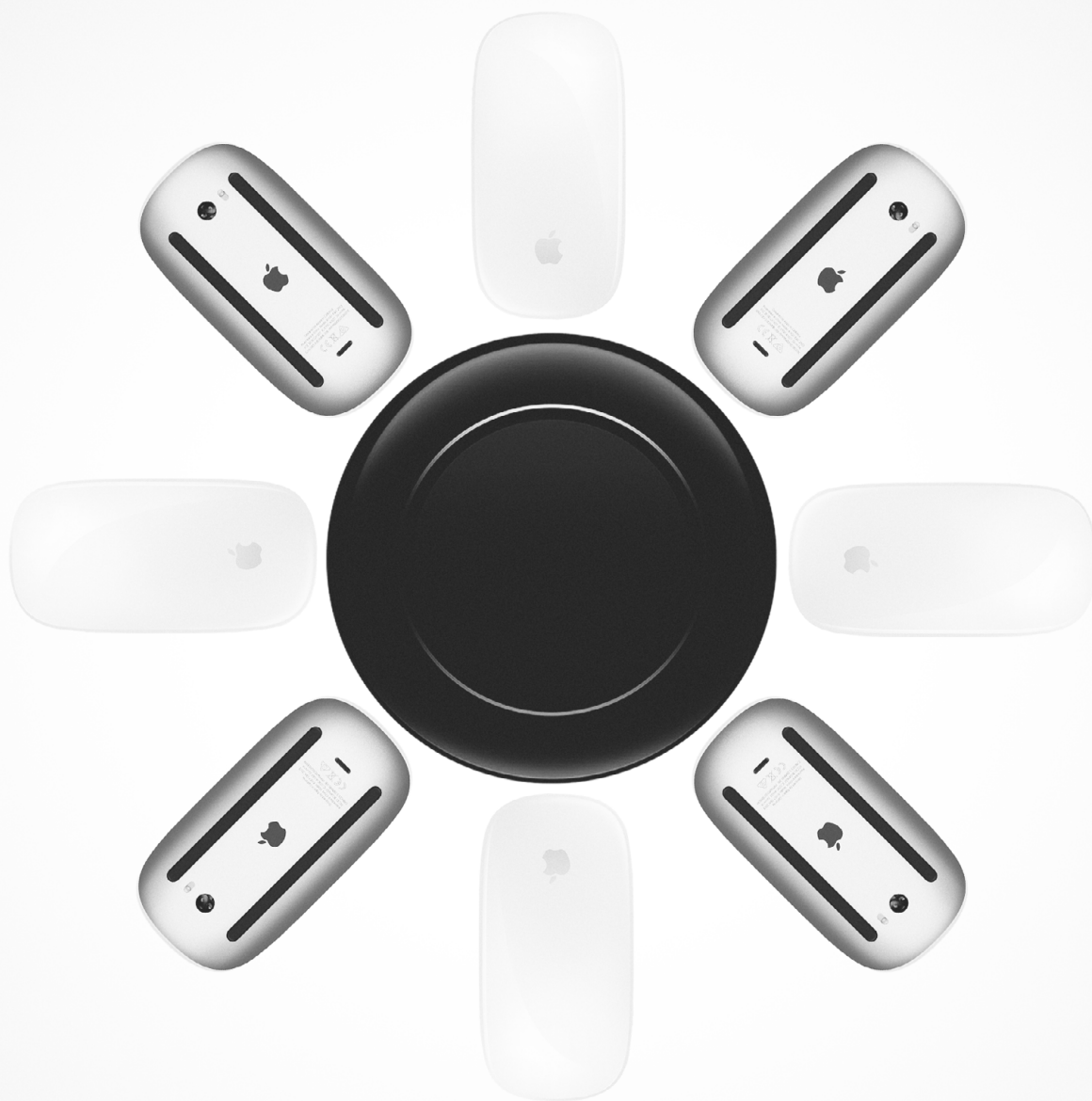


iPure^{cz}



Monitor **aktivity** | Sluchátka **Shokz** | **Slepé uličky** Applu
Naplno v **iOS 15** | **Historie verzí** v App Store



iPure.cz 226/2022, 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

Den, který změnil celý svět

Editorial ■ Filip Brož

Tyto řádky píšu 24. února, tedy přesně v den, kdy Rusko rozpoutalo válku v Evropě a napadlo suverénní stát Ukrajinu.

Vím, že to do technologického magazínu nepatří, ale jsou události, které vše přesahují. Tento den se zapíše do historie. Bohužel v negativním světle. Nikdy jsem si nemyslel, že zbraně a rakety uvidím někde jinde, než ve filmu či v minulých stoletích. Tohle je evropské 11. září, které změní nejen Evropu, ale i celý svět. Události se mění každou minutu a těžko odhadovat, co se bude dít v Evropě příští týden, natož za měsíc. Pevně věřím v lepší zítřky, kde spravedlnost zvítězí.

Pokud je to možné, užijte si obsah nového čísla magazínu iPure s dalšími praktickými články. Přeji vám za celou redakci inspirativní čtení.



Využijte Monitor activity

Návod ■ Jakub Michlovský

Nestává se to příliš často, ale stát se to umí; jsou chvíle, kdy váš Mac nereaguje s bryskností sobě vlastní, všechno se vleče, nebo v horším případě nereaguje vůbec. Možných příčin je neskutečně mnoho, ale jako první by vás měla napadnout zlobivý software, který se zasekl nebo dělá něco, co nemá.

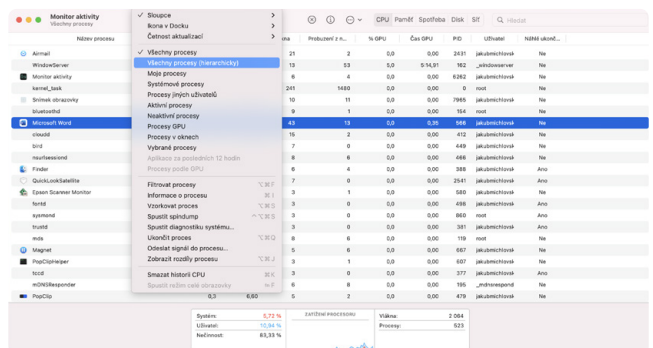
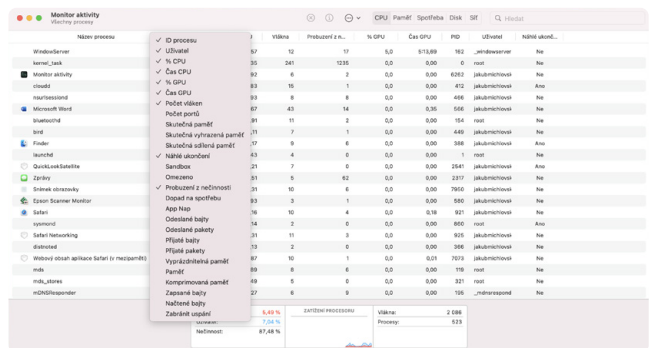
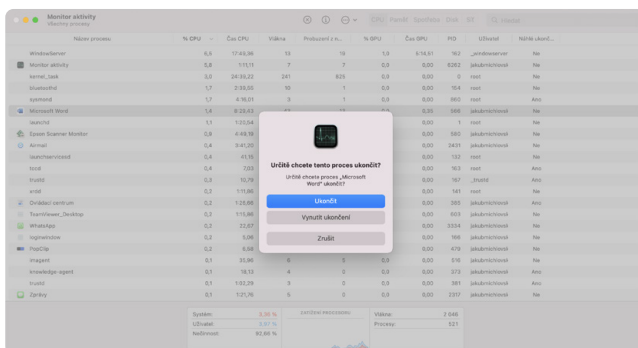
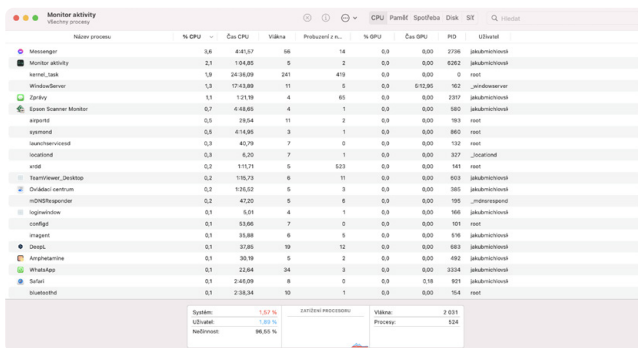
Možností, proč se váš Mac zpomaluje, je hrozně moc. Může to být problém s hardwarem, případně nějaké trable přímo se systémem. Ve většině případů jde ale o nějakou aplikaci nebo proces, který ukusuje zbytečně moc operační paměti, nebo se zasekl a vytěžuje procesor. Apple na takové případy pochopitelně myslí, a má přímo v systému nástroj, kterým se dá neposlušná aplikace najít a odstavit.

MONITOR AKTIVITY (ACTIVITY MONITOR)

Záměrně uvádím jak český, tak anglický název. Já osobně spouštím aplikaci skrze Spotlight, tedy zmáčknu **CMD + MEZERNÍK** a začnu psát. Systém macOS je naštěstí dost chytrý, takže najde aplikaci, ať už píšete název jakýmkoli podporovaným jazykem. To je super, jako pamětník z dob nepočestěného Mac OS mám zažité mnohé názvy v angličtině a ty české jsem nějak nevstřebal. Aplikace se dá pochopitelně spustit i z Finderu, kde najde složku s aplikacemi, pak otevřete složku **UTILITY** a tady najdete **MONITOR AKTIVITY**.

To první, co uvidíte, jsou vlastně všechny běžící aplikace a procesy na vašem Macu. Tedy jak ty uživatelské, tak i systémové. Obecně se není třeba bát, nemáte tu moc co rozbít. Když náhodou utnete nějaký systémový proces, tak jej macOS většinou





zapne sám, pokud to nepůjde, všechno vyřeší restart počítače.

Najít tu jednu zlobivou aplikaci může připomínat hledání jehly v kupce sena, ale není to tak divoké. Pokud se něco vyložené zasekne, je daný proces obarvený červeně a v závorce za názvem je uvedeno, že neodpovídá. Potom stačí pravé tlačítko myši a proces jednoduše ukončit. Pak můžete zkusit aplikaci spustit znovu a snad už všechno bude fungovat korektně.

