork?



Když vytvoříte dokument, tabulku nebo prezentaci a chcete je v budoucnu používat jako vzor pro nové soubory, můžete si je uložit jako šablonu nebo motiv (Keynote). Potom se k nim dostanete na všech svých zařízeních v částech Šablony nebo Výběr šablon anebo je můžete sdílet s ostatními. Pojďme se na to podívat.

VLASTNÍ DOKUMENT

Než začnete, ujistěte se, že máte nejnovější verzi Pages, Numbers nebo Keynote. V případě, že chcete mít ke svým šablonám přístup ze všech zařízení, potřebujete mít zapnutý iCloud Drive a na všech zařízeních musíte být přihlášení pod stejným Apple ID. Často se lidé diví, proč jim to nefunguje, takže vřele doporučuji vše zkontrolovat.

V Pages a Numbers vytváříme šablonu. V Keynote jde o motiv. Když je přidáte do **VÝBĚRU ŠABLON** nebo **VÝBĚRU MOTIVŮ**, zobrazí se vám i na všech ostatních zařízeních, na kterých jste přihlášení k iCloudu stejným Apple ID a kde máte zapnutý iCloud Drive pro Pages, Numbers nebo Keynote.

Práce se šablonami je velmi jednoduchá a užitečná (nejen na iPadu). Snadno si tak můžete připravit a nastylizovat jakýkoliv pracovní či osobní dokument. Můžete si například vytvořit nějaký prázdný

formulář, smlouvu či cokoliv jiného. V případě prezentací oceníte stejné motivy, font či úvodní a závěrečný slide. Takovou šablonu pak můžete sdílet dalším lidem.

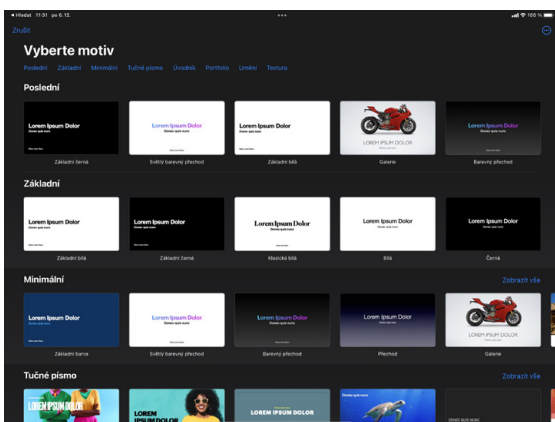
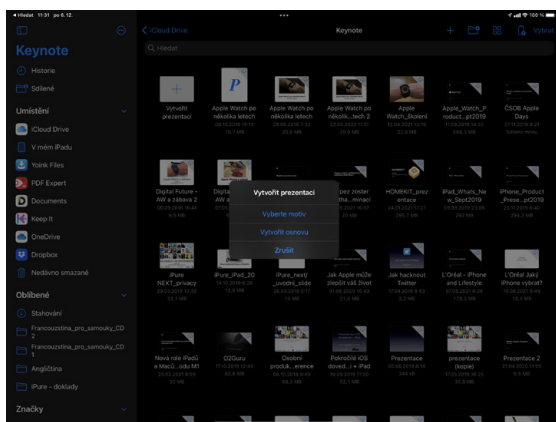
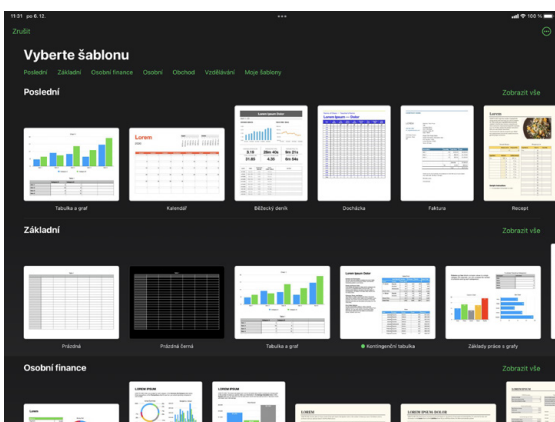
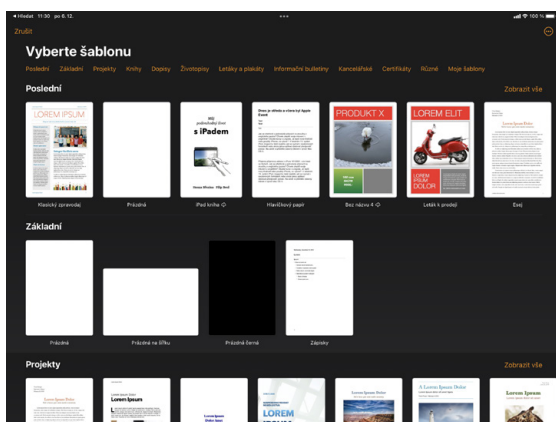
JAK NA TO?

