

iPure[®] cz

CES[®]

AS VEGAS CONVENT

Reportáž z **CES 2022** | První **iPad mini** | Tlakové **stýskání**
Každý produkt má cenu | **Visual Studio Code**



iPure.cz 221/2022, šestý 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

Buenos días

Editorial ■ Jan Netolička

Právě píšu z Tenerife a nebudu vám lhát, je tady tepleji než v Česku. Pokud by někdo přemýšlel, že by chtěl také utéct do tepla, mohu jen doporučit. Letenka mě vyšla na cca 3 000 Kč. Jediné, s čím se musíte smířit, je šestihodinový let v nízkonákladovém letadle. Doporučuji stáhnout pár čísel iPure, a určitě to uteče rychleji.

Já jsem čas v letadle vyplnil seriálem The Good Doctor, který si můžete pustit na Netflixu. Je to o autistovi, který se stane chirurgem, v praxi takový mladší Dr. House. Zároveň jsem přišel na první nevýhodu 16palcového MacBooku, který se nevejde na stoleček v letadle. O to víc jsem si vážil iPadu. Teď už jenom doplnit svou výbavu nějakými sluchátky s aktivním potlačením zvuku.

A co najdete v dnešním čísle? CES 2020 je za námi, co vás překvapilo nejvíce? Mě upřímně dost nadchlo nové BMW, které umí měnit barvu. Co se nejvíce líbilo Honzovi Březinovi, se dozvíte v jeho článku. Vyplatí se iPad mini 1. generace v roce 2022? Na to se snažil odpovědět Filip. Pamatujete si ještě 3D Touch? Tato funkce již nějaký ten pátek v iPhonech není. Více se o tom roze-psal Honza Pražák. Nové technologie nejsou nejlevnější. A co hůř, velmi rychle ztrácí na hodnotě. Karel vám prozradí, jak se starat o zařízení, aby měla ve správný čas co nejvyšší hodnotu. Jste programátor? Pokud ano, určitě máte svůj oblíbený editor. Michal Rada se dnes zaměřil na Visual Studio od Microsoftu pro Mac či iPad.

Příjemné čtení!



CES 2022

Ve stínu krize, která nepolevuje

Magazín ■ Honza Březina

Na začátku ledna probíhá pravidelně v Las Vegas veletrh CES, který předpovídá trendy ve spotřební elektronice na celý následující rok. Co jsme letos objevili ve Vegas za novinky a trendy?

Na veletrh CES jezdím do Las Vegas již víc než patnáct let, takže mám dobrou možnost srovnávat nejen novinky představené na akci, ale i celkovou atmosféru, skladbu vystavujících a různé oborové trendy. V loňském roce veletrh proběhl pouze v elektronické podobě, protože pandemie covid-19 neumožňovala uspořádat mezinárodní veletrh s tisíci vystavovateli a desítkami tisíc návštěvníků z celého světa. Letos se pořadatelé rozhodli pro riskantní krok, a přestože problémy s pandemií ještě nejsou za námi, uspořádali akci v hybridní podobě. To znamená, že část vystavovatelů i návštěvníků zůstala doma a část opět po 2 letech dorazila do Las Vegas. Já měl to štěstí, že jsem byl díky jiným povinnostem v době konání akce na západním pobřeží USA, a tak jsem nelenil a na tři dny vyrazil osobně do Vegas.

CES BYL MENŠÍ, ALE PAVEDL SE

Když jsem do Las Vegas dorazil dva dny před veletrhem, nebyl to vůbec veselý pohled. Město odjakživa žije z turismu a zábavy a covid se na něm výrazně podepsal. Život v Nevadě sice funguje s minimem omezení, ale město bylo nezvykle liduprázdné a řada služeb uzavřená. Stejně tak první den veletrhu





byl poznamenán výrazně nižší návštěvností, než na kterou jsem z CES zvyklý a já pochyboval o tom, zda cesta vůbec měla smysl.

Výstavní plocha se zmenšila o 2 starší haly, ale zároveň přibyla jedna zbrusu nová, takže z tohoto pohledu bylo vše skoro normální. V halách bylo víc místa než obvykle, což nakonec potvrdila oficiální zpráva pořadatelů o 2,5 tisíci fyzicky přítomných vystavujících značek. To je zhruba polovina toho, kolik se prezentovalo na akci firem před pandemií a když k tomu přidáme řadu on-line prezentací, on-line konferencí a dalších virtuálních akcí, počet značek považuji za úspěch.

Co víc, druhý a třetí den bylo návštěvníků víc než den první a ukázalo se, že přes všechny komplikace spojené s Omicronem o fyzickou účast na veletrzích návštěvníci zájem neztratili. Pořadatelé celou akci o den zkrátili a nakonec se CES 2022 fyzicky zúčastnilo přes 40 000 lidí a další desítky tisíc se účastnili on-line. To odpovídá cca polovině nejvyšší historické návštěvnosti před krizí.

Celkově musím konstatovat, že CES 2022 byl z pohledu návštěvníka velice komfortní. Odpadly tradiční problémy s dopravou ve Vegas, ve městě bylo výrazně levněji a vystavovatelé měli víc prostoru se

individuálně věnovat vážným zájemcům. I v press centru byl větší klid na práci a bylo snazší získat přístup k osobnostem, prostorům a dalším službám.

PRODUKTOVÁ KRIZE ROZHODNĚ NEKONČÍ

Druhou oblastí, kterou krize způsobena covidem zasahuje, jsou samotné produkty a schopnost výrobců dodávat je na trh. Problémy s dodávkami komponent, s logistikou a se změnami v chování spotřebitelů značně poznamenaly celý rok 2021 a je zcela nepochybné, že letošní rok bude pravděpodobně ještě o něco horší. To se ukázalo hned v několika oblastech.

Prvním zajímavým trendem byl fakt, že řada společností letos prezentovala jako novinky produkty, které virtuálně představila již loni, ale zatím je ještě nezvládla dodat na trh nebo jsou dodávky velmi problematické. Bylo to vidět třeba u Sony, u výrobců grafických karet, televizorů a další techniky. I v oblasti gadgetů jsem narazil na desítky produktů, u kterých se stále čeká na jejich dodání, a tak jsou vlastně stále novinkami. Navíc letos, na rozdíl od loňského roku, je bylo možné vidět fyzicky a takřkajíc si je osahat.



Řada společností letos prezentovala jako novinky produkty, které virtuálně představila již loni, ale zatím je ještě nezvládla dodat na trh nebo jsou dodávky velmi problematické.

Druhou možností byla obrácená situace. Řada výrobců u příležitosti veletrhu CES 2022 virtuálně představila nové produkty, které ale nebyla schopna fyzicky předvést a přijdou na trh typicky až někdy v druhé polovině roku 2022 nebo dokonce ještě později. A tento problém se týká doslova všech oblastí spotřební elektroniky. Počínaje gadgety, pro které chybí čipy, přes nejmodernější televizory až třeba po nové modely elektrických aut. Byl to velice zvláštní pocit přijít na stánek společnosti, která vám den před tím poslala tiskovou zprávu o zajímavé novince, a dozvědět se, že fyzicky vlastně ještě vůbec neexistuje a na trh přijde až za 10–12 měsíců. Když vám něco takového řekne start-up zaměřený na technologie kolem metaverse, tak to pochopíte. Když vám ale to samé řekne Mercedes nebo třeba LG, tak je to opravdu zvláštní.

Třetím, a paradoxně pozitivním, důsledkem celkové krize byla letos mnohem větší vyzrálost startérových projektů, kterých byly na CES stovky. Ve Vegas se často ve startupové sekci představují velmi vizionářské a často i velmi výstřední projekty. Letos bylo hodně znát, že většina startupů pracovala na svých produktech o rok déle, loni se virtuálního veletrhu neúčastnila, a díky tomu jejich produkty byly mnohem propracovanější a většinou připravené vstoupit na trh. To byla obrovská výhoda EUREKA Parku, který startupy prezentuje.

NEJVÝRAZNĚJŠÍM TÉMATEM BYLO ZDRAVÍ

Asi nikoho příliš nepřekvapí, že produktově nejvýraznější segment tvořily projekty zaměřené



na zdraví, zdravý životní styl a medicínu.

Přestože se tato oblast pravidelně na CES objevuje již pět let, letos bylo produktů nejvíce a rozhodně nejpropracovanějších. Častým společným jmenovatelem bylo propojování pokročilých diagnostických metod s aplikacemi, které ze získaných dat sestavovaly laicky srozumitelné závěry a doporučení. V domácích podmínkách dnes můžete měřit desítky parametrů týkajících se zdraví a kondice. Můžete používat hodinky, náramky, prsteny, speciální senzory, chytré váhy, chytré podložky nebo třeba optické senzory zabudované do zrcadla. K dispozici je například řešení pro neinvazivní měření glykémie, rozborů moči, diagnostiku pleti apod.

Zcela samostatnou kapitolu pak tvoří řešení pro zdravý spánek, relaxaci a další pomůcky pro péči o duševní zdraví. Koneckonců i Apple je v této oblasti velmi aktivní.

Skvělou zprávou navíc je, že drtivá většina řešení, která jsem viděl, je napojena na aplikaci Zdraví od Applu, takže získaná data může analyzovat nejen výrobce diagnostického řešení, ale i všechny ostatní aplikace, kterým dáte přístup k těmto datům.