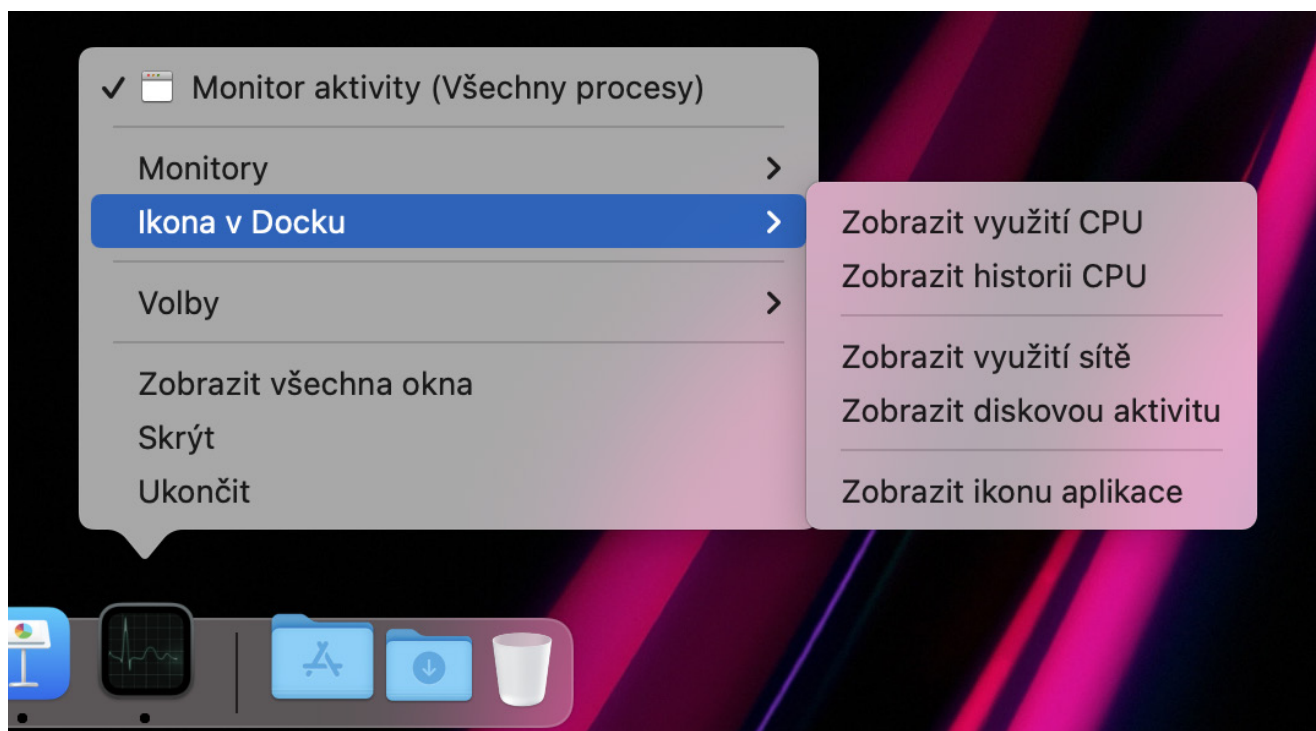
TISÍCE APLIKACÍ A PROCESŮ

Jestli vás děsí pohled na tisíce procesů a aplikací, tak věnujte chvilku času obhlídce aplikace a zjistíte, že to není tak hrozné. Základní ovládací prvky najdete vpravo nahoře, jsou to tlačítka: **CPU**, **PAMĚŤ**, **SPOTŘEBA**, **DISK** a **SÍŤ**. Jak už samy názvy napovídají, můžete se skrze ně podívat na aplikace z pohledu využití procesoru, zabraní operační paměti, záložka se spotřebou bude zajímat především majitele přenosných Maců, následuje využití pevného disku a v poslední řadě využití sítě, potažmo internetu.

Pokud se tedy váš MacBook rychle vybíjí, budete logicky hledat v záložce **SPOTŘEBA**. Zaseknuté aplikace se zpravidla hledají v záložce **CPU** a všeobecné zpomalení počítače v sekci **PAMĚŤ**, tady možná mnoho majitelů nových Maců s M1 zapláče a uvědomí si, že si měli připlatit za těch 16 GB RAM.

Jestli vás děsí pohled na tisíce procesů a aplikací, věnujte chvilku času obhlídce aplikace a zjistíte, že to není tak hrozné: **CPU**, **Paměť**, **Spotřeba**, **Disk** a **Síť**.

V aplikaci pak vidíte několik sloupců, které se mění podle toho, v jaké záložce se zrovna nacházíte. V **CPU** tedy uvidíte jiné sloupce než ve **SPOTŘEBĚ**. Aplikace a procesy si tak můžete seřadit podle jednotlivých sloupců jako řádky v Excelu. Klepnutím na sloupec **NÁZEV PROCESU** seřadíte vše podle abecedy, druhým klepnutím logiku otočíte a první budou procesy začínající písmenem Z. Stejně tak můžete seřadit procesy od těch, které spotřebovávají nejvíce RAM, nejvíce využívají procesor, případně hrnou do sítě nejvíce dat. Když se tedy začne Mac zpomalovat, můžete nahlédnout, jestli náhodou nějaká aplikace nevytěžuje procesor třeba na 150 %, nebo jestli si třeba Chrome nesežral všechnu RAM, což dělá moc rád. Právě tlačítko myši na jakémkoli sloupci vám dovolí zobrazit další sloupce, nicméně



to už je spíše pro pokročilé uživatele, většina položek běžnému uživateli nic neříká.

U každé záložky máte ve spodní části graf, který ukazuje třeba celkové vytížení procesoru, paměti atd. Mění se pochopitelně podle toho, na co se zrovna díváte.

UKONČETE TO

K hledání problematického procesu je pochopitelně možné využít také klasické vyhledávání, ale to může být dost ošemetné, protože některé názvy procesů jsou skutečně divoké. Pokud tedy najdete problematický proces nebo aplikaci, můžete klepnutím na ikonu křížku v horní části vyvolat dialog, ve kterém lze proces buď **UKONČIT**, nebo **VYNUTIT UKONČENÍ**. První volba je o něco mírumilovnější, pokud třeba selže jen jeden z mnoha

běžících procesů aplikace, dá se touto volbou v podstatě restartovat a aplikace to zpravidla ustojí. Vynutit ukončení už je hodně ultimativní, zpravidla pak spadne celá aplikace. Což však nemusí být vždy špatně.

Občas se může stát, že ukončíte nějaký zaseknutý proces, ale nijak se to neprojeví. Může to být tím, že proces je v hierarchii pod nadřazeným procesem. Naštěstí i na toto Monitor aktivity myslí. V menu nahoře v záložce **ZOBRAZENÍ** vyberete **VŠECHNY PROCESY (HIERARCHICKY)**, standardně se totiž zobrazují jen **VŠECHNY PROCESY**. Uvidíte pak klasickou stromovou strukturu, ze které je vidět kdo patří pod koho.

JE TOHO JEŠTĚ DALEKO VÍCE

Aplikace toho zvládá pochopitelně ještě mnohem více, ale záleží na vás, jestli to vůbec využijete. Dvojklikem na každý proces si zobrazíte podrobnosti a můžete i zjistit, k jakým přistupuje souborům nebo portům. Ikona v docku nemusí být jen statická, ale může ukazovat třeba aktuální vytížení procesoru. V aplikaci můžete filtrovat jednotlivé procesy, takže uvidíte jen ty systémové, nebo třeba jen procesy, které využívají GPU.

Monitor aktivity je mocnou zbraní, která může pomoci, když se váš Mac nechová tak, jak má. Za sebe ještě doporučím prostudovat nápovědu k aplikaci, která je krásně srozumitelná, obsáhlá a pochopitelně plně lokalizovaná do češtiny. 

Aplikace toho zvládá mnohem více. Dvojklikem na každý proces si zobrazíte podrobnosti a můžete i zjistit, k jakým přistupuje souborům nebo portům.



Shokz OpenRun Pro

Nová generace
sportovních sluchátek

Recenze ■ Filip Brož



Moje aktuálně nejpoužívanější sluchátka? Aftershokz! Tedy, pardon – Shokz. Nejen já, ale i mnoho dalších sportovců se shodujeme, že tohle jsou nejlepší sluchátka, která můžete používat pro venkovní či vnitřní aktivity. V ruce nyní držím, a již několik týdnů používám, zcela nový model – Shokz OpenRun Pro. Vlajkovou loď bezdrátových sluchátek s technologií Bone Conduction. Jaká jsou?

V první řadě jste si asi všimli, že se něco stalo s názvem společnosti. Ano, proběhla tu drobná změna a zkrácení z Aftershokz na pouhé Shokz. Pro mě rozhodně vítaná změna. Působí to čitelněji a důrazněji. Ruku v ruce se samozřejmě změnil název u všech dalších produktů Shokz.

Musím říct, že s předchozím modelem Aeropex jsem byl více než spokojen. Ostatně i v iPure jsme [měli recenzi](#) tohoto modelu. Ještě před pár týdny jsem po kopcích běhal s Aeropex a v zásadě mi nic nechybělo. To se změnilo, jakmile jsem si za uši nasadil OpenRun Pro. Stále je co zlepšovat.

Po designové stránce vypadají sluchátka velmi podobně. Když je dám vedle sebe, je znát, že nový model je o něco menší. Ovládání i nabíjení se nachází na stejném místě, avšak samotná sluchátka viditelně prošla změnou.

TECHNOLOGIE BONE CONDUCTION

Na chvíli se možná zastavím u samotné technologie Bone Conduction, jelikož OpenRun Pro využívá již devátou generaci této technologie. V principu jde o to, že sluchátka si nasadíte za uši a zvuk vám hraje „do lícních kostí“. Uši přitom zůstávají volná, a vy díky tomu slyšíte okolí, což je velmi důležité.

Pokud jezdíte na kole, běháte nebo jen chodíte po městě, tak sami vymyslíte XY příkladů, proč je důležité poslouchat co se kolem vás děje. Velmi snadno můžete přehlédnout a zároveň i přeslechnout příjízďující auto, pokud máte ucpané uši a zapnuté aktivní potlačení hluku. Zvlášť na kole to může být hodně nebezpečné.

Jakmile však nasadíte OpenRun Pro od Shokz, můžete si vychutnat poslech oblíbené hudby či podcastu a u toho uslyšíte i kolegu, který poběží vedle vás. Mám to vyzkoušené. Často chodím běhat se



svoji ženou. Oba si můžeme zapnout nějakou motivační hudbu a přitom se vzájemně bavit. Bez Shokz na trénink už nechodím. Když nechci poslouchat, jednoduše je položím na krk nebo nechám za ušima, kde mi vůbec nevadí.

CO JE TEDY NOVÉHO?

Největší novinkou vylepšeného modelu je zvuk. OpenRun Pro hraji o mnoho lépe, než předchozí Aeropex. Výraznější jsou basy i středy. Občas, když hodně foukalo či byl okolo mě velký ruch, jsem neslyšel zřetelně všechna slova či hudbu. To je již minulostí. Jistě si pamatujete, že před týdnem byl v ČR několik dní celkem slušný vítr. Každý den jsem chodil běhat a i v silném větru jsem slyšel svůj oblíbený podcast či knihu.

To mě přivádí k další novince – vylepšené byly i hovory. Volající je lépe slyšet a díky technologii

Dual Noise-Canceling Microphone, jsou hovory mnohem příjemnější. V praxi tak mám OpenRun Pro připojené pomocí Bluetooth k iPhoneu či Apple Watch, přijmu hovor na sluchátkách a hovořím. Na levé straně sluchátek se stále nachází multifunkční tlačítko, kde mohu mimo jiné spustit Siri, přepnout písničku a tak dále.

