

iPure^{CZ}



WWDC 2022 | Inteligentní Osmo | Úklid v souborech #3
Hry pro iPad | Sdílíme data o zdraví



iPure.cz 240/2022, 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

Nový software i železo

Editorial ■ Filip Brož

Máme za sebou úvodní Keynote k vývojářské konferenci Applu. Trvala bezmála dvě hodiny a myslím si, že jsme se nenudili.

Kromě všech nových operačních systémů bych především vypíchl nový MacBook Air s čipem M2, kterého se dočkáme v průběhu příštího měsíce. Jen jeho cena není úplně potěšující.

V systému iPadOS doznala mimo jiné velkých změn i práce s okny a konečně i možnosti zobrazení na externím monitoru. iPad tak hned dostane novou šťávu a dynamiku. Nahradí však někdy plnohodnotně MacBook? Zatím asi ne... Tak či tak se na podzim můžeme těšit na spousty drobných změn, ať už designových, či pod kapotou. Nezbývá nic jiného než se pustit do testování a zkoušení, abychom vám mohli přinášet čerstvé a reálné zkušenosti z praxe.

Jako vždy vám přeji fajn čtení nového čísla magazínu iPure.





I WWDC 2022

Magazín ■ Karel Oprchal

V pondělí 6. června večer byla opět po roce odvysílána všemi očekávaná keynote v rámci zahájení vývojářské konference WWDC 2022. Byli jsme netrpěliví hned z několika důvodů – Apple měl tradičně představit nové systémy pro nadcházející sezonu, ale především se tušilo, že přijde zbrusu nový hardware. A přesně to se stalo.



Nebudeme si tu ale dnes povídat o všech novinkách, které byly v pondělí představeny světu, to bychom tu totiž byli celý den. Konkrétním vylepšením a novému hardwaru se budeme opět věnovat v následujícím čísle iPure, kde se dozvíte všechny podstatné detaily. My se spolu teď jako obvykle pokusíme číst mezi řádky a podívat se na keynote z jiného úhlu pohledu, který běžně na internetu nenajdete.

WWDC 2022 je také po dlouhých třech letech konečně relativně zpátky tam, kde byla před pandemií. Apple poprvé od roku 2019 pozval vývojáře, novináře a všechny zainteresované lidi do Apple Parku, aby společně sledovali jak konferenci, tak debatovali a školili se o novinkách na poli softwaru. Možná jsem to původně špatně pochopil, ale ve skrytu duše jsem doufal, že se Apple s fyzickou WWDC už vrátí i k živému přenosu ze Steve Jobs Theater, kde se budou na podiu střídát mluvčí tak jako za starých časů, ale bohužel se tak nestalo. Samotná otevírací keynote byla „digitální“ jako všechny od roku 2020, jen ji lidé přítomní v Apple Parku mohli živě sledovat na obrazovkách rozmístěných napříč areálem, jak můžete vidět na obrázcích. Výhody fyzické WWDC máme tedy zpět, postrádáme však stále tu chemii publika,

které jásá a oslavuje, když je na jevišti představena nějaká pecka. A musím říct, že letos jich je celá řada! Na druhou stranu je však pravda, že předtopené představení novinek má v rukou Applu taky svoje kouzlo a je tam typický prostor pro velký humor a švih, jak dobře víme především z vstupů Craiga Federighiho. Je to superhrdina! Frontální povídání o novinkách na podiu před několika sty lidmi, kde se střídají řečníci, je klasický způsob prezentace, který možná už bude působit trochu křečovitě, pokud se k němu Apple někdy vrátí. Platí ale pořád to, co říkám – lidé se potkávají a dají za to všechno.

OBDIVUHODNÝ SMYSL PRO DETAIL

Pondělní keynote jsem sledoval nadvakrát, protože jsem se nemohl k živému přenosu připojit hned od začátku. Musel jsem tak úvodních 50 minut po skončení sledovat zpětně ze záznamu. Připojil jsem se k přenosu zrovna v tom nejlepším, kdy pánové zakončili téma watchOS 9 a přešli k Macu. Tam nás pochopitelně čekalo mnoho novinek od samotného nového čipu M2 v úplně novém a úplně nádherném MacBooku Air po macOS Ventura, kde si Craig neodpustil typický vtip o tom, jak byl jeho průzkumný tým pro vymýšlení názvů operačních systému zoufalý



a vyčerpaný z perfektní práce, kterou odvedli u M1, ale po několika měsících usilovného cestování napříč kalifornskou krajinou dorazil do okrsku Ventura, který dal název novému macOS. Ten bude skvěle zapadat k novým iOS 16, watchOS 9 a iPadOS 16.