CHYTRÁ DOMÁCNOST A MAZLIČCI

Z drobné elektroniky byla hojně zastoupena různá řešení pro chytrou domácnost. Dokonce byla k vidění první řešení s podporou technologie Matter, která je společným projektem Applu, Googlu a dalších hráčů. Většina výrobců již pochopila, že uzavřená proprietární řešení nemají do budoucna šanci u spotřebitelů, ani nemohou obstát z pohledu bezpečnosti, takže se viditelně můžeme těšit na mnohem jednodušší a propojenější řešení.

Z trochu jiného soudku, ale podobně hojně zastoupeny, byly produkty pro domácí mazlíčky. Nevím, jestli jde o důsledek práce z domova nebo jen nějaký přechodný trend, ale tento segment trhu opět výrazně dozrává. Například jsem objevil hned tři různé projekty neinvazivní identifikace domácích mazlíčků. Jeden používal AI pro rozpoznávání „obličeje“ zvířat – takové Face ID. Druhý u psů rozpoznával čumáky podobně, jako Touch ID rozpoznával otisk prstů.

TECHNOLOGIE ROKU 2022

Co nás v technologiích čeká v roce 2022? Dobrou zprávou pro nás uživatele Applu je fakt, že se vyrobilo obrovské množství příslušenství s podporou



rozhraní TB4 nahrazující obyčejné USB-C. To povede nejen k většímu výběru příslušenství pro Thunderbolt, ale i ke snížení jeho ceny.

Zajímavé bude sledovat přístrojící se souboj mezi technologií OLED a MicroLED. Zdá se, že Apple sází spíš na MicroLED, ale OLED rozhodně není odepsaná a objevilo se několik nových variant obrazovek.

Jestli nás letos čeká nějaká technologická pecka, dovolím si odhadnout, že to bude v oblasti rozšířené či virtuální reality. Náhlavní sady pro virtuální realitu se stále zmenšují, zlepšují se jejich parametry a snižuje cena. V oblasti rozšířené reality bylo vidět hodně projektů zaměřených na software a je vidět, že řada firem čeká, až velký hráč typu Apple tento trh otevře masám.

Nad vším tímhle se vznášel buzzword „metaverse“, u kterého sice nevíme, co by přesně měl znamenat, ale hodně firem už se hlásí o to, že by u toho rozhodně nechtěla chybět.

A poslední oblastí, kterou zmíním, je elektromobilita a autonomní doprava. Nikdo už příliš nepochybuje o tom, že minimálně střednědobě bude tato oblast velice atraktivní a takřikajíc se teprve rozdávají karty. Naplno do této oblasti vstoupila třeba

Sony, objevilo se několik zcela nových společností a já osobně věřím, že ani Apple nezůstane stát opodál. Zda se stane dodavatelem primárních technologií, spojí své síly s automobilkou, nebo se do tohoto trhu vrhne sám a naplno, uvidíme. Ale věřím, že to přijde.

Z aktuálně dostupných produktů v této oblasti představil CES doslova desítky elektromotorek, elektroskútrů či elektrokol. U těch totiž není bariéra pořizovací ceny a není potřeba ani speciální infrastruktura pro dobíjení.

JAKÝ BUDE ROK 2022?

Bude bezesporu náročný jak pro výrobce a prodejce, tak i pro spotřebitele. Musíme se připravit na pokračující problémy s dostupností běžné elektroniky, s prodlužujícím se vývojovým cyklem a rostoucími cenami. Na druhou stranu každá krize přináší nové příležitosti a já věřím, že právě tato atmosféra a logistické problémy nahrávají zcela novým, neotřelým a opravdu inovativním produktům.

Výrobci již nebudou moci dále spoléhat na pomalou inovaci a masové prodeje. A pokud chtějí držet tempo, musí přijít s výraznou inovací. 



iPad mini 1. generace v roce 2022

Recenze ■ Filip Brož



Během vánočních svátků jsem lehce uklízel a zjistil jsem, že mám ve své sbírce hned dva funkční iPady mini 1. generace. Jeden patří mně a druhý kdysi používala žena. Dodnes si je pamatuji, jelikož v listopadu 2012 jsme ještě bydleli v malé garsonce v Třebíči a oba jsme zrovna ukončili vysokou školu. Bylo to úžasné zařízení, nebo stále je? Lze ho plnohodnotně používat i v roce 2022?

Jak už jsem řekl, iPad mini 1. generace spatřil světlo světa na podzim roku 2012, přesně řečeno 2. října na tradiční konferenci společnosti Apple. Byla to obrovská změna po vydání iPadu 2. generace. Ostatně i tento model mám stále ve své sbírce ve funkčním stavu, ale o tom až jindy.

OD IPADU 2 K MINI

Musím přiznat, že mě zpočátku mini moc neoslovil. Žena byla mnohem více nadšená a já dál spokojeně používal již zmíněný iPad 2. generace. Velikost mi vyhovovala na konzumaci obsahu a kancelářskou práci. Ano, už tehdy jsem se na iPadu snažil hodně pracovat.

S rozměry 200 × 134,7 × 7,2 mm a hmotností 308 gramů nebyl problém udržet iPad mini v jedné ruce. Celou přední stranu zabírá displej IPS s tehdy nevšední úhlopříčkou 7,9 palců. Nutno podotknout, že tento rozměr Applu vydržel hodně dlouho. Skončil až s iPadem mini 5. generace – tedy v loňském roce, kdy byl uveden zcela nový iPad mini v bezrámečkovém designu.

Teprve až o rok později jsem k iPadu mini první generace zcela přilnul. Najednou mi dával smysl pro každodenní nošení a především pak zápisky z mé novinářské praxe. Ódy o iPadu mini jsem psal v iPure



již mnohokrát. Vlastnil jsem a používal všechny generace a většinu z nich mám stále ve své sbírce.

IPAD PRO DCERY

Pojďme se vrátit do současnosti a letošních Vánoc, kdy jsem iPad mini znovu objevil. Už dlouhou dobu mě dcery „otravují“ že chtějí vlastní iPad na YouTube Kids a dětské filmy. Doteď jsem jim vždy půjčoval nějaký novější iPad, na kterém pod dozorem konzumovaly za odměnu nějaký obsah. Rozhodně to není každý den.

Říkal jsem si, že bych je na vánoční svátky mohl vybavit vlastním zařízením a proč nevyužít iPady mini 1. generace. Zkusil jsem je zapnout a k mému překvapení byl jeden z nich dokonce částečně nabitý. Jeden měl systém nastavený jako zcela nový, na druhém je stále Apple ID mé ženy.

Řekl jsem si, že to tak nechám – na jednom mé Apple ID a na druhém manželky. Odhlásil jsem

kompletně všechny služby od iCloudu a nechal jen zálohování. Vymazal jsem nepotřebné aplikace a nechal jsem na hlavní ploše jen Safari a další nezbytnosti. Bohužel jsem záhy zjistil, že iPad mini podporuje nejvýše iOS 9.3.6 a jakékoliv spouštění či stahování aplikací z App Store je prakticky nemožné. Netflix na tom už nerozjedete dokonce ani zakoupené filmy z iTunes Store se mi nechtějí spustit. Vždy stejná hláška typu: „Není kompatibilní.“

BEZ APLIKACÍ

Rychle jsem tak přišel na to, že iCloud se sice synchronizuje, včetně Zpráv nebo Kalendářů, ale na aplikace je iPad mini 1. generace prakticky nepoužitelný. Jediné, co funguje zcela korektně, je Safari. Rozhodl jsem se, že to tak nechám a holkám budu pouštět YouTube Kids skrze Safari. Je to sice pomalé, ale funguje to.

Věřím tomu, že v rámci App Store bych asi našel nějaké kompatibilní aplikace, ale rozhodně nebudou

iCloud se sice synchronizuje, včetně Zpráv nebo Kalendářů, ale na aplikace je iPad mini 1. generace prakticky nepoužitelný. Jediné, co funguje zcela korektně, je Safari.



patřit k těm „moderním“ odpovídajícím roku 2022. Staré verze nefungují vůbec. iPad mini je tak vhodný akorát na Safari, nějaké psaní poznámek nebo diář. Moc dalších využití mě nenapadá...

Co mě však mile potěšilo, byla výdrž baterie. U obou zařízení holky bez problémů mohly surfovat na YouTube a přepínat „princeznovská“ videa. Jak už jsem avizoval, chce to trpělivost, ale funguje to. K iPadům jsem jim připojil starší sluchátka a bylo po starostech. Baterie jsou tam stále původní.

NENÍ TO ONO

Na konci svátků jsem však cítil, že holky moc nadšené nejsou. Z našich nových zařízení jsou namlsané, že YouTube videa se spouští rychleji a především i odezva je okamžitá. Často musely čekat, než se něco načte a začne fungovat. Sem tam vyskakovaly na webu nějaké hlášky o nefunkčnosti a nepodpoře. Holt je to starší zařízení, které už dávno není podporované.

Před 10 lety to byl famózní, rychlý stroj, na kterém jste rozběhli nejlepší aplikace a hry typu GTA: San Andreas. Dnes jste rádi, když se načte webová stránka. iPad mini sice funguje, ale jen nejzákladnější aplikace a služby. V konečném důsledku je to tak zařízení opravdu vhodné jen pro děti nebo do sbírky. Rozhodně ho nemá smysl pořizovat s úmyslem vážného používání.