RYCHLONABÍJENÍ

Kvalitnější zvuk vnímám také u podcastů a audioknih. Opravdu je zde velký posun. Radost mi udělala i větší výdrž a rychlonabíjení. Konektor a kabel zůstávají stejné, ale za 5 minut nabíjení mohu získat až jeden a půl hodiny poslouchu. Celkově sluchátka vydrží na jedno nabití až 10 hodin, což je super. Chodím běhat až šestkrát týdně, a nemusím tak přemýšlet, zda mám či nemám sluchátka nabitá.



Shokz OpenRun Pro i nadále nabízí ochranu IP55, takže s nimi můžete bez problémů vyrazit do nevlídného počasí. Ani pot jim neublíží. S novým modelem jsem již několikrát zmokl, a to nemluvím o pocení pod čepicí během běhu. Nic není problém.

Novinkou je také aplikace Shokz, kde po spárování můžete nastavit kvalitu zvuku, tedy drobný ekvalizér. Rovněž zde budete získávat updaty firmwaru a další aktualizace. Aplikace je určena pouze pro nový model OpenRun Pro.

NEJLEPŠÍ SLUCHÁTKA NEJEN PRO SPORTOVCE

Třešničkou je rovněž nový pevný obal s poutkem pro nabíjecí konektor. Předchozí silikonový nebyl špatný, ale občas se v batohu či při cestování sluchátka lehce zmáčkla, z čehož jsem neměl dobrý pocit. Teď je to mnohem lepší.

Shokz OpenRun Pro i nadále nabízí ochranu IP55, takže s nimi můžete bez problémů vyrazit do nevlídného počasí. Ani pot jim neublíží.

Na závěr musím zmínit i nové barvy. Někoho jistě potěší krémová barva, ale můžete sáhnout i po černé nebo pohledné modré variantě. Pokud máte zkušenosti s předchozími modely, budete nadšeni. Osobně nemám jedinou výtku. Shokz OpenRun Pro jsou jasnou volbou nejen pro všechny sportovce bez ohledu na disciplínu, ale i aktivní lidi, kteří se chtějí pohybovat bezpečně. 

Objevitele slepých uliček

Magazín ■ Karel Oprchal

Během celé existence Applu hrál design jeho produktů zcela zásadní roli. Čistý, elegantní a symetrický vzhled jeho elektroniky i příslušenství sdílí relativně jednotný rukopis už několik desetiletí. Přesto cesta ke hvězdám vede přes překážky, a i když je teď Apple na vlně a daří se mu na trh uvádět produkty zároveň nové i nadmíru praktické, vždy to tak v historii být nemohlo. Společně se podíváme na to, v jakých případech Apple v nedávných letech vykročil levou nohou a špatným směrem, čímž se spíše než vzorem stal hrdým pokračovatelem odkazu velkého myslitele a badatele Járy Cimrmana, objevitele slepých uliček.

Přitom je na tom kouzelná ta nevinnost a naivita, kdy Apple skutečně uzná, že udělal chybu, zpravidla až v momentě, kdy na jednom ze svých eventů představí nový design language, který vyvrací ten předchozí. Nebavíme se teď ale o přechodu na bezrámečkový displej, posun tlačítka on/off na pravou stranu nebo návrat hranatého designu iPhone 4 v iPhone 12 roku 2020. Taková rozhodnutí jsou často otázkou módy, mohou být vynucena novým rozvržením interiéru zařízení, nebo bylo prostě nalezeno či umožněno praktičtější řešení. Bavíme se naopak o vynálezech, s nimiž Apple vyrukoval, ale o několik let později radši přispěchal s novou variantou, jejímž primárním úkolem bylo zažehlit nedostatky předchozí verze. Tedy v ideálním případě. I tak totiž najdeme v nabídce Applu produkty, jejichž život je každým dnem sužován kritikou recenzentů a uživatelů na sociálních sítích, kteří jejich zatvrdelou nepraktičnost nemohou přenést přes srdce. Jsou to produkty, u nichž design vyhrál nad užitností, byť je jejich funkcionality propracovaná jako vždy, jen se nějak nepovedla forma.

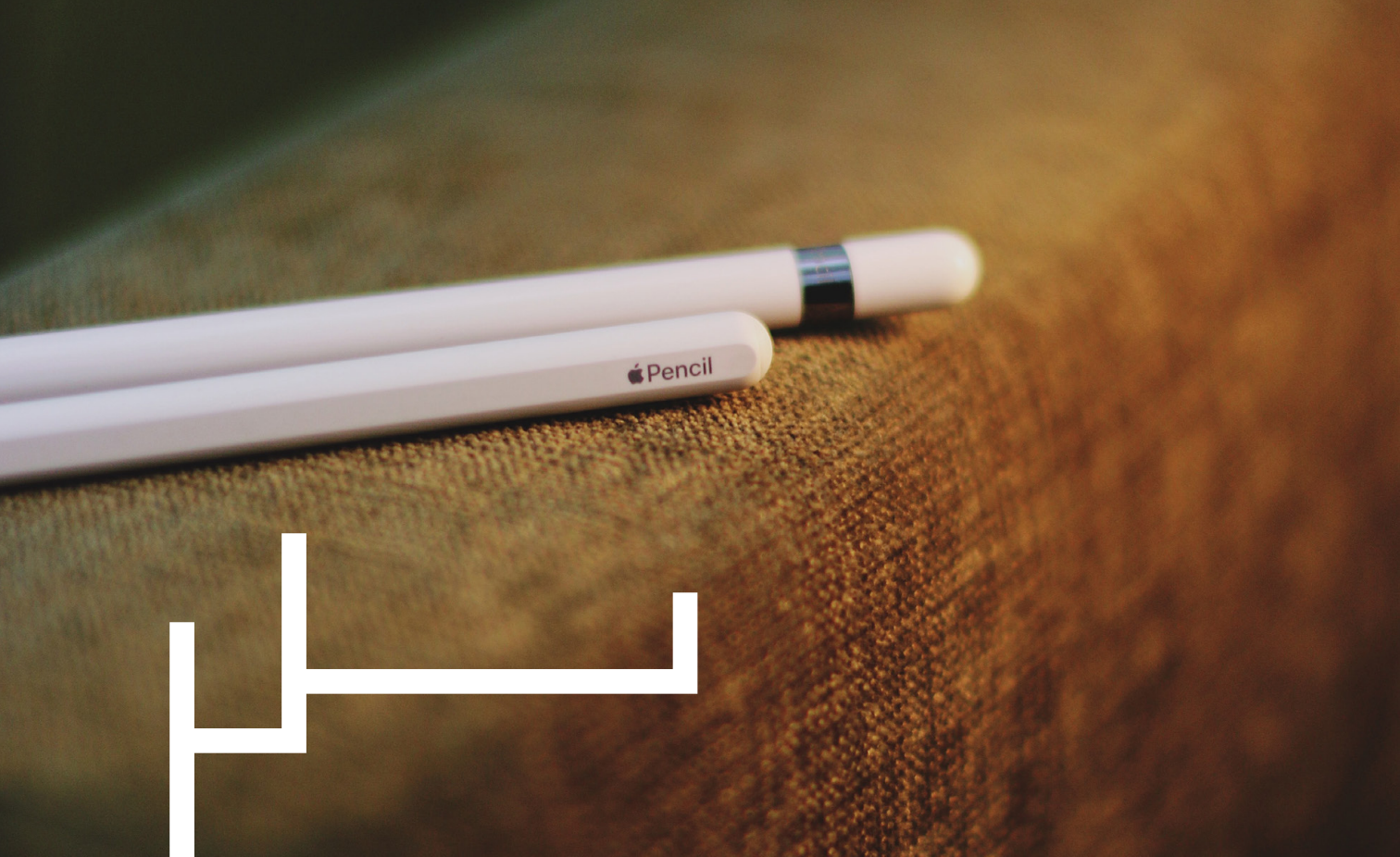
SCHYTAL TO MAC

Obecně se dá říct, že asi největší koncentraci špatných designových kroků za poslední roky

schytala produktová řada Mac. Magic Mouse, Magic Keyboard s mechanismem butterfly, Touch Bar a samotná předposlední generace Mac Pro ve tvaru černého tubusu, který nabízel jen omezenou rozšiřitelnost a stál nehorázně peníze ještě několik let poté, co už stihl zastarat. I tyto přešlapy způsobily v posledních letech ztrátu důvěry zákazníků v počítače od Applu, a ten se tak teď musí hodně snažit, aby si je postupně získal zpět. Naštěstí ale víme, že Apple má v tuto chvíli v rukávu nespočet triků, jimiž dává lidem jeden argument za druhým, proč se jim má Mac lépe vyplatit. Kromě nového designu jsou to i nové technologie, návrat ke kořenům v podobě osvěžení starého designového jazyka a přidání portů u MacBooků Pro, po čemž zákazníci dlouho volali. Dále se pak jedná o dobře známý přechod na vlastní čipy, což se ukazuje být jako neskutěčně dobrý krok.

MAGIC MOUSE

Magic Mouse je jedním z nezapomenutelných produktů značky. Inteligentní myš s dotykovou plochou, jejíž design se dlouhé roky nezměnil, ale s jedním velkým problémem. Poslední generace má ještě stále nabíjení umístěné dole, což znamená, že musíte každých několik týdnů vaši elegantní myš obrátit na záda a píchnout do ní Lightning, aby se dobila.



Apple dnes myš dodává pouze s vestavěnou baterií, takže v momentě ztráty energie není možné baterie vyměnit za nabitě. Jedinou útěchou je snad to, že Apple svoje příslušenství vyrobit umí a tím pádem i jeho myš vydrží na jedno nabití neuvěřitelně dlouho. Ve skutečnosti tu myš tedy vzhůru nohama nemusíte nabíjet každý den, ale chápu, že když na to přijde, je to otravné... Aby toho nebylo málo, elegantní a plochý vzhled myši je pro mnohé také snadným terčem posměchu. Apple by prostě měl přijít s něčím novým...

KLÁVESNICE A TOUCH BAR

Předposlední generace klávesnice na MacBooku a k ní připojený Touch Bar jsou nicméně vynálezy, které dnes asi chybí jen málokomu. Apple měl svého času za cíl udělat MacBooky co nejtenčí a nejuhlaženější, proto se rozhodl investovat úsilí do vývoje zbrusu nové technologie klávesových spínačů,

které by byly extrémně nízké a přesto pohodlné na psaní. V rámci modernizace a jakési snahy přiblížit se konkurenci s dotykovými displeji vymyslel Apple ještě řešení à la chytrá Horákyně, aby nemusel sám MacBooky vybavovat dotykovými monitory (což se prý nemá nikdy stát), a tak vznikl Touch Bar, který expandoval po celé horní řadě klávesnice a zprvu dokonce užral i tlačítko Esc. Obě novinky byly efektní, o tom žádná. Problém nastal, jakmile je člověk začal používat. U klávesnice si všichni neustále stěžovali na její hlasitý chod a notorickou tendenci se rozbít. Tak jemný mechanismus motýlkové klávesnice byl technicky nedokonalý a i ve své druhé generaci, kterou se Apple snažil zachránit vše možné, měla neskutečnou tendenci na sběr prachu a tím pádem vyřazení některých kláves z provozu. Někteří uživatelé ji během života jejich MacBooku v rámci svolávací akce měnili několikrát. Touch Bar byl naopak novinkou, která měla veliký potenciál.