Pokud jste sledovali celou keynote, mohli jste si všimnout, že Apple letos dělá několik velmi významných posunů vpřed. A jde si z toho přistupu něco odnést i do osobního života. Zprv je zajímavé z výsledků vývoje a inovací sledovat, jakým způsobem se k nim Apple dopracoval. Evidentní je totiž naprosto nevídaný smysl pro detail, který chlapci a děvčata v Apple Parku (toho času spíše na home office) mají. Každým dnem sedám k počítači s Windows 11, která jsem instaloval před půl rokem a která jsou z hlediska používání vlastně identická s Windows 10, což mi vlastně ani nevádí. Každý den taky беру do ruky iPhone, iPad a nosím

Apple Watch a říkám si: „Vždyť to celé funguje tak dobře, má to tolik funkcí, které ani nepoužívám... Co snad by mohl Apple představit tento rok? Vždyť je zákonitě už nemůže nic napadnout!“ A pak si pokaždé pustím konferenci a zírám s otevřenými ústy, co to zase Craig u obrazovky předvádí, že pokaždé představuje tolik novinek, že se to ani do vyhrazeného času nevejde a je potřeba si to nastudovat na webu. A zírám podruhé, když vyskočím z celoobrazovkového režimu Windows 11, abych se zklamal tím, že je ten systém pořád úplně stejný... Mým účelům Windows opravdu vyhovují, neberte mě za slovo. Já mám místo Macu iPad Pro a jsem úplně nadšený, jen si nemohu odpustit poznámku, že je žalostné, jak hloupé Windows oproti macOS vlastně jsou. Ale on je ten důvod jasný, vychází z elementárního mentálního nastavení zaměstnanců oněch firem, kdy se Apple, jak rok co rok vidíme s každou novinkou, zřetelně

Apple letos dělá několik velmi významných posunů vpřed. Je evidentní naprosto nevídaný smysl pro detail, který chlapci a děvčata v Apple Parku (toho času spíše na home office) mají.



zaměřuje jen na zákazníka a koncového uživatele, protože tomu se s jeho produkty musí pracovat co nejlépe. Každá novinka, s kterou Apple přichází a je na ni tak pyšný, ve skutečnosti představuje řešení problému, který Apple definoval a vyřešil dřív, než vy jste o něj vůbec zavadili. Tomu se říká profesionalita a Apple za to má mít náš obrovský obdiv. Je to taky typicky americké, celá tamní společnost a právo řeší problémy, které běžný člověk neřeší, ale zjevně je to tak dobře. Pro Apple pracují lidé, kteří jsou na 150 % přesvědčeni o správnosti toho, co dělají, ať už je to barista v kavárně nebo Tim Cook na úplném vrcholu. Jsou to lidé, kteří v Applu pracují pro svou vášeň, která souzní s tím, co Apple představuje. Apple nechce na zodpovědných místech zaměstnávat lidi, kteří jen chtějí dobrou práci. Jsou to lidé se společným cílem, s nímž jsou ztotožnění a je pro ně osobní, spíš než aby ho přijali jen proto, že „This is the way they do it at Apple.“ A dělají všechno pro to, aby ho společně dosáhli.