ZPĚT DO SBÍRKY

V lednu jsem se tak rozhodl iPady mini znovu uložit k „věčnému“ spánku s vědomím toho, že holkám pořídím stroje, které jsou podporovány poslední verzí iPadOS. Vidím to na iPad mini 4/5 nebo základní iPad. Rád bych jim opět ukázal nové výukové aplikace a dohlížel na učení samostatnosti a aktuálních trendů ze světa IT. Prostě ty placky využít přiměřeně jejich věku a znalostem. 

Před 10 lety to byl famózní, rychlý stroj, na kterém jste rozběhli nejlepší aplikace a hry typu GTA: San Andreas. Dnes jste rádi, když se načte webová stránka.

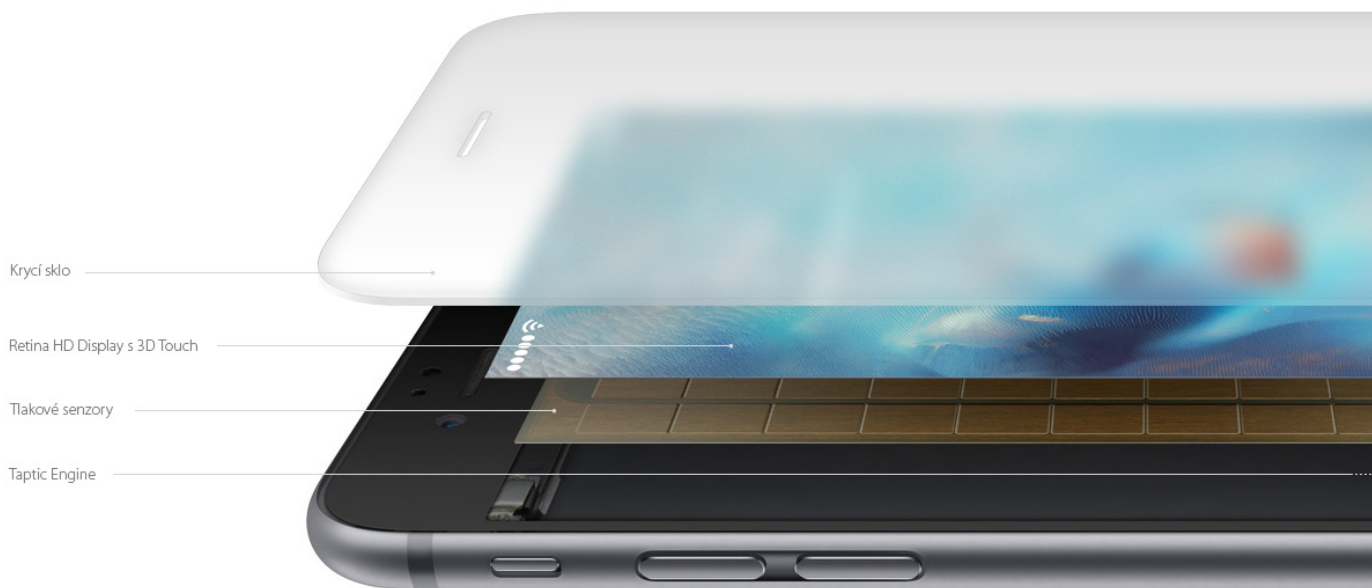


| Tlakové stýskání

Magazín ■ Jan Pražák

Každý iPhone je známý něčím jiným. Funkcí, názvem nebo novátorským počinem. Prostě znakem, kterým se zapsal do technologické historie. Mezi mnohými z nich jedna řada vyniká.





V roce 2010 přinesl iPhone 4 kompletně nový design. Všichni fanoušci kalifornské firmy si jej budou pamatovat jako hranatý telefon se skleněnými zády. Rok na to přišla modernizace, kde S označovalo hlasovou asistentku Siri.

iPhone 5 byl prvním a zároveň posledním typem, jehož design dovoloval ovládat chytrý telefon jednou rukou. Byl vyšší, ale přitom se stále pohodlně vešel do ruky. Jeho elegantnější nástupce přinesl biometrické ověřování otisku prstu, jehož sken se začal ukládat v Secure Enclave. Dodnes si veřejnost myslí, že zdejší S v názvu označovalo anglicky „bezpečnost“.

ŠESTÉ ZVĚTŠOVÁNÍ

Když Apple šesté iPhony vytáhl hned do dvou velikostí, začaly se najednou prodávat rychlostí blesku. Už tehdy pro mnohé uživatele přicházel s většími modely pozdě. A to se přitom Apple snažil na marketingových materiálech schovat první vystouplou čočku fotoaparátu. Další rok ale dle mého označuje éru, kdy Apple sice nevěděl kudy kam, ale současně se mi po té době neskutečně stýská.

iPhone 6S dorazil na pulty obchodů 25. září 2015. A přivítání nebylo úplně vřelé. Někteří kritizovali slabší výdrž baterie, jiní malý pokrok u fotoaparátu (oproti předchozím ale také následujícím modelům) nebo nedostatečnou inovaci. A já s nimi převážně souhlasím. Oproti iPhone 6 byl výrazným posunem až iPhone 7, který odebral konektor jack, dodal voděodolnost a přišel o mechanický spínač v tlačítku Home Button.

TLAKOVÝ SENZOR

Tak proč dnes tento článek? Protože po mnoha letech si zpětně člověk uvědomí, co je opravdovým přínosem. A já osobně vidím velký přínos v technologii 3D Touch. Tehdy byla předváděna jako nová generace multi-touch displeje. Úvodní video, ve kterém mluví sám Jony Ive, do hloubky rozebírá nový zážitek z používání iPhoneu.

Nahlížení do obsahu, zrychlování otevírání konkrétní části aplikace nebo nabízení dalších možností bylo kromě hardwaru integrováno i do iOS 9. Toto video je navíc dlouhé přes 4 minuty a rozebírá novou funkci tak podrobně, jako by iPhone 6S ani jiné novinky neměl. Od té



doby se Apple málokdy zaměřoval na předvedení vnitřností iPhonu v propagačních materiálech. Tady ale do detailu ukázal i nový Taptic Engine, který zajišťoval haptickou odezvu přitlaku.

JAKO ŽIVÉ

Součástí této odezvy bylo také uvedení krátkých animací, známých jako Live Photos. Málokdo si je dnes pamatuje, protože nezískaly tolik na oblibě jako oblíbené gify. Ale Apple na nich pracoval a dnes díky nim a filtrům můžeme kreativně nafotit tekoucí vodu, aniž bychom si potřebovali hrát s nastavováním času na zrcadlo. Podobně si můžete takto pořízenou fotografii dát jako tapetu na uzamčenou obrazovku a při dotyku ji rozpohybovat.

Tento novátorský způsob zůstal částečně nepochopen. Možná to způsobily původní kritické recenze, možná postupné upadání v zapomnění. Někteří uživatelé ani netušili, že tato funkce existuje a nedávalo jim smysl ji vůbec používat. Ale existovala malá skupina těch, kteří si ji velmi oblíbili. Já se počítám za šťastlivce, který k nim patří. Nebo lépe řečeno – patřil.

PROČ JEJ POHŘBÍT?

3D Touch tady byl až do modelu XS. Hned další rok ukázal, proč se Apple této funkcionality zbavil. iPhone 11 Pro dokázal prodloužit výdrž baterie přibližně o třetinu (dle testů gsmarena.com se posunul celkový čas ze 72 hodin na 86). Přičemž měl novější model tehdy i svítivější displej, ale rozměry větší jen o nepatrné desetiny milimetru.

Práce s 3D Touch byla užasná. Od vytvoření nové zprávy, e-mailu nebo nového panelu v Safari až po zobrazení posledního hovoru v telefonu. Když se k tomu přidali vývojáři třetích stran, objevily se i možnosti jako přímo napsat nový tweet, zaplatit v bance pomocí QR kódu nebo zadávat nový úkol v to-do aplikaci.

Neznamenalo to vždy, že nebudeme muset otevřít aplikaci. Ale ušetřilo nám to čas se spuštěním aplikace a až následně hledáním konkrétní funkce aplikace. Kromě toho jste „přítlak“ mohli využívat i pro rychlejší přístup do multitaskingu nebo pohyby po klávesnici při opravě chyby v textu.

NAHRAZENÍ

Není to tak, že byste tyto činnosti nemohli dělat i dnes. Rozdíl v technologii je však znatelný. 3D



Je mi líto, že 3D Touch skončil, ať už je to z jakéhokoli důvodu. Chybí mi rychlejší interakce s iPhonem, protože mi s 3D Touch přišel jako živý.

Touch dokázal rozeznat několik úrovní tlaku, zatímco aktuální Haptic Touch (od modelu XR a novějších, výjimkou je XS a XS Max) pracuje se základním rozeznáním delšího podržení prstu. Neměří však tlak prstu na obrazovku.

Díky tomu je podržení prstu při pohybu na klávesnici nebo otevírání částí aplikace pomocí zkratky pomalejší, než bývalo při využití 3D Touch. Není se čemu divit, současně je to ale něco, co mě dlouhodobě mrzí.

Je přitom zajímavé, že se tato technologie v iPhonu vůbec objevila. Prvním zařízením, které si ji osvojilo, byly Apple Watch v roce 2014. Zde se tato funkce jmenovala Force Touch a postupně si našla cestu i do trackpadů u MacBooků. Apple tak mohl plně nahradit mechanické části trackpadu. Podobně technologie umřela i na hodinkách s modelem Apple Watch Series 6.

PROČ UKONČENÁ?

Mohou však existovat další důvody, proč tato funkce skončila. Kromě výdrže baterie za to může i nízké používání mezi uživateli a právní spory. Apple tady mohl udělat více, kdyby funkci promoval při spuštění nového iPhonu, uživatelům by mohla dávat smysl.