Nikdy mi nevadilo jednou za uherský rok strčit Apple Pencil do konektoru a nechat si ji tam nabít. Nejsem přece neschopný, abych během toho ztratil víčko.



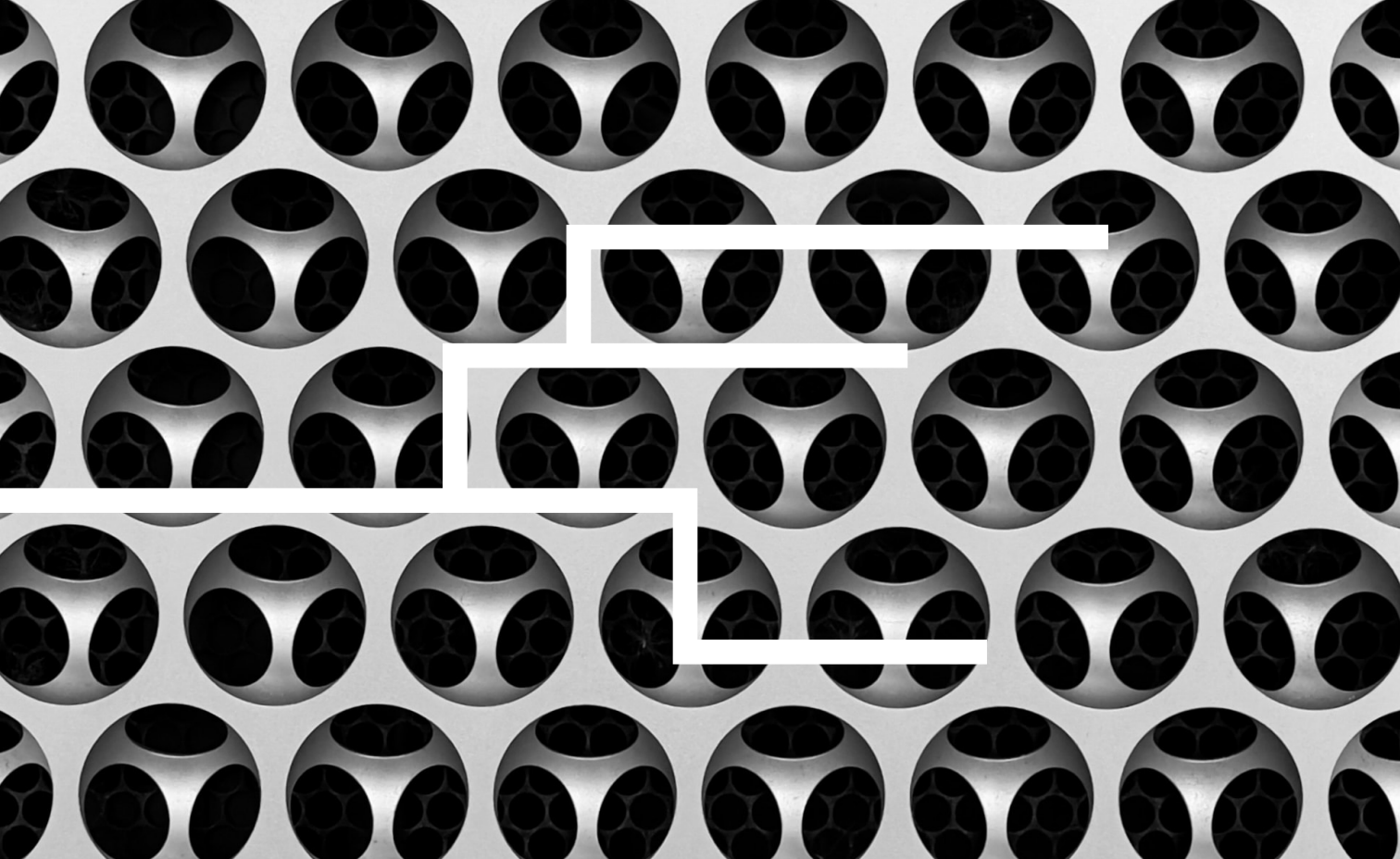
Jemný motýlkový mechanismus byl technicky nedokonalý a i ve své druhé generaci, kterou se Apple snažil zachránit vše možné, měla klávesnice tendenci sbírat prach.

Dovedla zrychlit přístup k mnoha věcem v rámci macOS díky inteligentnímu přizpůsobování, problém byl, že to, na co mnozí lidé vždy používali funkční klávesy, s Touch Barem trvalo zbytečně dlouho. Zprvu chybějící Escape tomu akorát nasazoval korunu. Applu se tak v posledních sedmi letech povedlo svoje zákazníky docela nazlobit a je určitě dobře, že máme toto bouřlivé období za sebou. To platí i pro Mac Pro, který chvála bohu dostal v roce 2019 úplně novou formu, což konečně jde na ruku profesionálům a zároveň vypadá krásně. Minulé desetiletí bylo prostě pro Mac nešťastné.

APPLE PENCIL

Určitě si vzpomínáte na tvar Apple Pencil 1. generace. Funkcemi vlastně shodná s druhou generací, s jedním velkým rozdílem – pro nabití a párování jste ji museli připojit do napájecího konektoru příslušného iPadu, zatímco dnes ji jen připojíte

k magnetu na hraně. Používal jsem obě generace a bohužel osobně nevidím důvod hanit ani jednu z nich. Z hlediska používání jsem nikdy neměl problém, na psaní mi obě vždy sloužily úplně perfektně. Původní Apple Pencil jsem odložil jen z toho důvodu, že jsem si před pár lety koupil iPad Pro, který už s tou starou nebyl kompatibilní. Lidem však dovede vždy něco vadit a stejně jako jeden zvládne přežít jednou měsíčně obrátit myš vzhůru nohama a během pár minut ji dobít a jiný by za to proklet celý Apple až po topiče a uklízečku, lidem jako já nikdy nevadilo jednou za uherský rok strčit Apple Pencil do konektoru a nechat si ji tam nabít. Nejsem přece neschopný, abych během toho ztratil víčko od jejího konektoru, nebo si nedovedl pár minut dát pozor, abych si ji nezlomil. Hold to tak jednou Apple vymyslel a musíme s tím žít, Apple Pencil má navíc mikroskopickou baterii, která se i z iPadu dobila za okamžik, opravdu jsem nikdy těmto stížnostem nerozuměl.



Musíme ale objektivně přiznat, že v případě druhé generace přišel Apple skutečně s lepším řešením, přicvaknutí tužky na magnetickou hranu iPadu je vkusné. A taky výrazně dražší... Hnidopich ale opět začal nadávat, že se – když už nic – tužka takhle odře o hliníkové šasi iPadu, protože na něm nedrží na pevně; a je to pravda, že i v mém případě se tam asi po dvou letech objevily jakési stopy. Ale to mě fakt nedovede rozhodit. Pořád je bílá, pořád má stejnou strukturu povrchu a pořád funguje, jak má. I přes všechny pády na zem a mé relativně neopatrné zacházení jí ani po skoro třech letech vůbec nic není. Je to zařízení, s nímž člověk tak jako tak hodně manipuluje a dá se očekávat, že se nějak opotřebuje. Toto jsou ale pouhé kosmetické záležitosti. Tužka byla holt tak či onak řešená, Apple ji vždy vyrobil nejlépe, jak mohl, a z hlediska funkčnosti byla odjakživa naprosto famózním pomocníkem. Nechci být ideolog, ale kritika Apple Pencil mi

vždy přišla prostě nemístná, byť nechat stylus trčet z iPadu ven může někomu pustit slušnou OCD.

SMART CASE PRO AIRPODS MAX

Uzavřeme naše podívání něčím, co ještě nemá náhradníka. Uběhl zhruba rok a čtvrt od vydání AirPods Max, které jsou dodávány s asi nejkontroverznějším obalem v historii lidstva. Od prvního dne dostal přezdívku podprsenka a lidi nikdy nepřestalo provokovat, jak si Apple mohl dovolit k tak drahým sluchátkům vymyslet tak fórový pseudo-obal, který vlastně ani nic nechrání a slouží akorát tak jako ponožka při procházce parkem. Je to asi pochopitelná kritika; já ke svým Sony WH1000-XM3 dostal takovou uzavíratelnou mušli, do níž se sluchátka mohou schoulit. K harman/kardon Soho Wireless jsem taky dostal takovou hodně pěknou kapsu, která dovede sluchátka dobře ochránit. Tak co má sakra být toto?

Tužka byla holt tak či onak řešená, Apple ji vždy vyrobil nejlépe, jak mohl, a z hlediska funkčnosti byla odjakživa naprosto famózním pomocníkem.



Můj problém s obaly na sluchátka je ten, že jsem nikdy nepochopil, kdy ho mohu potřebovat. Doma v něm svoje sluchátka určitě schraňovat nebudu.

No já vám nevím, mně se ten obal už na první pohled strašně líbil. Můj problém s obaly na sluchátka je ten, že jsem nikdy nepochopil, kdy ho mohu potřebovat. Doma v něm svoje sluchátka určitě schraňovat nebudu, a pokud jedu na cestu, velmi pravděpodobně pojedou už se sluchátky na hlavě. V případě, že se tak ale nestane, rozhodně mě nenapadne myšlenka: „Kdybych já tak měl pevný obal, hodím sluchátka dolů k botám.“ Ne, svoje luxusní sluchátka umístím tak jako tak opatrně do kufru někde mezi trička nebo ručníky, v batohu někde nahoru, aby se nepoškodila, a rozhodně se nebudu tahat s obudně velkým obalem, abych tam ty sluchátka vlastně měl jen pár minut a jinak ho nosil prázdný. Sluchátka nejsou zas tak křehká věc, jak se zdá, a pro AirPods Max to platí obzvlášť. Kdybych AirPods Max měl, vůbec by mi nevadilo je nosit kolem dokola v podprsence, která sluchátka vypne a šetří jim energii, zatímco kdybych měl chuť

na poslech, nezabírala by moc místa. Určitě dovedu pochopit, proč Apple přišel zrovna s tímto řešením, a jenom zbývá počkat, jestli se to zpětně vyhodnotí jako další slepá ulička a my se přesto dočkáme pevného obalu pro všechny zámožné hrubiány světa. Jak je to teď, mi ale vůbec nevadí.