Vidím taky jako skvělý krok to, že Apple postupně ukazuje všechny tváře, které spoluutvářejí podobu a směr Applu jako megakorporace. Apple se tím polidšťuje, protože deklaruje, že jeho charakter netvoří nikdo jiný než lidé, kteří pro něj pracují, a dává tím najevo až vibrující tvořivost jeho týmů,

jejichž šéfové vlastně chodí na kameru prezentovat vlastní inovace, vlastní práci, vlastní výsledky. Už to je psychologicky zajímavé, jak silnou roli hraje ve firmě demokracie a důraz na individualitu. Je evidentní, když se podíváte na keynotes z minulých let, že se Apple víc a víc vzdává toho, aby nechal někoho hodně vysoko postaveného mluvit o výdobytcích deseti týmů pod ním. Obrací smysl hierarchie naruby, což je správně, a velké ryby nechávají povídat o věcech, které jim přísluší, v relativně obecných frázích, nebo proto, že jsou v tom z nějakého důvodu nejlepší (jako Craig nebo Johnny Srouji, nikdo by o M2 nemluvil lépe než on). Tim Cook hraje jen tu roli, avšak nenahraditelnou, že vysílání zahájí a na konci se pod všechno podepíše a posvěť, co bylo právě světu oznámeno. Dohromady tak všichni utvářejí společenství, kde má každý svoji úlohu a v podstatě je na něm, aby svou práci dělal dobře, protože to shora koordinuje Cook, který je společně s nejvyšším vedením firmy zodpovědný za chod celého kolosu. V politice se tomu říká socialismus, tolik typický pro všechny korporátní společnosti.

MOMENT... VIDĚLI JSME PRÁVĚ APPLE CAR?

Zabíjáckou silou Applu je, jak víme, především to, že inovuje v jeden moment napříč všemi platformami.