Ted' ji najdete zahrabanou v sekci **ZPŘÍSTUPNĚNÍ – HAPTIC TOUCH**.

První žaloba na Apple kvůli technologii 3D Touch přišla v roce 2016 od společnosti Immersion. Ta si nárokovala používání, protože byla první, která si patentovala 3D Touch. O dva roky později podala druhou žalobu, která už skončila mimosoudním vyrovnáním.

Je tedy možné, že Apple nechtěl platit licenční poplatky za používání v budoucích produktech. Místo toho uvedl na trh Haptic Touch, což je podobná, i když ne tak použitelná, funkce. Všechny nové Apple Watch i iPhone se tak budou muset spokojit pouze s touto „náhradní verzí“.

Je mi líto, že 3D Touch skončil, ať už je to z jakéhokoli důvodu. Chybí mi rychlejší interakce s iPhonem, protože mi s 3D Touch přišel jako živý. Podobně jako když iPhone 7 přišel o mechanické domovské tlačítko. Najednou mi iPhone připadal zajímavější. A taky jsem díky odkládání nákupu Apple Watch nezažil přítlak na hodinkách.

Uvidíme, jestli se v budoucnu dočkáme nějaké podobně převratné technologie, která nám změní denní používání našich zařízení. Bylo by skvělé opět zažít něco, co možná kritici nepřijmou, ale pro uživatele to bude dar z nebes. 

1000

Návod ■ Karel Oprcha



Podíváme se na kondici zařízení zevnitř i zvenčí. Vaše zacházení se zařízením a péče o obě stránky vašeho produktu totiž už od samého začátku předurčují, jak moc atraktivní jednou bude pro potenciálního kupce. Tento samotný fakt je důležité si uvědomit – jednou se prodá téměř všechno. Ať už to bude trvat sebedéle a bude to chtít trpělivost a reklamu. Nemá vůbec smysl kupovat drahé zařízení s tím, že jste jeho první a poslední majitel, a podle toho se tak k němu taky chovat. A to především v případě oněch luxusních produktů. Faktem je, že sezónně nakupovat produkty Applu a podobných značek si může dovolit jen zlomek lidí a ten zbytek rozhodně rád využije vašich „služeb“, když jim nějaké zařízení „předpoužijete“, tržně zlevníte a následně poskytnete v dobrém stavu třeba za polovinu ceny. I když to pak nebude poslední model, na to nikdo nehraje. Starat se o svá zařízení má proto smysl vždy, kvůli nim, sobě i jejich dalším majitelům.

CO SE NEPRODÁ, POŘÁD NENÍ ODPAD

Je to krásná představa, že se dá prodat úplně všechno, nicméně se jí nedá vždy věřit. Některé produkty, kdysi i relativně hodnotné, mohou za roky tak moc ztratit na hodnotě, že hledat jim kupce by vás stálo víc, než jste z nich schopni vytěžit. Je proto

vhodné s touto představou už produkty nakupovat, abychom potom nemuseli čelit trpkému rozčarování, že si to či ono ode mě nikdo nechce koupit. I to má ale bohužel řešení. Jsou tu takové tři kategorie věcí, u nichž s dalším zájemcem není radno počítat – extrémně drahé produkty a personalizovaná elektronika, extrémně levné produkty a spotřební zboží. Ať už si z těchto kategorií představíte cokoli, je velká šance, že si běžný cizí člověk radši koupí stejnou věc novou, než se trápit s použitým zbožím. Pokud se jedná o levný nebo dostupný produkt, který navíc každým dnem strašně stárne, jako např. elektronika, je skoro jisté, že si místo vašeho vysvíceného monitoru někdo radši rozbalí nový a novější kus, který ho díky neustále se zvyšující kvalitě levné elektroniky vlastně vyjde levněji než ten váš. Asi si to dovedete dobře představit z vlastní zkušenosti.

Jak jsem zmínil, ultra drahé produkty jsou na tom (možná paradoxně) úplně stejně. Pakliže se nejedná o sběratelské kousky typu starých aut, hodiček, nábytku, nádobí a jiných starožitností, můžete si být jisti, že váš statisícový Mac po vás za pár let nikdo chtít nebude, leda že byste ho prodávali hrubě pod cenou. Když jsem si kupoval své herní PC za 53 tisíc Kč, v podstatě jsem byl smířený s tím, že jakmile NVIDIA vydá jednu dvě generace



nových karet, můj zánovní OMEN bude někde úplně na okraji spektra. Nové počítače budou už za dva roky odpovídat úplně jiným standardům (až se jednou uspokojí ten globální nedostatek čipů), budou mít modernější design, lepší chlazení a celkově budou reagovat na současná očekávání zákazníků. Cokoliv z roku 2020 bude prehistorie. Možná jste si tím už sami prošli, možná s tím zrovna bojujete, ale prostě čím specifičtější produkt vlastníte, tím menší šanci na jeho další prodej máte. Tím hůř, jestli jste si nechali stroj postavit na zakázku a konfiguraci jste si zvolili sami. Pak jste to dělali jen a výhradně pro sebe.

Co si teď počít? Denně pracujete a hraje-
te si s počítačem, telefonem nebo čímkoliv jiným,
o čem víte, že je to na vyhození. Taková situa-
ce je neekonomická, neekologická a prostě nešetr-
ná všemi směry. Přece jenom se ale řešení najde.
Prostřednictvím svých učitelů na vysoké škole jsem
se dozvěděl o tom, že v každém regionu existu-
je celá řada charitativních organizací, které pro své
členy a klienty pořádají nepřetržité sbírky čehoko-
liv. Po koupi svého nového počítače jsem tak v roce
2020 náhodně pár z nich kontaktoval, s jednou si
domluvil schůzku a připravený starý stolní poči-
tač HP s monitorem a myší (klávesnici jsem prodal)
jsem předal jejich člověku, aby ho dal rodině, co ji

potkala pohroma a v požáru přišla o všechno. Mám
dojem, že to budu za pár let opakovat zase. Bohužel,
setkal jsem se i s kritikou, že „normálnímu člově-
ku barák nevyhoří“ a „copak to je taková hrůza?“,
ale takové dotazy se vůbec nemají klást. Jakmile
vím, že mou jedinou možností je věc vyhodit, nebo ji
hned poskytnout někomu, kdo ji potřebuje, je u mě
volba jasná. Mně to udělá radost a můžu tak aspoň
usínat s dobrým pocitem, že jsem svému starému
HP daroval život a někomu jinému základní životní
komfort a třeba jen přístup k internetu a vzdělání
v době tvrdého lockdownu jara 2020. To si totiž stej-
ně nekoupíte... I když jsem tehdy na své staré elek-
tronice nevydělal, mělo zjevně smysl o ni pečovat.
A jak teda na to?

JEN ZÁKLADNÍ HYGIENA BOHATĚ STAČÍ

Co se týče péče o zevnějšek vašeho čehokoliv, ať
už jde o telefon, tablet, počítač, sluchátka, náby-
tek, auto nebo dům, přišel jsem na to, že neefek-
tivnější a nejméně ztrátové řešení je konstantní
a nepatrná práce. Pokud to nenecháte zajít daleko,
bude výsledný efekt a stav toho, co používáte, lepší,
než když se nebudete o nic starat a potom zjistí-
te, že jste něco zanedbali. Díky tomu ani nebude-
te v podstatě nikdy potřebovat žádné speciální čis-
ticí prostředky, vlhčené hadry, spreje nebo roztoky.



Vystačíte si jen s hebkým hadříkem, prachovkou a vodou. Je samozřejmě pravda, že některým materiálům prospěje, když je ošetříte příslušnou chemií, protože jim to propůjčí lepší lesk, strukturu i třeba ochranu. S největší pravděpodobností to ale platí jen pro přírodní materiály, které jsou stále živé i po své „smrti“ a i nadále vykazují stárnutí, získávají patinu a postupně degradují. Typicky jde o kůži, kov, dřevo a keramiku. Pokud chceme takové produkty udržet co nejdéle v kondici, vyžaduje to mnohem více péče a taky specifické zacházení, které nebude jejich opotřebení napomáhat.

Pokud se ale budeme bavit vyloženě o elektronice, ta je ve většině případů vyráběna z plastů, opláštěných kovů, které nekorodují, a skla. Plast je potom věčný materiál a dá se i kompletně zanedbávat, narušit jeho strukturu může snad jen časté přímé sluneční světlo. Podobně kov i sklo de facto nijak nemění své vlastnosti, takže není nic jednoduššího než použít vlhký hadr a nečistotu omýt. Většina lidí se mi diví, že neexperimentují s žádnými čistícími nano soupravami a podobnými vymoženostmi, které mi akorát žerou čas a peníze, a svoji elektroniku a vlastně taky všechno ostatní myju zpravidla jen vodou. Mám problém s tím, že na plastech a leštěných plochách dělá většina sofistikovaných přípravků šmouhy a mapy, což vypadá strašně

neesteticky. Takové plochy pak musím ještě znova stejně vyleštit něčím čistým nebo vlhkým, protože se na zasviněný monitor a lesklé designové repráky odmítám dívat. Koupí robotického vysavače jsem začal čistou vodou dokonce i vytírat podlahu a světe div se, funguje to úplně perfektně.