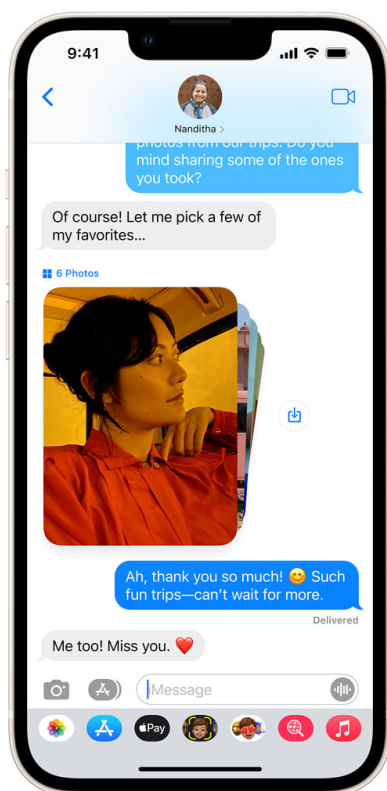
Jistě by se kontroverzních nápadů dalo najít víc, např. některé dálkové ovladače Apple TV apod., ale nejvýraznějšími se zdají být právě tyto. Jak vidíte, Apple se sice pomalu, ale prokazatelně snaží postupně najít se zákazníky společnou řeč. Toto zjištění nás může uklidnit, že pokud vám i mimo můj seznam něco nevyhovuje, Apple to jednoho dne určitě napraví a vaše Tantalova muka tím nadobro skončí. Z opačného úhlu pohledu ale musíme taky počítat s tím, že Apple ještě mnohokrát šlápne vedle a že nikdy nebude existovat nabídka, která by vám stoprocentně vyhovovala. Ve snu se totiž žít nedá. 



Využíváte iOS 15 naplno?

Magazín ■ Jakub Dressler

Ruku na srdce. Kolik si pamatujete hlavních novinek iOS 15? Že si nemůžete vzpomenout? Nic se neděje. Já to tak mám taky. Každý rok očekáváme něco nového z dílen Cupertino a ve finále... Nic. Málokterou funkci zařadíme do každodenního používání.



Myslím si, že v tomto ohledu jsou jen tři druhy klientů Apple. Jako reprezentativní vzorek bych uvedl svou rodinu. Máma dostala můj starý iPhone XS, protože se jí její telefon rozbil. Absolutně ji nezajímá nějaký iOS, natož jeho 15. verze. První, co jí zajímalo, byla koupě obalu, protože skleněná záda se jednoduše rozbíjí. Rozdíl mezi Androidem a iOS sice viděla, ale rychle si zvykla. To by byla první skupina – prostě uživatelé.

Druhou by zastupovala moje žena. Ta se v iOS docela vyzná. Zná dokonce některé funkce, které jsem já sám neznal. Ale k aktualizacím se staví velmi opatrně. Ráda si počká na zkušenosti jiných. Chce vědět, jak nová aktualizace ovlivní výkon baterie, jestli v ní nejsou nějaké chyby, které bude Apple opravovat v další verzi.

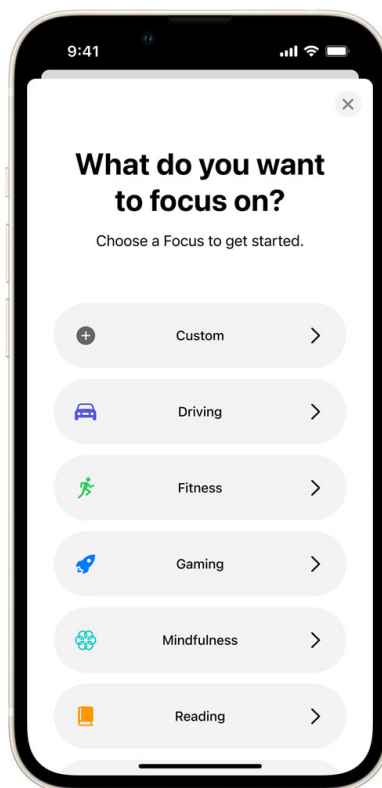
No a třetí – to jsme my. Naše redakce a spousta našich čtenářů. Milujeme Apple Keynote. Milujeme iOS. Bráníme ho před nájezdníky zeleného robota. Instalujeme si veřejné betaverze. Prostě chceme zkoušet a objevovat. Musíme pokaždé vydržet to období pár týdnů, kdy se všichni smějí, kolik let tuhle funkci mají na jiných platformách. Ale upřímně... Tahle euforie, to nadšení, to vzrušení z novinek rychle opadnou a my se vrátíme k normálnímu a obvyčnému používání našich telefonů.

Přesto by byla škoda, aby iOS 15 upadl do pomyslného koše různých funkcí, které nebudeme využívat. Za chvíli tady budeme mít další konferenci WWDC a s ní další nálož operačních systémů. Předtím si ale dejme malé opakování toho, co pro nás v Applu připravili v roce 2021. Vybrat si, kde začít, je docela těžké. Funkcí je opravdu hodně. Ale začněme těmi aplikacemi, které používáme asi nejčastěji.

Apple: „iOS 15 přináší do iPhoneu úžasné nové funkce, které ti usnadní komunikaci, soustředění, poznávání a spoustu dalších věcí.“

ZPRÁVY

Víte, co jsou Sbírkky fotek? To je to krásné grafické zpracování odeslaných nebo přijatých fotografií. Pohodlně můžete fotkami listovat, zvětšit si je, komentovat nebo sdílet dál. Popravdě, původní zpracování mě nijak nevadilo, ale po nainstalování iOS 15 jsem si říkal, jak něco tak ošklivého mohli kdysi vydat. Toto je vyložené pohlazení pro oko. Vývojáři navíc ještě přidali tlačítko pro rychlé uložení všech fotografií, které potom naleznete v aplikaci Fotky. Potom přibyla i funkce Sdíleno s vámi. Odkazy, fotky, hudba nebo podcasty – to vše po sdílení druhý člověk najde nejen v informacích o konverzaci, ale i daných aplikacích. Pokud



vás sdílený obsah zaujme a chcete se k němu vrátit, můžete využít další funkce Špendlíky. Přišpendlené odkazy opět najdete v informacích o konverzaci. Uživatelé dlouho volali po funkci Odpovědět, která také byla zařazena do seznamu novinek iOS 15. A musím podotknout, že znovu byla pojata designově velmi povedeně oproti konkurenci. Škoda je jen to, že funkci nejde vyvolat jinak než podržením prstu na dané zprávě. A nesmíme zapomenout na další novinku – od minulého roku si můžeme přímo v aplikaci Zprávy přepínat, z jakého čísla zpráva odejde.

FACETIME

Když začala pandemie, spousta lidí poukazovala na nedostatky Facetime. Já osobně jsem Facetime považoval spíš za takovou rodinnou službu, prostě když chcete zavolat mámě nebo babičce, tak nebudete organizovat konferenci na Zoom. Tak, jak mnozí očekávali, Apple nechtěl být pozadu a alespoň trošku dohnal náskok konkurence. Pro mě hlavní a největší novinkou byly Odkazy Facetime. Konečně můžeme poslat odkaz i na jiné platformy než na iOS nebo macOS. Tyto odkazy se dají i využít při plánování v kalendáři. Rád tuto funkci využívám, protože mi potom stačí jedno kliknutí a jsem v konferenčním hovoru. A nemusí samozřejmě jít jen o odkaz

na Facetime. Funkce Share Play mnohé zaujala, ale mě osobně moc neuchvátla. Používám ji pouze v případě, že chci sdílet s druhou stranou svoji obrazovku. Jinak se s nikým na filmy společně přes Facetime nedívám. Ale chápu, že nejsem zrovna cílová skupina na poslouchání hudby a sledování filmů. Přesto si dokážu představit, že někde v USA sedí dva zamilovaní mladí lidé, kteří tuto funkcionalitu využívají naplno. Apple přepracoval i design samotného hovoru. Teď je to tak, že se vám všichni účastníci hovoru ukáží ve stejné velikých dlaždicích a FaceTime pro větší přehlednost zvýrazní toho, kdo zrovna mluví. V těchto dlaždicích můžete mít až 6 lidí. Využít můžete dále Portrétního režimu nebo Režimu izolace zvuku.

MEMOJI

Kdo by nemiloval nové Memoji. Můžeme si vybrat z nového oblečení a pokrývek hlavy, pro každé oko si nastavit jinou barvu nebo si vybrat z nové nabídky brýlí. Devět nových nálepek Memoji umožňuje poslat havajský pozdrav, zamávání, triumfální výraz a další. Prostě další várka zábavy.

REŽIM SOUSTŘEDĚNÍ

Tomuto režimu jsme se asi věnovali víc než dost. Nebyl blogger, který by se na toto téma nezaměřil. Apple udělal opravdu velký krok vpřed. Přepracoval



Od té doby, co se našimi končinami prohnalo auto s nálepkami Apple Maps, jsou Mapy daleko lepším nástrojem. Tedy aspoň pro mě.

ho skoro od základů. Můžete si vybrat některý z výchozích režimů soustředění pro práci, volný čas, spánek, cvičení, mindfulness, hraní her, čtení nebo řízení. Samozřejmě si můžete nastavit i svoje vlastní. Kontextové návrhy režimu soustředění jsou založené na tom, jak vás iPhone zná. Podle denní doby nebo vaší polohy se vám snaží doporučit ten správný režim soustředění. Skvělou funkcí je i Stránka plochy shodná s režimem soustředění. Nově si můžete nastavit s režimem i vaši obrazovku. Když jste třeba v práci, nepotřebujete mít na ploše sociální síť, a tak si je prostě odstraníte. Až se vám telefon přepne zpět do normálního režimu, plocha se vám také vrátí do normálu. Můžete si také nastavit i jiné výjimky. V režimu, kde se chcete jen soustředit a nemáte absolutně zájem, aby vás cokoliv vyrušilo,

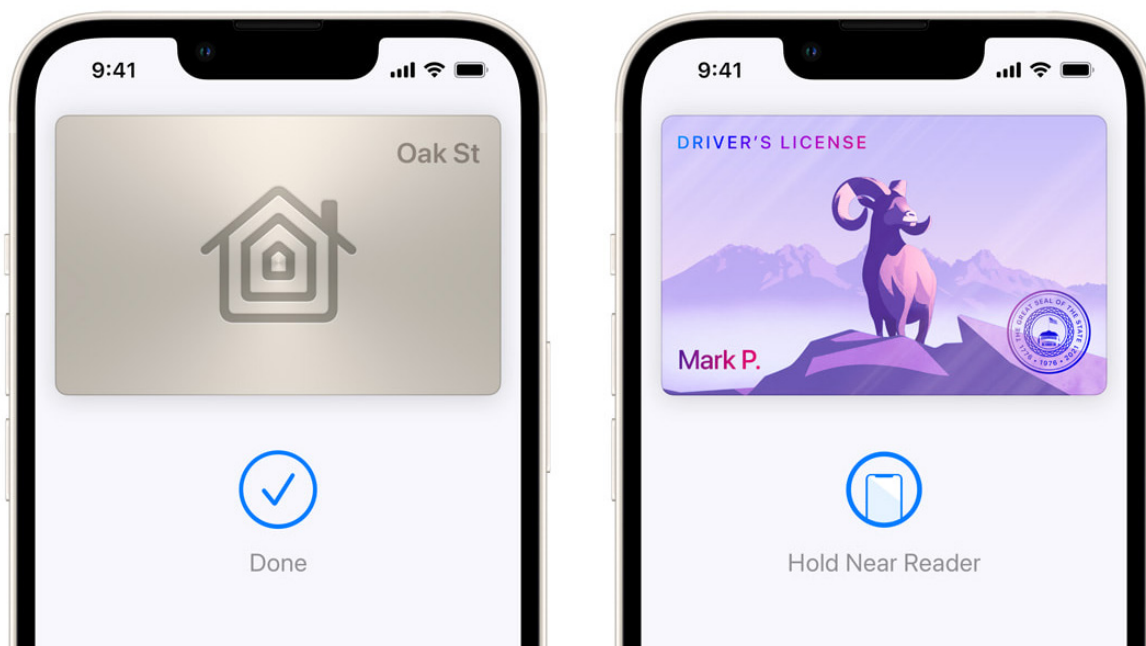
si můžete dát do výjimky vaši drahou polovičku, která se vám dokáže dovolat. Jiným lidem se v aplikaci Zprávy zobrazí „J Dressler má umlčená oznámení“, po odeslání zprávy Přesto oznámit, pokud je zpráva opravdu důležitá a vy chcete, aby si ji člověk přečetl. Je zajímavé, že na svých stránkách Apple uvádí jako novinku funkci Automatická odpověď při řízení, která mi nepříjde jako nová. Pokud se nepletu, tak tato možnost už nějaký ten rok v iOS je.