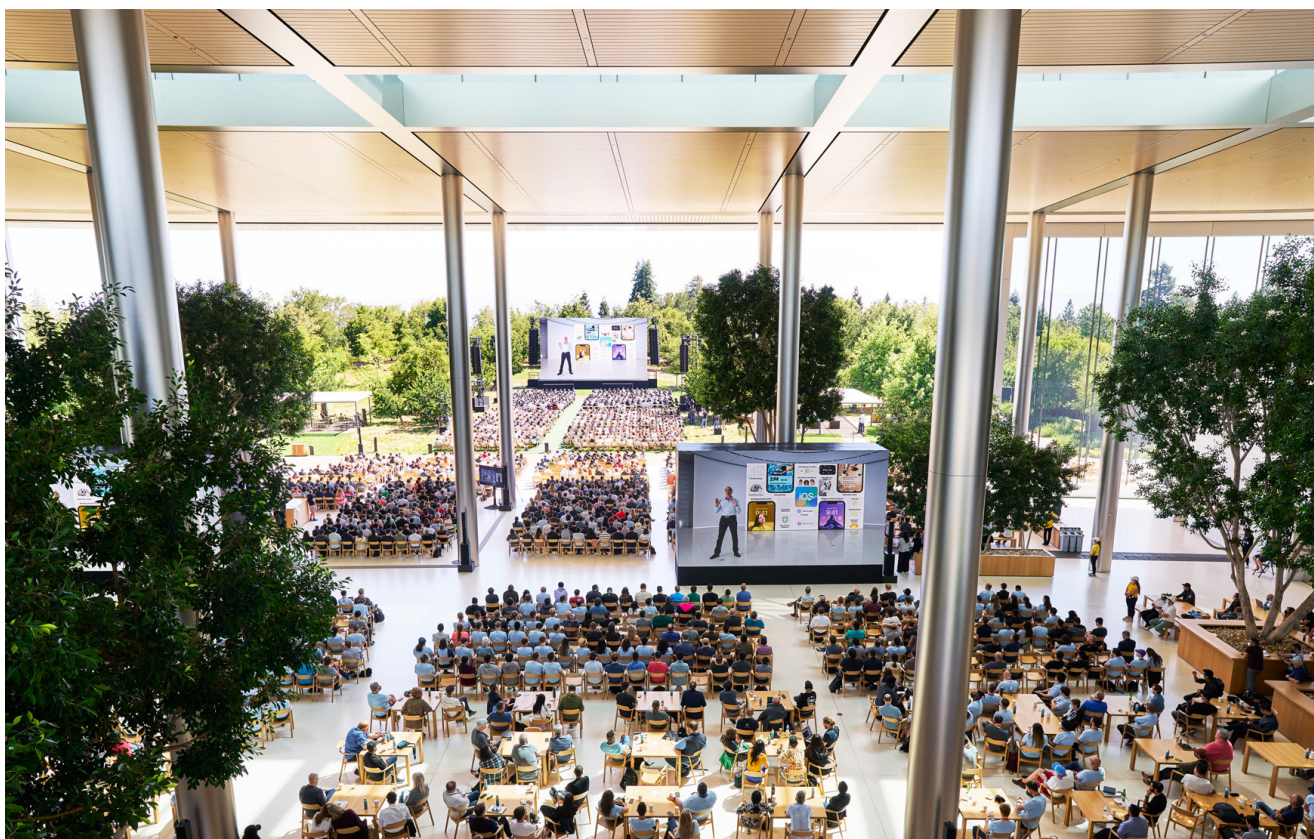


Jedná se o koordinované frontální tažení, kdy nezůstane kámen na kameni, vývojářům a inženýrům všechno projde rukama tam a zpátky, aby konečný výsledek byl komplexní, kontextuální a naprosto pragmatický. Žádné výjimečné řešení pro výjimečné případy, API na všechno a pro všechny, ať to má každý co nejjednodušší. To je typický Apple. Není teď tak úplně podstatné, které novinky který OS přinese, ať už je to rozšířený Mail (ó ano) pro Mac, iPad i iPhone nebo nová funkce Stage Manager, která nebude jen na macOS, nýbrž i na iPadOS, čímž dramaticky rozšíří všem uživatelům workflow. Oceňme prostě tu genialitu, která se za těmito kroky skrývá, protože Apple myslí skutečně na všechny typy jeho uživatelů a snaží se jim jít vstříc způsoby, které by mě ani ve snu nenapadly. Nikdy mi nechybělo nic jako Stage Manager a v podstatě všechny ostatní funkce, které na podzim přijdou, ale jsem opravdu potěšen tím, že je budu mít,

protože ony skutečně posunou možnosti již používaného hardwaru na další úroveň. Je to jeden ze způsobů, jak Apple udržuje svoje zákazníky ve varu, protože svým jedinečným uvažováním nepřestává přicházet s funkcemi, které zaprvé může nabízet jen on a zadruhé jsou nečekané a udělají obrovskou radost.

Všimli jste si ale okolo **40. minuty** té sekce o brutálním rozšíření CarPlay? Možná tomu nebude věnována náležitá pozornost, ale já se domnívám, že to, co Apple právě ukázal, je výsledek těch let vývoje technologií pro automobilový průmysl, o čemž se již několikrát sám Tim Cook nechal slyšet. Apple jasně deklaroval, že nebude vyrábět auta, a je to úplně logické. Nedovedu si představit, proč by to Apple měl dělat, když technicky auto nemá s počítačem nic společného a vyvinout další vůz se spalovacím motorem nebo elektromotorem by bylo něco jako nosit dříví do lesa. V čem ale všechny značky

Domnívám se, že to, co Apple právě ukázal v oblasti CarPlay, je výsledkem let vývoje technologií pro automobilový průmysl, o čemž se již několikrát sám Tim Cook zmínil.



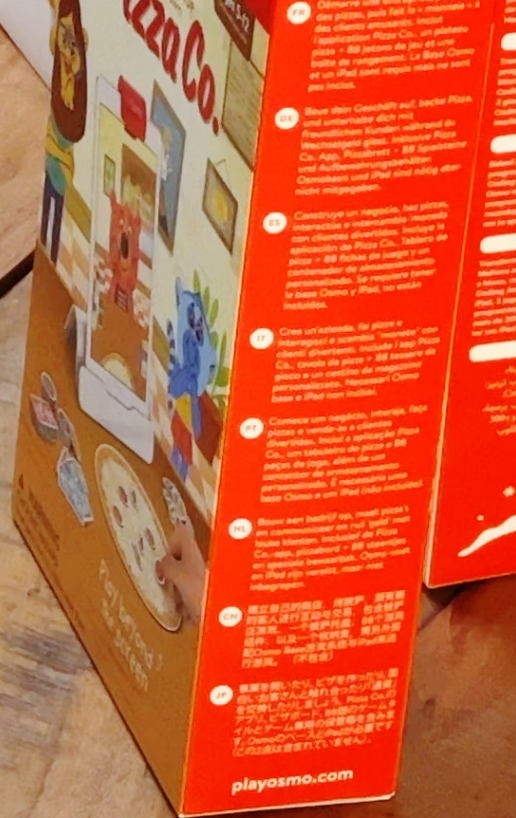
v tomto průmyslu očividně tápou, je software. Předražené navigační systémy v autech, bezpochyby přemrštěné peníze investované do vývoje grafického rozhraní ovládacích prvků, které se stávají čím dál tím více digitálními, mnohdy problematické ovládání chytrých funkcí auta, protože menu jsou komplikovaná a auta stále schopnější... Problémů je několik a Apple už dávno ukázal, že se díky iPhone dá např. nahradit klíček pro odemykání. Bez klíčku dnes i nastartujete a tak je naprosto logické, že Apple hodlá se svými obrovskými zkušenostmi s laděním softwaru a hardwaru se vši parádou vstoupit do automobilového průmyslu, aby konečně nastolil řád.