Klíč totiž tkví v jednoduchém mechanismu – veškerá chemie nám slouží k odstranění usazených a nanesených nečistot a mastnoty, na které je už voda slabá. Faktem ale je, že voda je nejlepší čisticí prostředek, dokonce ani na zuby nepotřebujete pastu, pouze různé typy kartáčků. Pokud se tedy dovedete postarat o to, aby se vám na plochách, které hodláte čistit, neshromažďovala mastnota (z rukou, od jídla apod.) a i tu, co se nevyhnutelně vytvoří, budete pravidelně omývat, nemůžete

Nejlepší způsob, jak předejít složitému čištění, že zabrání znečištění. Je to tak jednoduché a zároveň tak složité. Je to bohužel spojeno s velikou disciplínou.

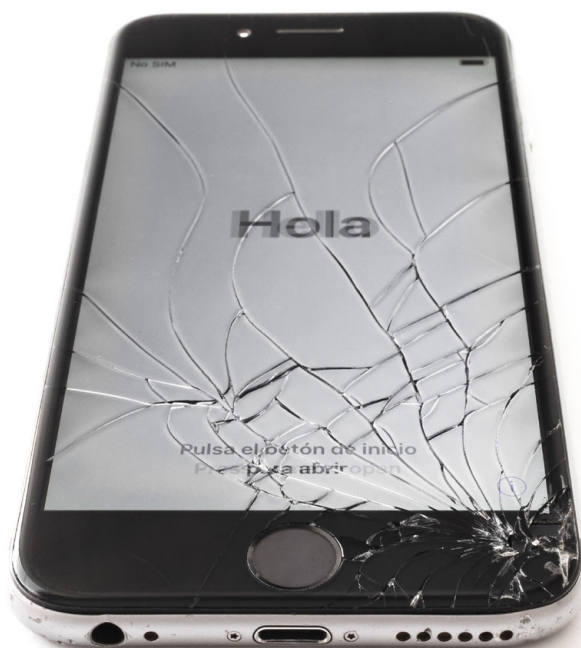


nikdy dojdít do stavu, kdy budete potřebovat tunu mýdla. Nejlepší způsob, jak předejít složitému čištění, že zabránit znečištění. Je to tak jednoduché a zároveň tak složité. Je to bohužel spojeno s velkou disciplínou, jako např. umýt si ruce vždy, když беру do ruky telefon nebo sedám k PC. To jen málokdo dodrží. Výsledek je nicméně úžasný, to vám můžu podepsat. Když už jsme u počítačů, nemůžeme popřít, že samotný počítač je jeden velký sběrač prachu. Kvůli svému aktivnímu chlazení bude každý počítač okolo sebe tvořit vzduchové víry, které přirozeně způsobí postupné shromažďování prachu na i uvnitř zařízení. To vás tím pádem proti vaší vůli staví do pozice, kdy musíte čas od času váš počítač otevřít a profouknout (nic víc), pakliže chcete zachovat jeho původní stav. Osobně svůj stolní počítač otevírám co dva týdny a prach vyfukuju ven. Už jen proto, že ho tam vidím přes ten skleněný boční panel, což mi způsobuje fyzickou bolest. To je pochopitelně přehnaná péče, ale zase na druhou stranu dobře vím, že nikdy nebudu muset řešit teplotní problémy způsobené nahromaděním špíny, které by narušily výkon stroje a potenciálně i zdraví jeho komponentů. Koneckonců tím dělám i službu těm, kdo po mně můj počítač dostanou, protože aspoň nedostanou vrak, čímž zvyšuju jeho atraktivitu.

STAČÍ JEN BÝT ZODPOVĚDNÝ

Úplně stejná pravidla konečně platí i pro vnitřek vašich zařízení. Nejdelší životnost baterie, procesoru i třeba paměti můžu nejlépe pojistit tím, že komponenty nebudu systematicky přetěžovat. Dobrým chlazením se dá mnohým opotřebením předejít, ale každý výrobek má svoji fyzickou životnost nějak danou, a pokud budete váš procesor nebo grafickou kartu opakovaně nutit pracovat na 100 % a produkovat teplo, byť bude dobře odváděno, zařízení bude v čase slábnout, protože se opotřebuje na atomární bázi vlivem neustálého nadměrného proudu elektrické energie. I proto je o staré mašiny krypto maniaků tak malý zájem, přece si nechcete koupit vyhoněnou herní grafiku... Na druhou stranu pokud si stroj kupujete s tím, že ho za pár let odpálíte, o nic se nejedná a můj článek číst nemusíte. Nám se ale jedná o potenciální nákup z druhé ruky a tomu spotřebním jednáním nepomůžete.

Problémy s výdrží baterie jsou dnes už ohraňovaná písnička, ale sluší se to zase zopakovat. Každá baterie bude časem chřadnout, je to její vlastnost, tudíž opět její nadměrné vytěžování bude konec jejího života přivolávat. Myslím se tím vybíjením ze 100 % na nulu a zpět každý den, dlouhé intervaly mezi nabíjením, časté otáčení nabíjecích cyklů a třeba i nabíjení za špatných okolních podmínek.



tům dobře, a vy tak teplotními výkyvy ukusujete ze života baterie další minuty. Co už dnes není takový problém jako kdysi, je nabíjení nadměrným proudem nebo špatným zdrojem. Dnešní zařízení jsou většinou naučená pouštět k baterii a komponentům pouze bezpečné množství elektrické energie, aby se zajistila efektivita chodu, proto je vlastně jedno, jak rychle váš iPhone nabíjíte, protože baterii to stejně nezachrání. Já chápu ideu Applu nepodporovat rychlonabíjení a poskytovat pouze slabší adaptéry. Nicméně v momentě, kdy telefon vytěžujete celý den, a on tak musí soustavně viset na nabíječce, která baterii sotva udržuje v použitelném stavu, telefon trpí mnohem víc, než při jednodenním přísunu energie pro 100% nabití. Nenaděláte nic, i váš iPhone si potřebuje občas odpočinout.

Posledním potenciálním problémem, který se mnohem víc týká ostatních výrobců než Applu a macOS, je opotřebení disku. Tak jako tak to tu ale vyzdvihnou. Mnozí lidé mají tendenci ukládat úplně zbytečnosti do neznámých zákoutí svých SSD a HDD, která už nikdy nenavštíví, a na data následně úplně zapomenou, což nemůže vést k ničemu jinému než postupnému zpomalení chodu celého počítače, protože systém není schopen se sám vyznat v dezorganizovaném balastu nesmyslných dat a načíst sebe

se nevyznáte vy, tak už nikdo, počítač je a bude pouze stroj! Pomoci od zmatení si (mu) můžete jen tím, že budete data ukládat do stromových struktur, nebudete mít na ploše stovky ikon, zástupců a náhodných dokumentů, protože jste nepořádní, a v neposlední řadě taky pravidelným promazáváním nepotřebných dat. Data se totiž nemají jen hromadit, ale taky odstraňovat. Ve vaší skříni, spíži nebo garáži taky děláte jednou za čas pořádnou čistku... Dejte si i tady ten čas, váš počítač (i planeta) si to zaslouží, bude tak schopen mnohem lépe indexovat, orientovat se sám v sobě, vy se vyhnete defragmentaci, formátování a podobným extrémním zákrokům dob minulých a taky si ušetříte hodně peněz za nový disk, který jednoduše nebudete tolik potřebovat. Ani kvůli rychlosti, ani kvůli čistotě, ani kvůli kapacitě. A všichni budou šťastní.

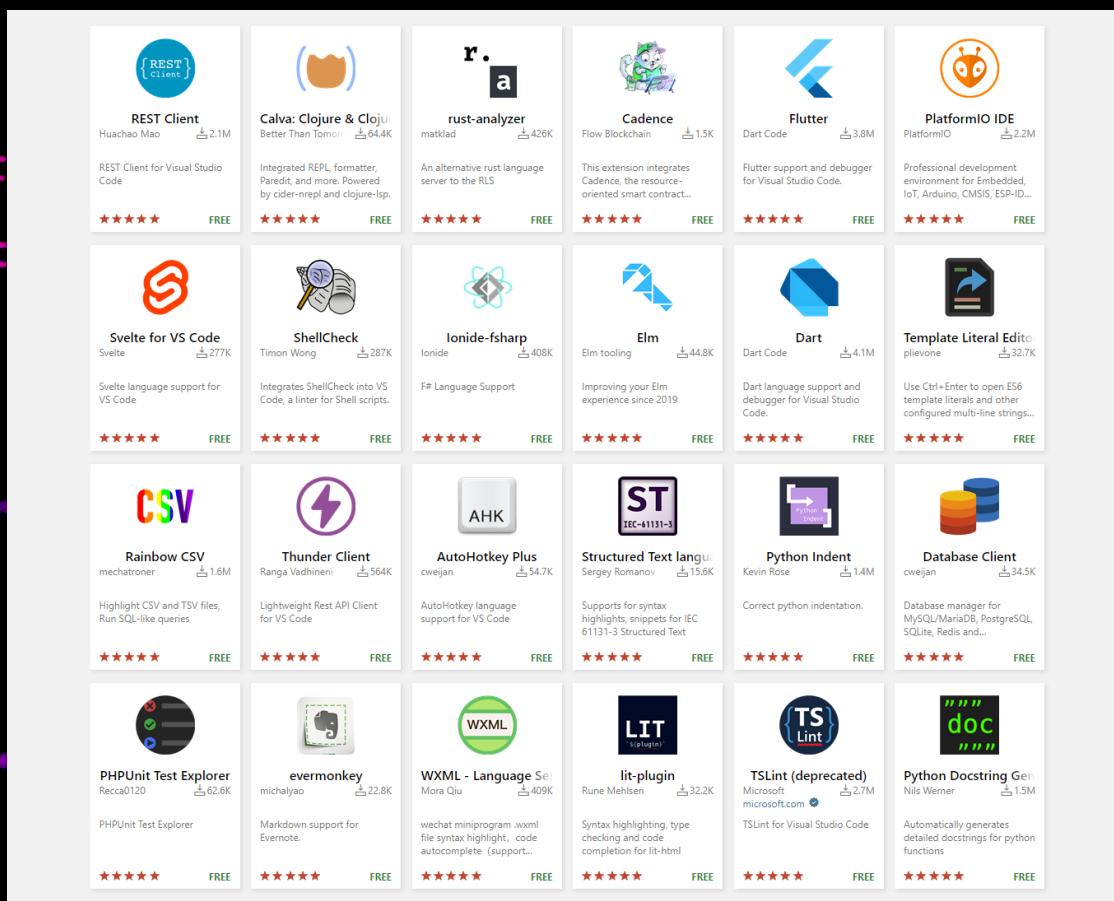
Jak se tu už dlouho snažím vyjádřit, mnoho lidských starostí se dá vyřešit jen trochou ochoty projevit o naše okolí zájem. Ocení to lidé okolo vás i vy samotní, protože byste při koupi z druhé ruky měli koukat právě po lidech, kteří to vidí stejně a berou ohled. Ocení to koneckonců i ty věci tím, že nám budou dobře sloužit. A v případě přeprodě starých věcí to platí dvojnásob, jsou to dvě mouchy jednou ranou. 