OZNÁMENÍ

Jako další si vzal Apple do parády oznámení. Mají nový vzhled a přidali jim i Souhrn oznámení. Každý den dostanete praktický přehled oznámení – ráno, večer nebo v době, kterou si nastavíte. Oznámení jsou chytrě seřazená podle priority – ta nejdůležitější jsou hned na začátku, takže se rychle zorientujete. Ztišení oznámení můžete využít pokud chcete, aby vás po dobu jedné hodiny nebo celý den aplikace nebo konverzace neobtěžovala. Novinkou je i Doporučená ztišení. Pokud iPhone vyhodnotí, že by vás mohla oznámení obtěžovat, tak vám sám navrhone jejich ztišení. Rozhodnutí je potom jen na vás.

MAPY

Velkého posunu se dočkaly Mapy. Nový design se mi velice líbí. Interaktivní globus je také novinkou.



Pokud od vaší polohy budete oddalovat mapu dostatečně dlouho, uvidíte Zemi v celé její kráse. Já vím, Google už to má roky... Několik dalších novinek se až tak netýká Česka, protože jsou dělané na míru městům, jako jsou San Francisco, Los Angeles, New York nebo Londýn. Ale stejně si myslím, že od té doby, co se našimi končinami prohnalo auto s nálepkami Apple Maps, jsou Mapy daleko lepším nástrojem. Tedy aspoň pro mě.

SAFARI

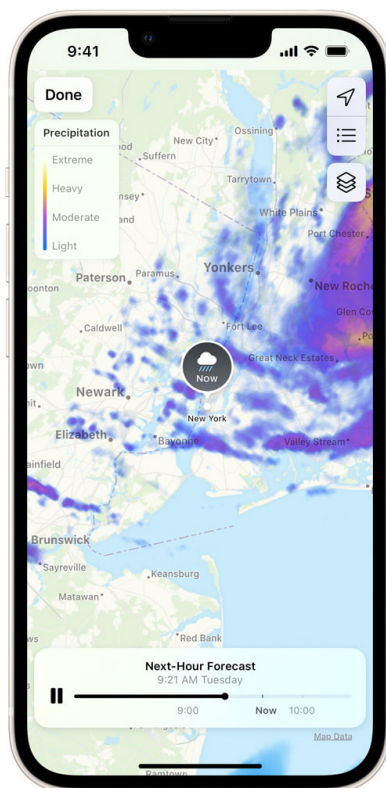
Hlavní téma jara 2021! Nové bety iOS 15 přinesly nový design Safari a s tím i mnoho názorů a debat, co je lepší. Dolní řádek panelů byl asi nejdiskutovanější změnou. Jedná se o absolutně nový způsob. Mně to přišlo od začátku moc fajn, protože jsem palcem mohl přejíždět z jedné záložky do druhé. Ale zdaleka ne všichni byli tak spokojeni. A že si teď nemůžete vzpomenout, jak Safari vypadalo předtím? Nevadí, já taky ne. Přizpůsobitelná úvodní stránka je funkce, kterou Apple také dodal do iOS 15. Díky ní si můžete nastavit pozadí úvodní stránky a upravit si, které sekce chcete vidět. Další novinkou, bez které si už Safari nedokážu představit je Obnovení stránky přetažením od horního okraje stránky směrem dolů. Už žádné klikání na ikonku! Změny jako Webová rozšíření v iOS a Upgradování na HTTPS

potěšily spíše počítačové nadšence než běžného uživatele.

PENĚŽENKA

Peněženka je aplikace, u které si moc novinek nedokážu představit. A přesto tam jsou. Klíče od domu, Klíče od hotelu, Klíče od kanceláře a Klíče od auta – toto všechno jsou snad funkce budoucnosti. Nejvíce mě zaujaly klíče od auta. Apple asi myslel na všechno. „Odemykej, zamykej a startuj auto bez vytahování iPhone z tašky nebo kapsy. Ultraširokopásmová technologie zajišťuje přesné vnímání prostoru, takže se ti nemůže stát, že si iPhone zamkneš v autě nebo že auto nastartuješ, když iPhone nemáš vevnitř. V blízkosti svého auta můžeš ovládacími prvky v aplikaci Peněženka dokonce aktivovat

V Peněžence si moc novinek nedokážu představit. A přesto tam jsou. Klíče od domu, Klíče od hotelu, Klíče od kanceláře a Klíče od auta – to jsou funkce budoucnosti.



klakson, zapnout topení nebo otevřít kufr,“ uvádí na svých stránkách. Poslední novinkou jsou Archivované lístky. Opět jde o zjednodušení aplikace a zlepšení ovládání. Lístky, které jsou už prošlé, jsou v jiném oddílu, takže se lehce dostanete ke svým aktivním kartám a lístkům a nemusíte se zdlouhavě probírat těmi, co už neplatí.

ŽIVÝ TEXT

Živý text si, myslím, oblíbili všichni. Je to novinka, kterou používám doslova každý den v práci. Jde totiž o to, že směny na další dny se dozvídám elektronicky a ručně si je dávat do kalendáře se mi moc nechtělo. Před tím jsem neměl na výběr, ale teď stačí najít příslušnou fotografii a kliknout na časový údaj, který vám iPhone sám označí. K mému překvapení, dokáže oddělit jednotlivé události i podle data.

POČASÍ

Meteorologické mapy se srážkami, kvalitou vzduchu a teplotou si nově můžete přehledně zobrazit. Můžete dostávat oznámení o blížícím se dešti nebo sněžení. K dispozici jsou tisíce variant animovaných pozadí, která přesněji reprezentují polohu slunce, mraky a srážky. Nové Počasí se za mě výrazně zlepšilo a už se na něj dá daleko více spolehnout.

WIDGETY

Nově můžete používat i řadu nových widgetů Najít, Kontakty, Game Centre, App Store, Spánek nebo třeba i Mail. Musím se přiznat, že všechny minimálně jeden den byly na mé domovské obrazovce, ale widgety App Store a Game Centre moc nechápu. Asi nejsem cílovka. Naopak bych ocenil lepší widget Spánek, protože tento zobrazuje žalostně málo informací.

Toto byly jen ty nejdůležitější novinky. Pokud byste se chtěli podívat na úplný výčet všech nových funkcí, tak se můžete podívat na oficiálních stránkách Apple. Je toho opravdu hodně. Vůbec jsem se nezmínil o sdílení dat ve Zdraví, vylepšených vzpomínkách Fotek a dalších novinách. Je samozřejmě logické, že Apple nedělá každý rok bombastické změny, které by otřásl naším světem. Chytré telefony už jsou na vrcholu svého vývoje. Už není, co objevovat. Už máme snad úplně všechno. Anebo se pletu. Steve Jobs vždy tvrdil, že koncový uživatel neví, co chce, dokud mu to nedáte. A měl pravdu. Apple nás v roce 2022 a novém iOS 16 určitě něčím překvapí. Zase si vezme jednu nebo dvě funkce, které pozmění opravdu výrazně, ale v jiných případech se bude jednat jen o kosmetické úpravy. Ať už jste nadšeni z iOS 15 a těšíte se na iOS 16, nebo ne, čeká nás velice nabitý rok plný vzrušujících novinek! 



Sledujte historii verzí v App Store

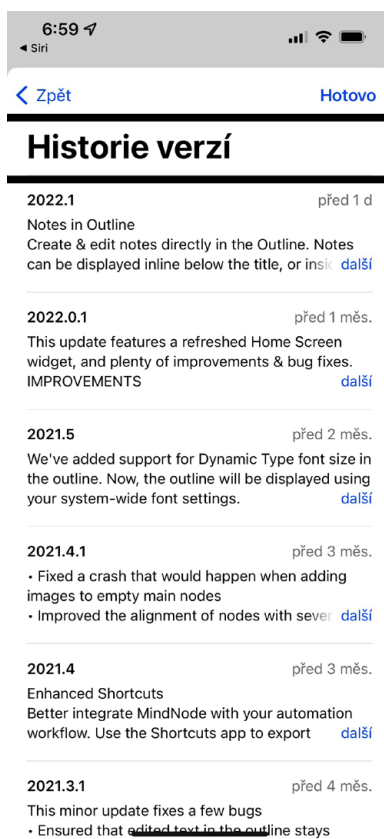
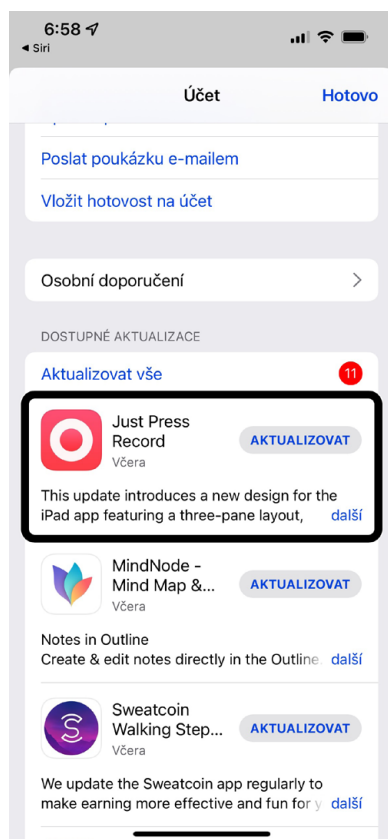
Návod ■ Michal Rada

Víte, co umí vámi používané aplikace? Opravdu to víte? A víte, jaké mají nové funkce anebo opravené otravné chyby? Jak provádíte aktualizace aplikací? Četli jste si někdy popisy jednotlivých verzí? Pokud ne, třeba vás v tomto článku přesvědčím k novému užitečnému návyku.