Když už dnes v autech funkce CarPlay existuje a když většina lidí, kteří vlastní nebo chtějí „chytřé“ auto, mají iPhone (protože je nejprodávanější ve své kategorii), CarPlay nemusí zůstat jen přílohou nastavení pro případ, že máte iPhone. CarPlay může a měl by být komplexním, koherentním prostředím, které je zároveň mozkiem celého auta. Do budoucna se z toho dost možná stane speciální operační systém, něco jako carOS, kterému Apple vytvoří samostatnou divizi, a automobilky budou vyrábět auta s operačním systémem Applu pro lidi, kteří mají alespoň iPhone. Tím by se geniálně propojily dva světy dohromady,

kde by značky dále vyráběly auta, což dělají nejlépe, a Apple by jim dodával software na míru, co by i splňoval estetické požadavky jednotlivých značek – určitě nechcete mít budíky z Kia Ceed, když řídíte Lamborghini... Software by byl tedy jednotný napříč všemi auty, ale naladěný přesně na motorizaci a počítačový systém konkrétní modelové řady. Tipuji, že tam jednou bude M1... A možná by to ani nemuselo stát tolik peněz.

NIKDY TO NEPŘESTANE

I když se to nemuselo zdát, i letošní WWDC bylo vzrušující od začátku do konce. Apple opět posunul operační systémy blíže k sobě, sjednotil nespočet zbytečných diskrepancí a otevřel dveře další vlně inovací a vylepšení, jichž se budeme moci dočkat v následujících měsících a letech. Apple dnes už uvažuje v několikaletých obzorech, plánuje daleko do budoucna a jeho role stále sílí. Už neuvidíme tolik skokových vylepšení ani revolučních nápadů, ale pozvolný a táhlý posun kupředu, pochopitelně neznámo kam, ale rozhodně na lepší místo než kde jsme teď. Apple rozumí, že IT je potřeba v mnoha ohledech úplně předělat, přenastavit naše chápání počítače (hardwaru) a jeho funkcí (softwaru), protože se z něj musí konečně stát vítaný společník každého z nás. Nikdy ale náš chlebodárc. 



Osmo

Inteligentní zábava nejen pro děti

Recenze ■ Filip Brož

Výuka dětí pomocí iPadu mi vždy přišla fantastická. Již mnohokrát jsem o tom na těchto stránkách psal. Jako úplně nejlepší řešení mi přijde, když se spojí virtuální a fyzický svět. A právě to nabízí chytré edukační sady Osmo v kombinaci s jakýmkoliv iPadem a aplikacemi. Doma mám hned několik sad Osmo. Pojd'me se podívat, jak fungují a pro koho jsou.

Sady Osmo jsem poprvé zaregistroval již před mnoha lety. Vždy se jedná o nějakou sadu, ve které máte základnu pro iPad a doplňkové materiály, například čísla, interaktivní bloky, různé kostičky nebo skládačky. Záleží na tom, jakou sadu si pořídíte. Důležité je zmínit, že Osmo potěší malé děti ve školce i školáky na prvním či druhém stupni. Ostatně i rodiče se velmi dobře zabaví.