Visual Studio Code na Applu

Spousta funkcí nejen
pro programátory

Recenze ■ Michal Rada

Microsoft se hodně snaží, aby Visual Studio Code (VS Code) byl pro programátora vlastně to jediné, co bude potřebovat. Dnes už to dávno není jen sprostý editor. Je pochopitelné, že jde o nástroj primárně určený pro svět Windows, ale je multiplatformní, takže se dá využít samozřejmě i na Macu, ale díky webové verzi i na iPadu. Jaké je jeho používání na iPadu či na iPhoneu? Má to smysl? Že by tu bylo konečně multiplatformní IDE i pro jablčný tablet?



Asi nejznámější IDE (vývojové prostředí, anglicky Integrated Development Environment) pro vývojáře od Microsoftu Visual Studio Code je v posledních měsících středem pozornosti vývojářů nejen pro platformy Microsoftu. Před několika měsíci Microsoft totiž představil **webovou** verzi tohoto nástroje a tím doplnil verze pro Windows a macOS o takřka univerzálně použitelnou webovou aplikaci, která prý funguje naprosto všude. Tak to jsem i já zajásal, protože velice často a rád pracuji i na iPadu. A upřímně, najít pro iPad fungující IDE se spoustou funkcí (a aby byl navíc i přístupný pro nevidomé), to je fakt ořech o velikosti mamutího kokosu.

LEHKÝ EDITOR NEJEN KÓDU Z RODINY VISUAL STUDIO

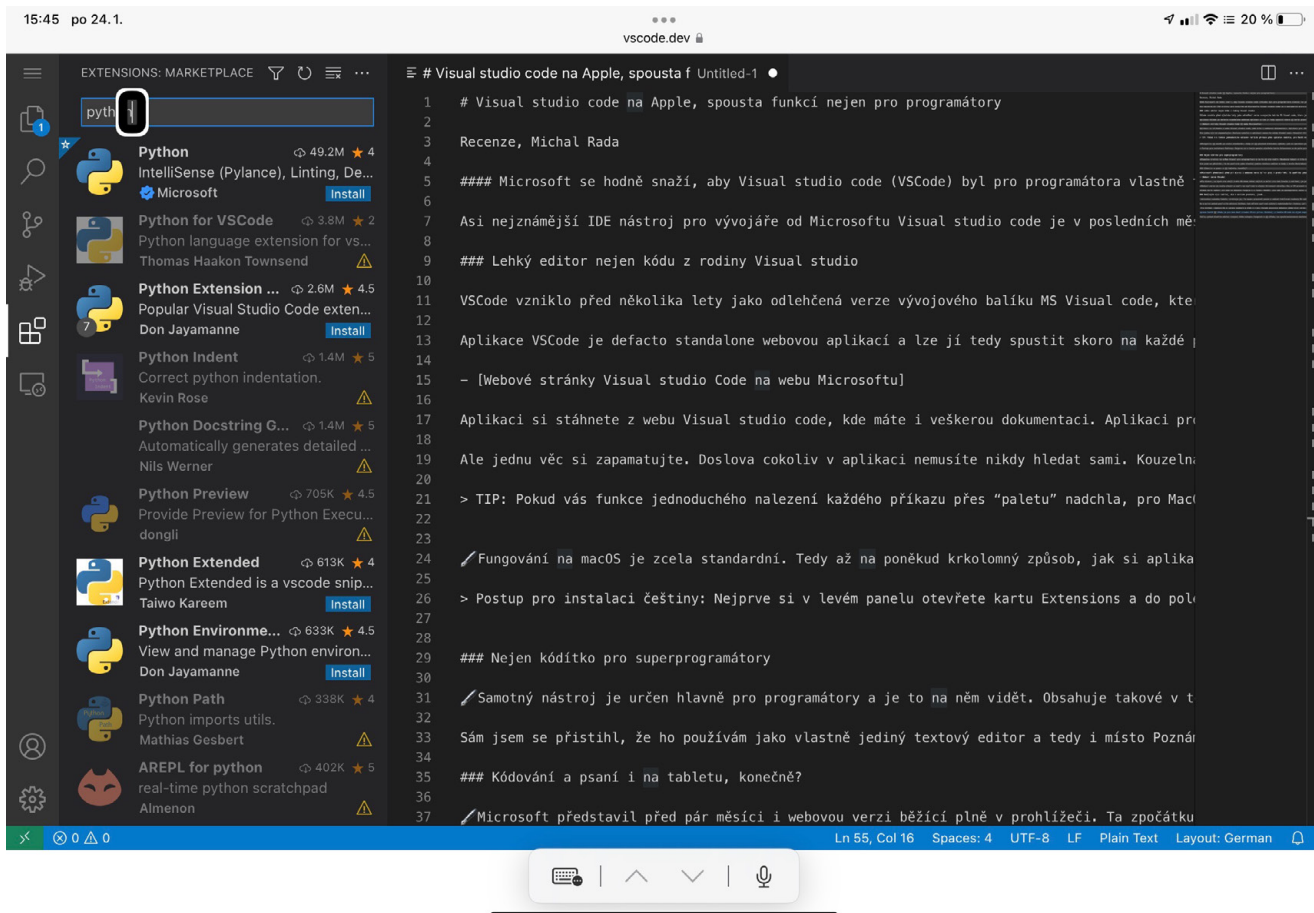
VS Code vzniklo před několika lety jako odlehčená verze vývojového balíku MS Visual Code, který je pro vývojáře na Windows etalonem pro psaní, správu a realizaci kódu v snad každém myslitelném jazyce. A zatímco Visual Studio jako takové je opravdu hlavně jen o programování, VS Code je spíš

neomezený textový editor všech možných formátů. Díky několika tisícům rozšíření lze pak s nadsázkou ve VS Code dělat skoro cokoliv.

Aplikace VS Code je de facto standalone webovou aplikací a lze ji tedy spustit skoro na každé platformě, pokud pro ni Microsoft připravil zabalenou instalaci. To platí jak pro Windows, tak i pro macOS, kde běží na jakékoli verzi od verze 10.10.x.

Aplikaci si stáhnete z webu Visual Studio Code, kde máte i veškerou dokumentaci. Aplikaci pro Mac není nutno instalovat, ale jako vždy doporučuji ji přesunout do složky aplikací. Výhodou webové aplikace je, že všude vypadá a funguje stejně. Pokud jste tedy zvyklí na VS Code z Windows, nečeká vás žádné překvapení. A pokud ne, prostředí aplikace je na první pohled sice trochu nepřehledné, ale pro programátory navyklé na vývojové nástroje je dost srozumitelné. Se začátky vám pomůže seznamovací průvodce, nebo stovky videí na YouTube.

Ale jednu věc si zapamatujte. Doslova nic v aplikaci nemusíte hledat sami. Kouzelná klávesová zkratka totiž otevře takzvanou „paletu“, což je seznam všech funkcí a příkazů. Pak stačí jen jednoduše napsat část příslušného názvu a zvolit co



potřebujete. Funguje to opravdu všude, tedy i u příkazů z rozšíření, o kterých bude ještě řeč později. Na Macu je klávesová zkratka **CMD + SHIFT + P**, obvykle správně funguje i ve webové verzi v Safari. A na zbytek se dá přijít samostudiem.



TIP: Pokud vás funkce jednoduchého nalezení každého příkazu přes „paletu“ nadchla, pro macOS existuje kupříkladu aplikace s názvem Paletro, která vám udělá paletu příkazů v jakékoliv aplikaci. Velmi návykové a užitečné.