Já jsem extrémní uživatel. Pochopitelně i díky své práci mám na svých zařízeních nainstalováno opravdu hodně aplikací. A když říkám opravdu hodně, tak třeba na mém pracovním iPadu jde o v tuto chvíli přesně 594 nainstalovaných aplikací. Na mém iPhone jsem se trochu krotil, tam jich mám jen něco málo přes 300. To je způsobeno samozřejmě především různým testováním, a také sledováním stavu přístupnosti. V mém workflow jednoduše nemohu jen jednorázově otestovat danou aplikaci a pak ji smazat, potřebuji totiž vědět, zda a jak se vyvíjí a jestli vývojář opravdu odstraňuje identifikované chyby a nedostatky. Normální uživatel se obejde s přibližně 40 aplikacemi, takže to není takový masakr. Ale my, geekové a jableční chuťovkáři, máme svá zařízení doslova zaplevelená jednou použitými aplikacemi. Já mám tedy v průměru tak 15–20 aktualizací aplikací denně. Vždyť jsem vás varoval, že nejsem úplně normální.

Ať už to ale máte s aplikacemi jakkoliv, důležité jsou jejich aktualizace, které vývojáři (a poslední dobou i sám Apple) vydávají v App Store, na Macu pochopitelně v Mac App Store. Já se ale budu věnovat spíš mobilnímu obchodu, byť zde uvedené lze aplikovat i na Macu. Aktualizace aplikací jsou buď



velice časté (Uber, Stocard nebo SnipNotes klidně vydají aktualizaci skoro každý den), nebo pravidelné většinou v týdenních či dvoutýdenních nebo měsíčních intervalech (třeba Facebook, Microsoft a Google se naučily pravidelnosti), anebo nárazové podle potřeby. K aktualizaci má vývojář především tyto hlavní důvody:

- Nejčastěji jsou to opravy chyb. Jde jak o opravy uživatelských funkcí, tak i opravy chyb pod kapotou, jichž si uživatel třeba ani nemusí všimnout, ale pro chod aplikace jsou taktéž důležité.
- Nové funkce anebo vylepšení těch stávajících. Zde by uživatel opravdu měl vidět zlepšení aplikace.
- Vynucené politikou a pravidly samotného Apple, třeba v oblasti bezpečnosti, v povinnosti využívat nová vnitřní rozhraní API a knihovny, nebo povinnost adaptovat se na nové funkce nových verzí iOS a iPadOS.
- Bohužel, takovým nešvarem poslední doby je aktualizace kvůli nové ikoně. Což vás u 400 MB velké aplikace zřejmě většinou moc nepotěší.
- Jo a málem bych zapomněl, poslední rok sám Apple provádí bez vědomí a souhlasu vývojářů aktualizace kvůli novým generacím podpisových certifikátů u kódu, což je ale z bezpečnostního hlediska velice důležité.

DVA PŘÍSTUPY K AKTUALIZACÍM APLIKACÍ

Vezmeme si fiktivní, ale docela pravděpodobnou situaci. V iPhone máte 80 aplikací, z toho jich 40–50 opravdu používáte.

TIP: V NASTAVENÍ – ČAS U OBRAZOVKY se dá zjistit leccos o aktivním používání i jednotlivých aplikací, takže se můžete podívat, jak moc co používáte. **V NASTAVENÍ – OBECNÉ – ÚLOŽIŠTĚ** pak zjistíte, kdy jste dané aplikace spustili naposledy, a tedy i které vlastně vůbec nepoužíváte a pochopitelně i to, kolik zabírá která aplikace místa, i když zrovna tenhle údaj není většinou úplný a přesný.

To v průměru znamená 5–8 aktualizací aplikací denně. Mimochodem, nejvíce aktualizací je v úterý a nejméně v pátek. Aktualizace velkých skupin aplikací, jako jsou ty klíčové od Applu anebo náležející do Microsoft Office či Google Office, jdou v balících v jeden den, takže zatímco v pátek máte jen jednu, příští úterý jich může být klidně i 30, pokud se všichni tři velcí hráči rozhodnou updatovat opravdu všechno. Je pak docela škoda, že se nedá sledovat datová spotřeba právě těchto aktualizací, nicméně já ji i tak sleduji a věřte, že třeba aktualizace celého balíku od Microsoftu dává hezké 4 GB. U Google je to dokonce ještě o dost víc. Samozřejmě, na pořádné



wi-fi to nemusíte řešit, ale mě to i tak zajímalo, takže jsem si na podobná sledování postavil takový skript a občas se nestačím divit.

Fajn, řekli jsme si průměrné počty aktualizací. Ale proč vůbec tenhle článek píšu? Důvodem nejsou samotné aktualizace, ale popisy jednotlivých verzí. K aktualizacím aplikací můžete přistupovat totiž dvěma způsoby. Buď je nechat instalovat zcela automaticky, a tím se o nic nemusíte starat a máte vždy vše aktuální, anebo si tuto funkci vypnete a aktualizace si řešíte ručně. A věřte nebo ne, mnohdy je lepší stará dobrá ruční práce, protože hromadně publikované nejnovější verze aktualizací mohou spoustu uživatelů velice potrápit. Dá se to vlastně docela dobře poznat, a to nejen z článků na internetu, jejichž titulky jsou ve stylu „Poslední aktualizace aplikace XY způsobuje...“, ale také vlastně četností aktualizací jako takových. Pokud vývojář aplikace vydá čtyři aktualizace za jeden týden a u nich uvádí, že jde o opravy chyb, asi je upřímně řečeno něco trochu špatně.

Když už jsem tu zmínil dva způsoby instalace aktualizací, nastavují se v **NASTAVENÍ – APP STORE** zaškrtnutím či odškrtnutím trochu nešťastně blíže nepopsané volby **AKTUALIZACE APLIKACÍ**. Odškrtnutím se vypne automatická aktualizace a přepne se do ručního režimu. V tomto článku budu dál předpokládat, že máte automatické aktualizace vypnuté. S vypnutými automatickými aktualizacemi musíte updaty provádět ručně. Pokud si ale zakoupíte či nainstalujete novou aplikaci, všechno se provede automaticky. Jde tedy pouze o ruční instalaci aktualizací jednotlivých aplikací. Tento proces se na první pohled může zdát zbytečný a trochu složitý, ale v mnohých případech vám může usnadnit život a pokud se naučíte si pročitat také popisy jednotlivých verzí, věřte, že o dané aplikaci získáte daleko víc užitečných informací, než se na první pohled zdá.

PROČ A JAK SI ČÍST RELEASE NOTES?

Poznámky a popisy k vydání aktualizace jsou povinností vývojářů. Apple přímo nařizuje při publikaci aktualizace ve svých podmínkách pro vývojáře, aby dobře a dostatečně popisovali změny v dané verzi. Ti to často ovšem vesele ignorují. To je pro ně vlastně docela jednoduché, neboť stačí při vkládání nové verze zkopírovat poslední popis a tedy dát pro novou aktualizaci stejný popis jako u aktualizace předchozí. Apple bohužel nijak nekontroluje kvalitu a rozdíl těchto popisů a to ani automaticky, což by pro Apple byla opravdu hračka a donutilo by to konečně vývojáře tuhle povinnost vzít vážně. A proč vlastně musí vývojář při aktualizaci zapsat popis změn? Důvody jsou vesměs dva. Tím prvním je

určitý podklad pro případnou ruční kontrolu aktualizace zaměstnanci Applu, kteří tak ví, na co se mohou soustředit. Tou druhou, a nepoměrně důležitější, je pochopitelně informovat všechny uživatele aplikace o tom, co v ní vývojář změnil, a především opravil. Je to způsob, jak dát všem uživatelům na vědomí, že je jeho aplikace lepší, hezčí, má více funkcí a funguje lépe. V popisu se tak má uživatel dozvědět nové funkce, rozšíření funkcí stávajících a také opravy nedostatků.

POZNÁMKA: Popis typu „Opravy chyb a vylepšení“ anebo „Nové funkce“ vlastně prakticky porušují pravidla Applu pro vývojáře. Takové popisky jsou nejen hloupé a zbytečné, ale vlastně trochu ukazují i neúctu vývojáře k jeho uživatelům, neboť se ani neobtěžuje je podrobně seznamovat s tím, co danou verzí zlepšil.

Zcela nový rozměr pak tyhle popisy a zejména samotné aktualizace aplikací znamenají právě při řešení takových věcí, jako je přístupnost aplikace pro nevidomé uživatele anebo úprava funkcí aplikace pro nové verze operačních systémů, ale o tom bude ještě řeč. Uživatel mnohdy nemá příliš jiných možností, jak se o nových funkcích aplikace dozvědět. Pochopitelně vývojář může tyhle informace publikovat na webových stránkách, ale to, jak jsme již řekli, je nesplněním pravidel App Store a především to nutí uživatele získávat si informace zase jiným a obskurním způsobem, než jednoduchým a efektivním přehledem v obchodě s aplikacemi. Jedním z nejpoužívanějších způsobů je obcházení pravidel App Store tím, že v samotné aplikaci je nějaké informační okénko, které vám vyskočí po její aktualizaci a v němž se vývojář chlubí novinkami. To je naprosto v pořádku, většina uživatelů stejně aktualizacím nevěnuje pozornost, ale musí to být uvedeno nejen v samotné aplikaci, ale také v popisu změny u aktualizace v App Store. A to se dost často neděje. Apple je v tomhle docela liknavý, narozdíl od porušování pravidel, ze kterého Applu netečou peníze, se evidentně o plnění těchto pravidel moc nestará. Ale když vývojáře upozorníte, jistě svou chybu v budoucnu napraví. A pokud ne, můžete na to upozornit také Apple a ten si nápravu zjedná. Nicméně všichni hřeší na to, že si popisky u aktualizací stejně nikdo nečte a že budou všude raději doporučovat zcela automatické instalace všech aktualizací. Ale dejme tomu, že máte aplikace jen od těch slušných a pravidel dbalých vývojářů a ti se o svoje aktualizace a jejich popisky starají.

Jak tedy s vypnutými automatickými aktualizacemi zacházet? Mimochodem, vypnutí automatických aktualizací přináší také jednu podstatnou výhodu a totiž, že vy sami si rozhodnete, kdy se budou stahovat a tedy, kdy budou zatěžovat nejen zařízení,

ale i vaše internetové připojení. A to je docela dobrý postup. Máte-li aktualizace vypnuté, otevřete si aplikaci App Store, a v sekci Můj účet vidíte počet aktualizací připravených k instalaci. Na toto tlačítko klikněte, a uvidíte obrazovku s jednotlivými aplikacemi, pro které je k dispozici aktualizace. U aplikace rovnou vidíte i popis změn, takže nemusíte jednotlivé karty otvírat a někde je složitě hledat – to třeba u Androidu a jeho Play Store musíte popisek zjistit ještě po kliknutí u každé aplikace, a to je fakt otrava. U aplikace najdete rovnou i tlačítko AKTUALIZOVAT, a pokud se vám nechce ručně vybírat, co se bude dělat, nahoře nad seznamem aktualizací je kouzelné tlačítko AKTUALIZOVAT vše, které spustí dávku se stažením a instalací aktualizací. Tenhle přehled změn vidíte mimochodem, i pokud máte automatické aktualizace zapnuté, jen nemáte možnost si vybrat aktualizace k instalaci, ale popisek poslední změny vidíte a místo tlačítka pro aktualizaci je zde rovnou tlačítko pro otevření aplikace.