Sady se pomyslně rozdělují na matematiku, puzzle, kódování, obchod, písmena a kreslení. V každé sekci naleznete různé možnosti. Líbí se mi, že v každé hře pracují děti mimo jiné i s kritickým myšlením a zároveň si osvojují cizí jazyk, jelikož Osmo není přeloženo do češtiny.

JAK OSMO FUNGUJE?

Osmo využívá princip rozšířené reality. Prvním krokem je vložení iPadu do stojanu, následuje připevnění reflektoru pro snímání na horní stranu tabletu. V aplikaci si poté zvolíte hru nebo předmět učení a následně se na displeji iPadu zobrazí pokyny, co je potřeba udělat, postavit nebo nakreslit. Díky zvukové a vizuální zpětné vazbě v reálném čase se mohou děti učit experimentováním v prostředí bez stresu.

Důležité je také zvolit správný iPad, případně dokoupit kompatibilní reflektor. Pokud máte



například nový iPad Pro nebo iPad mini poslední generace, budete potřebovat speciální reflektor, který se dokupuje samostatně. V základním balení pak vždy najdete stojan a původní reflektor pro starší typy iPadů.

ZÁKLADNÍ SADA

Jak jsem již uvedl. Doma mám hned několik sad. Pokud bych vám měl doporučit jednu, kterou začít, byla by to základní sada Starter Kit. Tato sada obsahuje celkem pět her – **NUMBERS** (čísla), **TANGRAM** (obrazce), **WORDS** (slovní zásoba), **NEWTON** (základy fyziky a logické myšlení) a **MASTERPIECE** (malování). Již podle názvu celkem snadno poznáte, o co půjde.

V iPadu pak stačí zdarma z App Store stáhnout příslušné aplikace a vytvořit si účet. Líbí se mi, že jakmile si stáhnete jednu aplikaci a přihlásíte se, login do těch ostatní proběhne automaticky. Při spuštění každé aplikace se vás také zeptá, zda máte kompatibilní sadu. Následně se můžete s dětmi pustit do díla.

Na iPadu vždy uvidíte instrukce a většinou i nějaký fajn příběh. Cokoliv co pak před sebou uděláte na stole, se vždy promítne na displej iPadu, například když tam něco postavíte z kostiček, namalujete nebo umístíte nějaké obrazce. Vše je velmi interaktivní a jednoduché.

Dcery (4 a 6) již dávno zvládají většinu her. Se starší si občas trounu i na nějaké jednoduché počty. Mladší naopak ráda vytváří různá zvířátka, či maluje.

Doma mám dvě dcery ve věku 4 a 6 let. Obě již dávno zvládají většinu her. Se starší si občas trounu i na nějaké jednoduché počty. Mladší naopak ráda vytváří různá zvířátka, či maluje a vybarvuje obrázky. Dospělé pak jistě potěší tradiční hra Tangram. Z dřevěných dílků musíte sestavit reálné obrazce. Když si vypnete nápovědu, je to celkem oříšek. Tuto hru jsem hrál už jako malý kluk, ale rozhodně jsem před sebou neměl iPad.

DALŠÍ SADY

Osmo spolupracuje mimo jiné i s Disney, takže v jejich nabídce nechybí princezny z Ledového království a další pohádkové bytosti. Právě Elsa a Anna jsou u nás velmi oblíbená sada. Uvnitř naleznete blok a speciální tužky. Na iPadu vždy holky



vidí nějaký příběh a úkoly, co mají udělat – tedy nakreslit. Jakmile kliknou na tlačítko hotovo, jejich nakreslený obrázek se objeví na displeji iPadu. Vše pak mohou pomocí hadříku smazat a pokračují dál v příběhu. Neuvěřitelné. Vždy jen sleduji a obdivuji jejich kreativitu.

NĚCO PRO RODIČE

Pokud někdy přemýšlíte o kariéře podnikatele, vřele doporučuji vyzkoušet sadu **Osmo PIZZA**. Ve hře máte na starosti vlastní pizzerii, a to doslova od začátku do konce. Musíte nakoupit zásoby, vyrobit pizzu, obsloužit zákazníky i je následně zkasírovat. Přiznám se, že některé počty mi dělaly opravdu problém, zvlášť když je to v dolarech a centech. Ty doporučuji u dětí vynechat, ale vy si klidně můžete nechat zamotat hlavu.