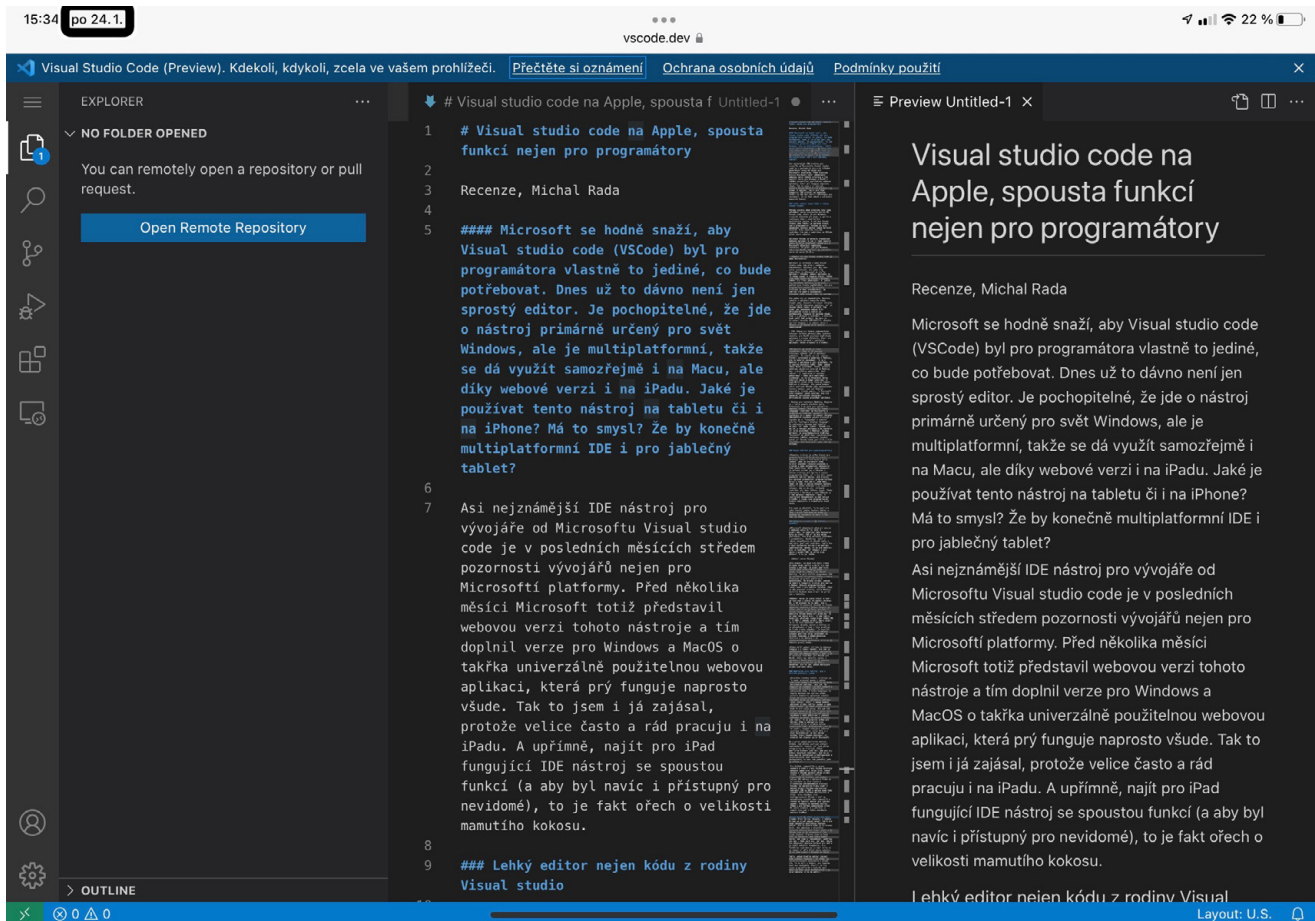
Fungování na macOS je zcela standardní. Tedy až na poněkud krkolomný způsob, jak si aplikaci počestit. Po startu se vám zobrazí některé informace a podmínky v češtině, ale to bohužel neznamená, že je v češtině i aplikace a její prostředí. To si musíte nastavit ručně, tedy pokud vůbec české prostředí chcete, protože překlady obvyklých termínů do češtiny dají i protřelým odborníkům dost zabrat. Já například až metodou „pokus – omyl“ nebo spíš „omyl – omyl“ zjišťoval, co je to Připravit změnu, Schválit změnu a Vydat schválení (v angličtině jinak známé termíny Commit, Publish a Release). Ale pokud budete chtít využívat VS Code jako naboostovaný textový editor, pak asi češtinu doporučím.

Trochu zamrzí, že Microsoft sice rozpozná jazyk systému, ale sám nenabídl volitelnou instalaci příslušného jazyka prostředí aplikace.

Chcete-li instalovat češtinu, nejprve si v levém panelu otevřete kartu Extensions a do pole pro vyhledávání napište „czech“. Klikněte na rozšíření Czech language od Microsoftu a klikněte na tlačítko Install. Po instalaci si s pomocí klávesové zkratky **CMD + SHIFT + P** otevřete paletu nástrojů a napište do ní „language“ a vyberte položku Configure display language. Ve zobrazeném seznamu pak vyberte možnost CS nebo Czech. VS Code vás požádá o restart aplikace a po restartu již máte prostředí v češtině. Druhou možností je prostřednictvím tlačítka Accounts po přihlášení synchronizovat nastavení (včetně nastavení jazyka), pokud již VS Code někde používáte a máte vytvořený účet Microsoft, nebo účet na GitHubu.

NEJEN KÓDÍTKO PRO SUPER PROGRAMÁTORY

Samotný nástroj je určen hlavně pro programátory a je to na něm vidět. Obsahuje v této branži běžné funkce, jako je zvýraznění kódu, hlídání uzavření



různých uvozovek a závorek anebo automatické odsazování kódu tabulátory. Další jeho předností je možnost svázat jej s různými i online nástroji pro správu a revizi programového kódu, což z něj dělá nejen pohodlný lokální editor, ale nástroj pro opravdu produktivní programátorskou práci v týmu. Ale jak už jsem řekl, jedná se také o velice šikovný textový editor s mnoha funkcemi, a to zejména v situaci, kdy si do něj stáhnete rozšíření pro daný jazyk. Třeba dokumenty v Markdown a nebo Org Mode se v tom upravují naprosto úžasně. V rozsáhlých dokumentech je pak velice užitečná i jinak ryze programátorská funkce zabalování a rozbalování kusů textu.

Sám jsem se přistihl, že ho používám jako vlastně jediný textový editor a tedy i místo Poznámkového bloku ve Windows či Texteditu na Macu. A teď také na iPadu.

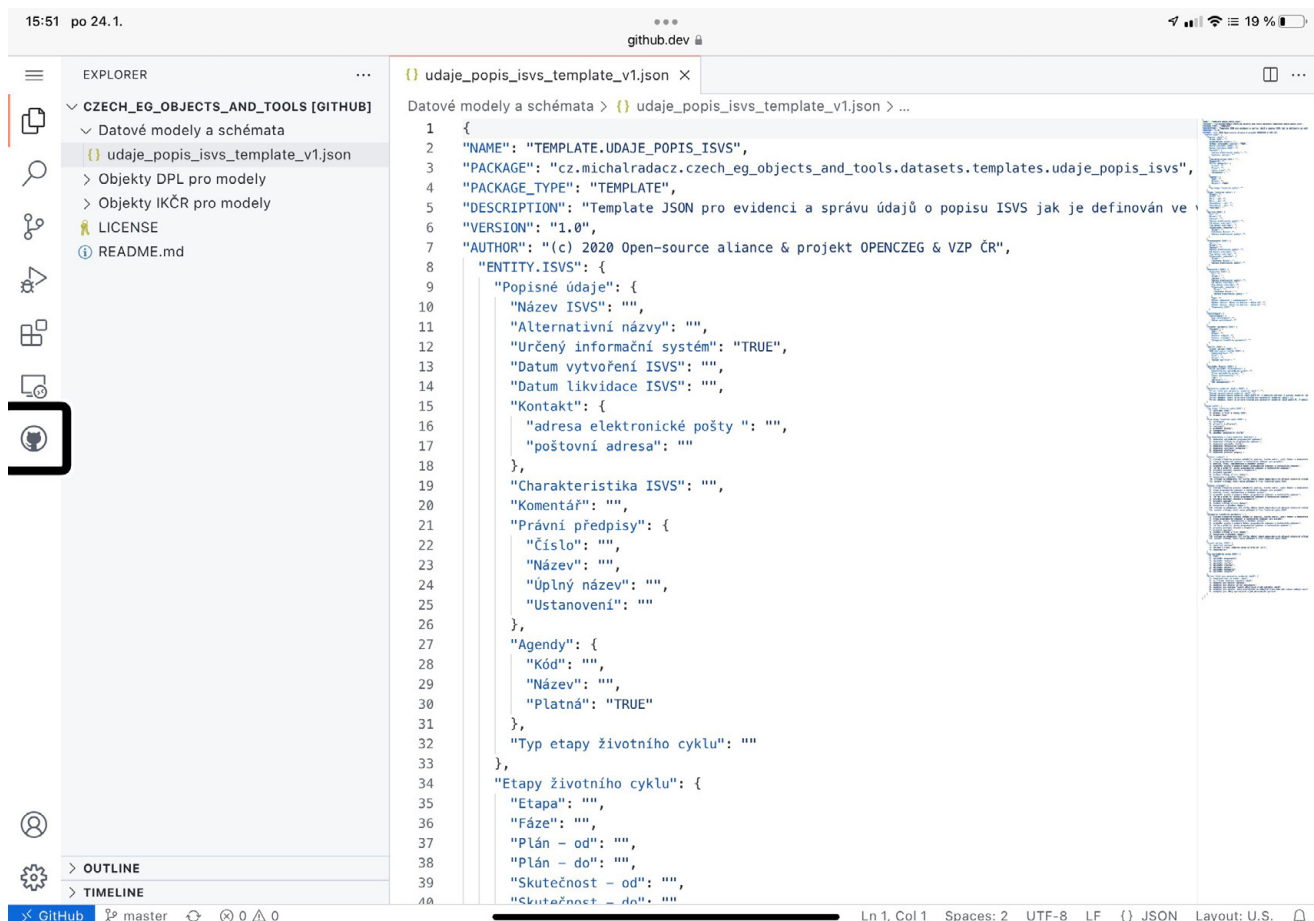
KÓDOVÁNÍ A PSÁNÍ I NA TABLETU, KONEČNĚ?