- Otevřete existující dokument, který chcete použít jako základ šablony nebo motivu, případně vytvořte nový.
- Upravte šablonu nebo motiv. Můžete přidávat a formátovat text, obrázky i objekty. Tak můžete vkládat zástupné makety, jimiž snadno nahradíte obrázky, aniž by se změnilo formátování dokumentu.
- Šablonu nebo motiv uložíte tak, že klepnete na tlačítko **VÍCE**, pak na **EXPORTOVAT**, na **ŠABLONA PAGES**, **ŠABLONA NUMBERS** nebo **MOTIV KEYNOTE** a nakonec na **PŘIDAT DO VÝBĚRU ŠABLON** nebo **PŘIDAT DO VÝBĚRU MOTIVŮ**.

Uložený motiv nebo šablona se zobrazí v části **MOJE ŠABLONY** ve **VÝBĚRU ŠABLON** v Pages nebo v Numbers, respektive v části **MOJE MOTIVY** ve **VÝBĚRU MOTIVU** v Keynote.

SDÍLENÍ ŠABLONY NEBO MOTIVU

Pokud chcete vaši připravenou šablonu nebo motiv sdílet další lidem, stačí jen ve **VÝBĚRU ŠABLON**



(motivů) klepnou na **MOJE ŠABLONY** (motivy). Chvilí na šabloně nebo motivu podržte prst a pak ho zvedněte. Objeví se nabídka, ve které vyberte **Sdílet**. Vyberte způsob sdílení, a máte hotovo.

MAKETA PRO POZDĚJŠÍ OBRÁZEK

Ve vaší šabloně či motivu také můžete vytvořit prostor, do kterého později přidáte nějaký obrázek, ať už vy nebo kdokoliv jiný. Stačí do dokumentu vložit nějaký obrázek, klepnout na něj a zvolit tlačítko **FORMÁT** (ikona štetce), potom na **OBRAZEK** a **NASTAVIT JAKO MAKETU**.

Šablony a motivy budete mít díky vašemu iCloudu dostupné nejen na iPadu, ale i iPhoneu či Macu. Pokud někde uděláte nějakou změnu, projeví se ve všech dokumentech. Balíček aplikací

Šablony a motivy budete mít dostupné nejen na iPadu, ale i iPhoneu či Macu. Pokud někde uděláte nějakou změnu, projeví se ve všech dokumentech.

iWork je opravdu velmi jednoduchý a užitečný pro každého.

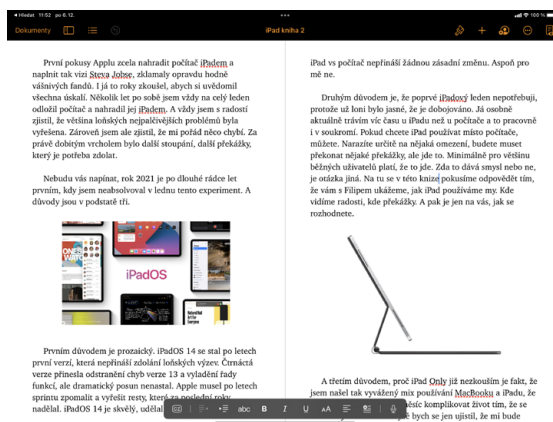
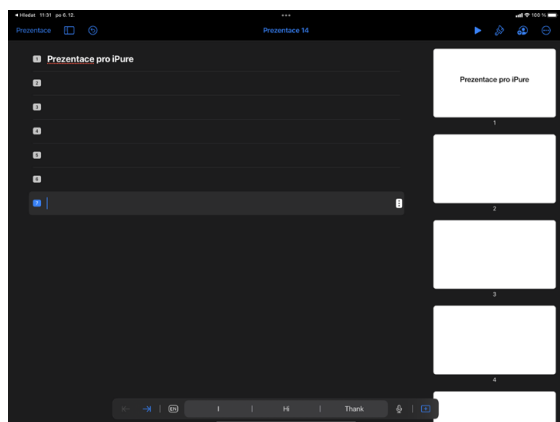
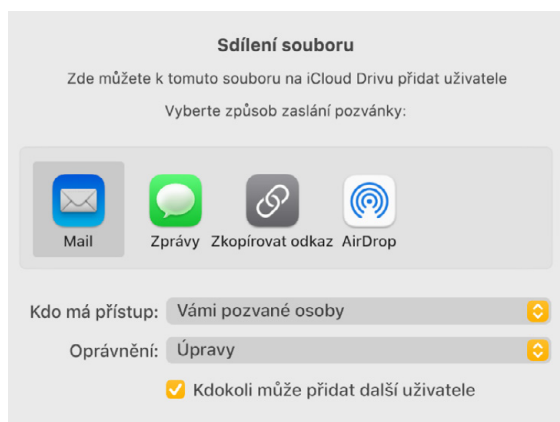
PSANÍ A PUBLIKOVÁNÍ KNIH