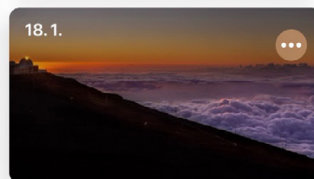
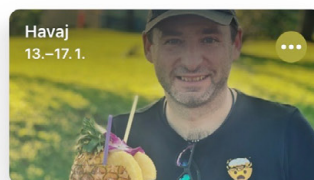
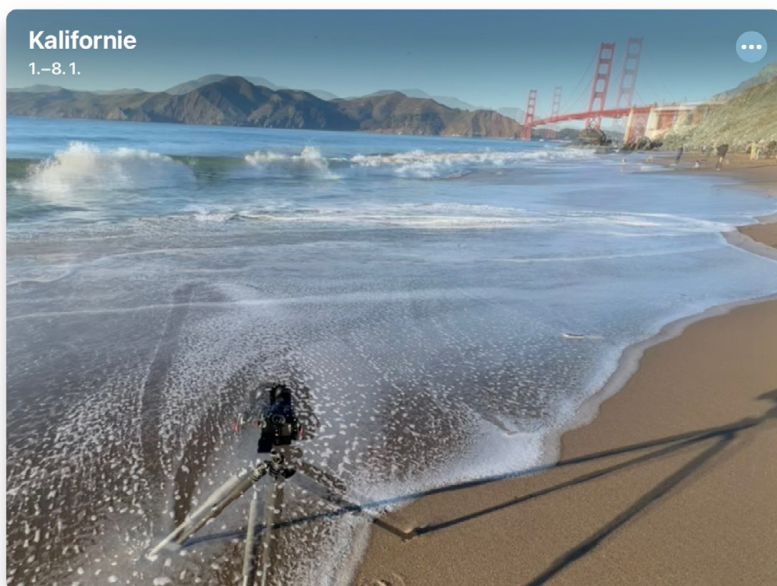
Ve hře Osmo Pizza máte na starosti pizzerii, a to od začátku do konce. Musíte nakoupit zásoby, vyrobit pizzu, obsloužit zákazníky i je následně zkasírovat.

Vše se odehrává sice na iPadu, ale to podstatné děláte vy. Před sebou máte plastovou pizzu a ingredience, které musíte dle přání zákazníka rychle vyložit na stůl. Jakmile je hotovo, na řadu přijdou papírové peníze a mince. Jakmile vrátíte špatně, kamera na vašem iPadu je neúprosná, vše musí sedět. Dle toho pak získáte dýško a uvidíte, zda se vaší pizzerii daří. Nezapomínejte ani na výzdobu a celkové prostředí. Zkrátka obchod se vším všudy.

Suma sumárum, u Osmo můžete v zásadě vybrat ze Starter Kitů, které obsahují více menších výukových her a následně tematické sady – pohádkové, obchodování nebo programování. I to je velmi zábavné, kde musíte programovat postavku, aby prošla přesně tam, kudy vede cesta. Během toho se učíte přemýšlet a fungovat jako programátor. Pomocí plastových dílků a číslíc sestavujete svůj kód.

TOHLE MUSÍTE MÍT

Používání iPadu v kombinaci se sadami Osmo mi přijde geniální. Není to jen zábava, ale i výuka a rozvoj mnoha důležitých oblastí. Společně s dítětem strávíte fajn čas a ještě se u toho nasmějete. Vřele doporučuji dělat aktivity společně s dětmi. Moje holky jsou spokojené a věřím, že i vaše ratolety budou. 