Microsoft představil před pár měsíci i webovou verzi běžící plně v prohlížeči. Její betaverze byla zpočátku za trest, teď už je ale nejen použitelná, ale díky možnosti rozšíření i produktivní. Donedávna

totiž z údajně bezpečnostních důvodů nešlo s webovou verzí používat rozšíření, takže šlo o dost kulhavého oslíka a ne pořádně zapráhnutého meška. To se ale naštěstí mění a rozšíření, jež fungují i pro verzi v prohlížeči, stále přibývá. A to je dobře.

To hlavní, co bych vám chtěl tímto článkem sdělit, a možná vás tak trochu i nalákat, je právě **používání VScode přes prohlížeč na iPadu**. A proč by ne třeba i na iPhoneu? Uznávám, že psát složitý programový kód na softwarové klávesnici iPhoneu s malým displejem je prostě pořád spíš masochismus. Na druhou stranu, sem tam se dobrý a fungující nástroj pro správu a řešení různých programátorských úskalí hodí i pro mobilní telefon. iPad je můj pracovní nástroj, stále častěji nechávám MacBook doma a hurá do práce jen s tabletem.

Webová verze je zcela stejná a snaží se využívat i stejné klávesové zkratky. No, z 99 % se to daří, ale u některých klávesových zkratk se trochu zapotíte, protože v Safari fungují na iPadu, ale už ne na Macu, zatímco v Chrome fungují správně na Macu, ale na mobilním Chrome mohou mít problémy. To se však tak často mění, že zde raději konkrétní příklady (snad kromě třeba **CMD +**



a **CMD + ,**) nebudu uvádět. Navíc platí, že si ve svém nastavení můžete klávesové zkratky změnit a totálně si je přizpůsobit a tedy i tyto problémy po troše námahy odpadají. Ta největší výhoda tak je, že jste i na tabletu schopni používat známé prostředí se známými funkcemi a předvídatelným chováním, a to dokonce i se synchronizovaným nastavením. A to je na tabletu prostě bomba.

Jako u každé webové stránky tu dokonce funguje i funkce Handoff, ale zde je pochopitelně nutné na všech zařízeních používat jen webovou verzi. I když i na to existuje rozšíření k VS Code pro macOS, které umí aktuální sezení v aplikaci z macOS přeložit na webovou adresu URL a propustit na iPad s Handoff. Ale to jen, pokud editujete nějaký vzdálený zdroj.

NEDĚLEJTE VĚCI LOKÁLNĚ, ALE V ON-LINE PROSTORU, JINAK...

Obrovskou výhodou tohoto nástroje je, že nepracuje pouze s lokálními soubory či adresáři na disku příslušného zařízení, ale lze ho napojit na cloudové úložiště souborů a zejména na cloudové repozitáře zdrojového kódu. V téhle kombinaci to teprve dostane ten správný efekt, protože budete-li upravovat cokoli někde na online zdroji, můžete to skutečně dělat na jakémkoliv zařízení úplně stejně. Jistě, i pokud budete editovat nějaký lokální soubor, anebo třeba soubor na vašem iCloud Drive, bude to mít svoje plusy. Ale potom tak trochu zapomeňte na to, že byste byli schopni pracovat na více zařízeních najednou anebo přecházet z jednoho zařízení na druhé. Na celém nástroji je vidět, že je

Úprava textů na iPadu je pro mě dost zásadní částí práce.

Ostatně, i tenhle článek se nějak napsat musel. Takže mám snad jakýkoliv myslitelný textový editor.



primárně určen pro Sdílení kódu a spolupráci více uživatelů právě v nějakém online repozitáři kódu. Programátoři jsou na to zvyklí. Nejpoužívanějším systémem jsou různé verze GIT a z nich nejslavnější je asi server GitHub, který shodou okolností již několik let vlastní Microsoft.

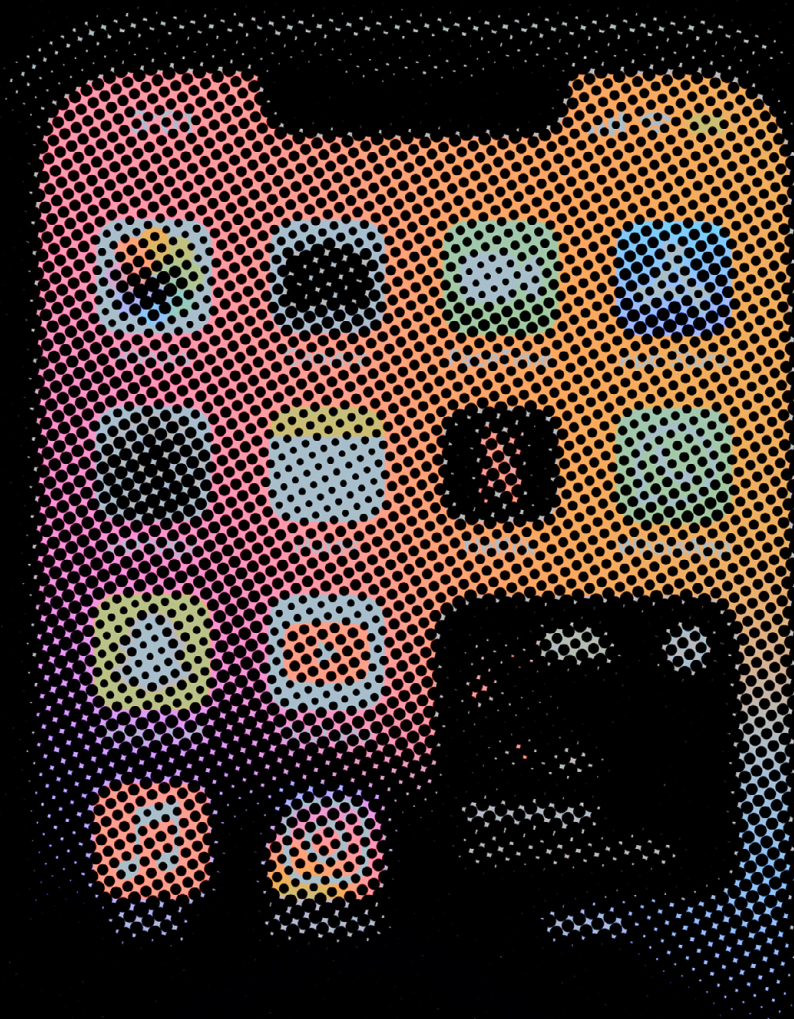
No a právě pokud používáte aktivně GitHub, tak můžete využívat některé nadstandardní funkce, jež jsou přímo integrovány do nástroje. Pokud používáte některý jiný GIT, pak pro něj určitě existuje rozšíření, ale to si zase musíte instalovat a konfigurovat a synchronizovat jeho nastavení a pochopitelně to není tak pohodlné jako na GitHubu.

Pro repozitáře GitHub a úpravu souborů a kódů v rámci VS Code existuje dokonce jeden méně známý trik. Pokud chcete ve VS Code upravit přímo nějaký soubor z jakéhokoliv online repozitáře na GitHubu, pak si ho pouhou změnou URL v adresním řádku otevřete ve svém vlastním uživatelsky přizpůsobeném nástroji VS Code. Do adresního řádku stačí v adrese <https://github.com/xxx/xxx> nahradit COM za DEV a adresa bude tedy vypadat <https://github.dev/xxx/xxx> a „traďá“, máte vámi konfigurovaný VS Code v němž se

automaticky otevřel daný repozitář a rovnou se spustí editor pro vybraný soubor. Funguje to opravdu skvěle, třeba i pro každou samostatnou větev či verzi souboru. A i ukládání a commit jsou pak v takto otevřeném editoru hračkou.

Úprava textů na iPadu je pro mě dost zásadní částí práce. Ostatně, i tenhle článek se nějak napsat musel. Takže mám snad jakýkoliv myslitelný textový editor. Ale se psaním kódu je to trochu horší. Ono přece jen v klasickém textovém editoru dost funkcí chybí a na VS Code jsem si na notebooku už tak nějak zvykl. A proto jsem se hned vrhl na testování jeho zcela webové verze. Jak jsem už naznačoval, zpočátku nic moc – tedy spíš nic, než moc. Verze ale přibývají doslova každých pár dnů a je vidět neustálé zlepšování. A s funkčními rozšířeními (i když stále ne se všemi) už můžu dělat skoro cokoli, na co jsem zvyklý z Windows či macOS.

Takže, pokud hledáte editor (nejen) kódu, který je schopný fungovat i na iPadu se synchronizovaným nastavením, a nevádí vám, že běží v Safari, nic lepšího dnes asi nenajdete. Nejen programátorům a kodérům se tím otevírá další možnost úplné produktivity i na tabletu. A to se počítá. 



NEXT →