Víte o tom, že přímo v Pages můžete napsat celou knihu? Víím, o čem mluvím, jelikož nejednu máme za sebou. Vše jsme přitom připravili a publikovali přímo skrze Pages. Nejlepším řešením je využít opět nějakou šablonu či si připravit vlastní vzor.

Šablony knih v Pages můžou mít dvě orientace (na výšku a na šířku), které jsou navrženy pro různé typy obsahu.

Šablony orientované na výšku se nejlépe hodí pro knihy, které obsahují převážně text, například romány, reportáže nebo deníky. Umožňují přizpůsobení textu podle velikosti zařízení a přelévání textu v situaci, kdy čtenář změní velikost písma na zařízení. Vzhledem k tomu, že tyto šablony určují dokumenty pro zpracování textu, můžete stránky seskupit do oddílů, například kapitol.

Šablony orientované na šířku se nejlépe hodí na knihy se spoustou obrázků či obsahem formátovaným ve sloupcích. Uspořádání jednotlivých stránek je zachováno bez ohledu na zařízení, které čtenář používá – text se volně nepřelévá z jedné stránky na další, kromě případů, kdy přidáte spojené textové rámečky. Dokumenty s orientací



na šířku obsahují jednu nebo více šablon stránek, které můžete používat jako výchozí bod pro své stránky.

VLASTNÍ STYL

Šablony obsahují makety textu a obrázků, které posléze nahradíte vlastním obsahem. Makety nabízejí představu o tom, jak může kniha vytvořená pomocí této šablony vypadat, když použijete její styly textu a objektů. Šablonu však můžete upravovat podle svých představ a můžete do ní přidávat různé funkce, jako je například interaktivní galerie obrázků, kterou mohou uživatelé procházet klikáním.

Podle potřeby můžete upravit okraje knihy, přizpůsobit formátování záhlaví a zápatí nebo také použít různá záhlaví a zápatí pro pravou a levou polovinu dvojstránky.

Když je vaše kniha připravena k prohlížení a sdílení, exportujte ji ve formátu EPUB. V dialogovém okně exportu můžete zadat název knihy a jméno jejího autora, vybrat obálku a další volby. Knihu můžete poslat někomu dalšímu nebo ji otevřít v Knihách.

Chcete-li knihu zpřístupnit pro nákup nebo sdílení, můžete ji přímo z Pages publikovat v Apple Books. Soubor EPUB se vytvoří během tohoto

procesu – knihu není nutné předem exportovat ve formátu EPUB.

SPOLUPRÁCE

Vždy, když jsme psali nějakou knihu, pracovali jsme skrze **Sdílení**. Sdílením odkazu na dokument Pages na něm můžete v reálném čase pracovat s ostatními uživateli. Vzhledem k tomu, že se sdílené dokumenty a jejich změny ukládají na iCloud, mohou uživatelé prováděné změny průběžně sledovat.

Jako vlastník dokumentu určujete, kdo k němu má přístup a co v něm uživatelé s přístupem mohou dělat.

- **PŘÍSTUP K DOKUMENTU.** Můžete zaslat odkaz, jehož prostřednictvím může dokument otevřít kdokoli. Také jej můžete zpřístupnit jen pozvaným uživatelům, kteří se v takovém případě musí před otevřením dokumentu přihlásit svým Apple ID.
- **OPRÁVNĚNÍ K ÚPRAVÁM.** Můžete určit, zda ostatní mohou v dokumentu provádět změny, nebo zda jej smí jen prohlížet. Můžete také určit, zda účastníci mohou přizvat další uživatele ke spolupráci na dokumentu.

Toto nastavení přitom můžete kdykoliv změnit či sdílení zcela zastavit. Vřele doporučuji také používat různé formy revize a zpětných komentářů, pokud děláte nějaké zásahy do textu. Snadno pak poznáte, co se změnilo. 

NEXT