TIP: Málo známá funkce tohoto přehledu je i možnost rychle odinstalovat aplikaci, se kterou už nechcete dál pracovat. V přehledu aktualizací stačí na náhled aplikace podržet prst a z kontextového menu vybrat SMAZAT. Tím se spustí odinstalace aplikace, jako kdybyste ji smazali z plochy. Tohle je užitečná funkce zejména v situaci, kdy z popisků či historie víte, že danou aplikaci už nechcete. Je to bohužel dosud jediná alternativa odinstalace kromě plochy a seznamu aplikací v úložišti.

Existuje ale ještě jedna trochu skrytá a velice užitečná možnost, jak se o historii aplikace dozvědět víc. To co jsem popsal výše, funguje jen pro poslední popis poslední aktualizace. Je ale zajímavé se podívat i hlouběji do historie, jak se daná aplikace vyvíjela v čase. Otevřete si podrobnosti dané aplikace a sjedte na tlačítko HISTORIE VERZÍ (bohužel je pokaždé trochu někde jinde, podle toho, jestli aplikaci už máte, nebo ne) a zobrazí se dialog s informacemi i o předchozích verzích. A občas je to velice zajímavé čtení. Takhle získáte informace o historii i v případě automatických aktualizací.

Užitečné je to ale i u dosud nenainstalovaných aplikací. Já osobně, když hledám nějakou novou aplikaci a probírám se v App Store, tak se na tyhle informace o historii dívám i u potenciálních kandidátů na stažení do mého zařízení. Pokud otevřete podrobnosti vámi ještě nevlastněné aplikace, sjedte dolů a najdete sekci s historií. Tam uvidíte, že poslední aktualizace byla třeba před jedním týdnem, nebo před dvěma lety, i to o aplikaci leccos vypovídá. A samozřejmě i zde je tlačítko se zobrazením historie verzí, kde dostanete informace o četnosti a popisech i předchozích verzí. Pokud

vývojář aktualizuje často nebo dokonce pravidelně, je to záruka vyšší kvality než aplikace aktualizovaná jen jednou před dvěma lety na verzi 1.0.1, protože vývojář na ni od té doby zjevně ani nesáhl. Docela dobrou hranicí pro jakž takž zaručenou stabilitu vývoje jsou pravidelné aktualizace, a to ne starší než půl roku nebo rok. To proto, že každá verze operačních systémů od Apple přináší pro vývojáře nové možnosti a nová rozhraní API. Pokud je vývojář pravidelně adaptuje a zvyšuje tím kvalitu své aplikace, musí aktualizovat alespoň dvakrát ročně. Poprvé po napsání nové verze a jejím vydání s novými možnostmi a podruhé s opravou toho, co se nepovedlo. A věřte zkušenému programátorovi, vždycky se něco nepovede. Takže aplikace, kterou někdo aktualizoval naposledy před třemi nebo dokonce čtyřmi lety, vůbec nemá cenu, protože rozhodně není moderní. Daleko důležitější jsou pak tyto informace na iPadu, kde je změn s každou verzí systému více, a tak třeba máte jistotu v tom, že aplikace, jež nebyla aktualizována v posledních třech letech, nebude umět správně Split View anebo více otevřených oken a nejspíš se bude jednat o odporoučnou nudli uprostřed prázdné obrazovky. A to na svém vymazaném tabletu se skvělým displejem fakt nechcete.

A dostáváme se k poslednímu důvodu, proč sledovat popisy verze a proč nenechat aktualizace instalovat automaticky. Tedy takhle: pokud jste naprosto běžný uživatel, který se o nic nestará a starat ani nechce a netrpíte úchylkou zkusit každou novou aplikaci, pak to asi opravdu řešit nemusíte. Aktualizace se stahují automaticky a vy máte vše vždy aktuální. Pokud se v aplikaci objeví chyba, prostě vám chvíli nebude fungovat. Buď to ignorujete a ono to za čas zase fungovat začne, protože se automaticky stáhla opravná aktualizace, anebo si vzpomenete na tenhle článek a alespoň se půjdete podívat do popisu verzí, co se asi tak mohlo stát. Ale pokud jste jako já aplikační maniaci, je pro vás dobrá znalost změn u jednotlivých aktualizací zdrojem zábavy a informací a doslova nutností. Takže si prostě jednou za den či dva, či týden otevřete v App Store obrazovku s aktualizacemi připravenými k instalaci a pročtete si, na co se v nových verzích můžete těšit. Pak dáte buď jednotlivé aktualizace instalovat postupně (abyste si s tím pro vás nejzajímavějším mohli hrát hned a nemuseli čekat, tak to dělám já) anebo dáte aktualizovat vše, a ono to na pozadí něco udělá.

Ale abych se vrátil k tomu důležitému. Hodně častým důvodem aktualizací jsou nejen nové funkce, ale i opravy chyb. A sem tam i udělání chyb nových, každý vývojář to zná. Je dobré vědět, co se v dané verzi opravilo. Když vám nějaká aplikace přestane

fungovat, třeba přestane fungovat přihlášení přes facebookový účet a vy se v popisu poslední verze dozvíte, že vývojář vylepšil a zrychlil přihlašování, můžete si být jisti tím, že nejspíše za několik dnů vyjde oprava, která daný problém vyřeší. Pro opravu pro vás kritické aplikace bych pak doporučil, pokud máte třeba iPad a iPhone, na jednom zařízení si aktualizaci poslední verze nainstalovat a na druhém ne, kdyby se objevila pro vás závažná chyba, alespoň na jednom zařízení bude aplikace fungovat, dokud ji vývojář neopraví. To znám z vlastní zkušenosti, už několikrát mi tohle pravidlo zachránilo spoustu nervů. Spornou otázkou pak je, jestli máte vývojářům nahlašovat chyby v aplikaci. Nad tím se zamyslíme třeba zase v jiném článku, ale jedno pravidlo bych doporučil. Pokud sami nejste vývojáři a nevíte dobře co a jak nahlásit, neďtejte to. Důvody si vysvětlíme v některém z dalších článků, pokud vás toto téma bude zajímat.

Nechci vás nudit požadavky a životem nevidomého uživatele, ale jednou z oblastí, kde se velice často chybí a vyžaduje to pak hodně práce a hodně aktualizací, je i přístupnost aplikace. To, že přístupnost aplikací pro nevidomé je povinností, ví bohužel jen málo vývojářů, ti prostě pravidla App Store nečtou a jen je odsouhlasí. A pak vznikne problém. Uživatel, jako třeba já, chce aplikaci používat, a ono to nejde. A následuje několik kol komunikace s vývojářem a často i pomoc vývojáři řešit daný problém. Ostatní uživatelé Voiceoveru ale netuší, jestli se přístupnost aplikace někde pohnula. Takže pokaždé kladu důraz vývojářům právě na to, aby takhle podstatné věci psali do popisku aktualizace. Pokud tam jen tupě zkopírují „bug fixes and improvements“, je to naprosto nic neříkající a zbytečná informace. Pokud tam ale jasně napíší „Accessibility fixes for VoiceOver users“ nebo něco podobného, hned je jasno. Lidé jsou chybující a my programátoři se ve svých chybách občas dost vyžíváme, rýpeme se v nich a místo toho, abychom je během pár minut opravili, hodiny studujeme, jak k nim došlo a další hodiny vymýšlíme, jak jim v budoucnu zabránit (což se nám samozřejmě stejně nepovede), a tak nám už nezbyvá

chuť popisovat jednotlivé chyby a opravy. A samozřejmě, neradi se chybami chlubíme platícím uživateli. To se dá krásně ukázat třeba na twitterových účtech vývojářů, kteří rádi postují na Twitter každou maličkost o své aplikaci, včetně až masochistických podrobností o chybách a rádi se pochlubí jejich opravou, ale do oficiálního popisku aplikace v App Store to mnohdy nenapíší vůbec, nebo jen prostě konstatují „fixes“. A je to pochopitelné, neradi ukazujeme vlastní nedokonalost. Ale vžijte se do pocitů pokročilého uživatele, který od aplikace něco očekává, ona se tak nechová, a on tak vlastně vůbec neví, kdy a jestli vůbec se ta chyba opravila.

Na svých školeních a workshopech pro vývojáře na tohle kladu velký důraz a už párkrát jsem dokonce obdržel i zpětné poděkování od vývojářů, kteří tuhle otevřenost v App Store zpětně ocenili. Naučit se dobře a správně popisovat verze aktualizací není jednoduché. Spousta vývojářů si z popisu aktualizace dělá reklamní prostor, anebo dá jen trapně hlášku ve stylu „Jestli máte problém, napište na podporu.“ Jsou i tací, kteří do popisu každé aktualizace, opravdu každé jednotlivé aktualizace, kopírují popis funkcí celé aplikace z detailů aplikace z App Store, to je opravdu ale už dost na facku.

SHRNĚ SI TO

Takže, co jsme se dnes v tomto článku společně naučili? Že je vhodné si rozmyslet, zda chcete instalovat aktualizace aplikací automaticky nebo ručně a jaké má která metoda výhody a nevýhody. Rozhodnutí je pochopitelné na vás. Že máme líné vývojáře, kteří nečtou a tedy ani nerespektují pravidla App Store vhodná pro nás uživatele, ale že máme i vývojáře poctivé, kteří se o nás starají a rádi to dají najevo. Že v detailu každé aplikace v App Store (i té, kterou jste si ještě neinstalovali) se v historii verzí dozvíte, jak často a kdy naposled vývojář aplikaci aktualizoval a můžete si přečíst popisky posledních verzí, ve kterých můžete (ale také nemusíte) najít spoustu pro uživatele užitečných informací. Že je dobré o novinkách dávat uživatelům vědět všemi možnými způsoby, tedy nejen v aplikaci samotné, ale i v popiscích jednotlivých verzí. Co si z toho odnesete, je na vás. Chápu, že nutit někoho do opakující se rutinní ruční práce s jednotlivými aktualizacemi je dost kontroverzní téma. Ale pro některé uživatele to může dávat smysl a šetřit jejich nervy a zvyšovat povědomost o aplikacích. V popiscích verzí, pokud je dělá vývojář správně, se totiž také může uživatel dozvědět jaké nové funkce aplikace má, a to ho může přesvědčit o jejím používání, či dokonce o návratu k ní. To je pro vývojáře vždycky dobré. A i my jako uživatelé jsme jistě raději, když nové funkce aplikace vůbec známe, a tedy z nich můžeme těžit. 

Rozmyslete si, zda chcete instalovat aktualizace aplikací automaticky a jaké má ta která metoda výhody a nevýhody. Rozhodnutí je pochopitelné na vás.

NEXT