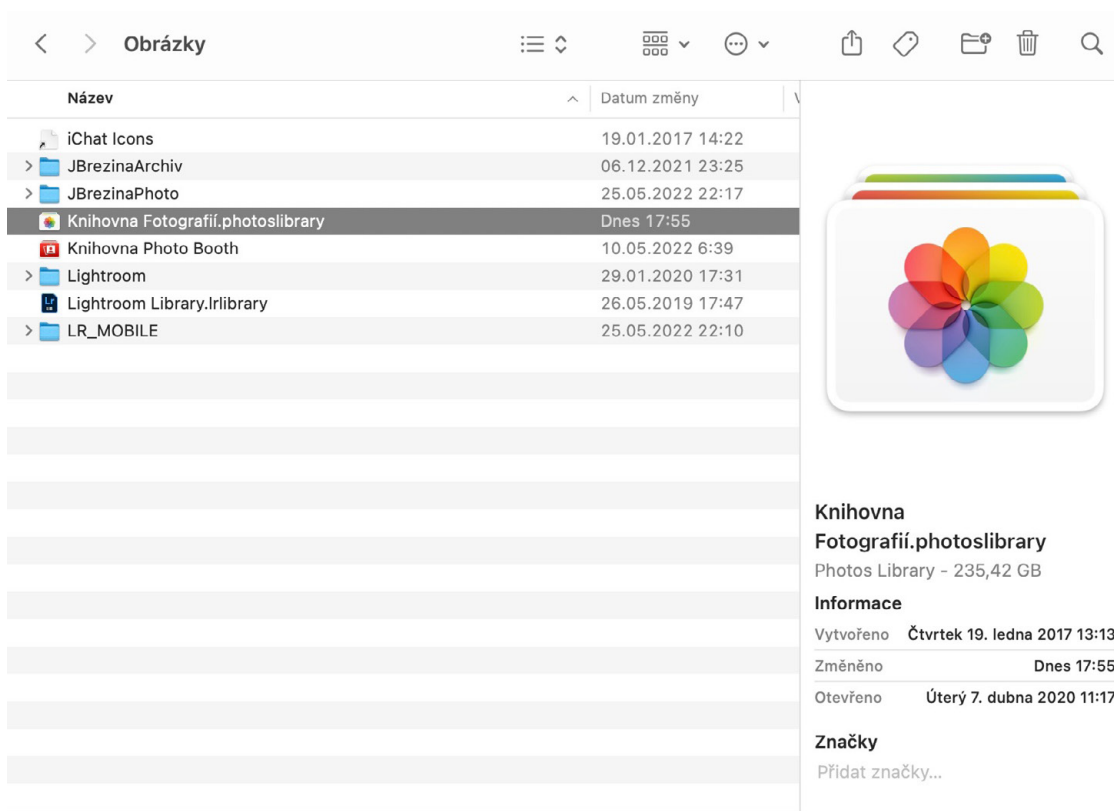
Jarní úklid #3

Jak s fotografiemi a videi?

Návod ■ Honza Březina

V dnešním pokračování se zaměříme na úklid mezi fotografiemi a videi. Ať už jako já používáte Fotky, nebo jinou aplikaci, hlavní je zvolit správný systém. Místa není nikdy dost, ale fotografie jsou nenahraditelné.





Proč jsou fotky a videa jiná? Možná se sami sebe ptáte, proč Honza píše speciální díl zrovna o fotografiích a video obsahu, když jde o soubory jako kterékoliv jiné. Technicky vzato je to bezesporu pravda. Soubor jako soubor a to, že má koncovku JPEG, HEIF nebo třeba MOV z něj nic extra nedělá. Ano, i s virtuálním obsahem můžeme pracovat pomocí Finderu a používat postupy, které jsme si představili v minulém dílu, ale já pořád vidím zásadní rozdíl ve významu a přístupu.

V první řadě fotografie a videa jsou nenahraditelné a neopakovatelné. Pro většinu z nás mají význam vizuální paměti, ukládáme do nich vzpomínky. A je smutným faktem, že pokud o fotografii či video přijdete, tak už je nemůžete nikdy vytvořit znovu ve stejné podobě. Svět se neustále mění a prostě nejde teď vyfotit, jak děti vypadaly před 10 lety, nebo jak vypadala krajina v našem okolí. Textový dokument nebo tabulku můžete s trochou stěží vytvořit znovu. Hollywoodský film najdete někde na internetu, ale fotky svých dětí pravděpodobně ne. Proto opatrnost a obezřetnost při úklidu ve foto či video archivu jsou dvojnásob důležité.

A druhým specifickým je, že zejména na Applu většinou pracujeme s vizuálním obsahem ve speciálních aplikacích. Ať jsou to Fotky nebo třeba Lightroom, Fotky Google či jiný systém, nepracujeme vždy se

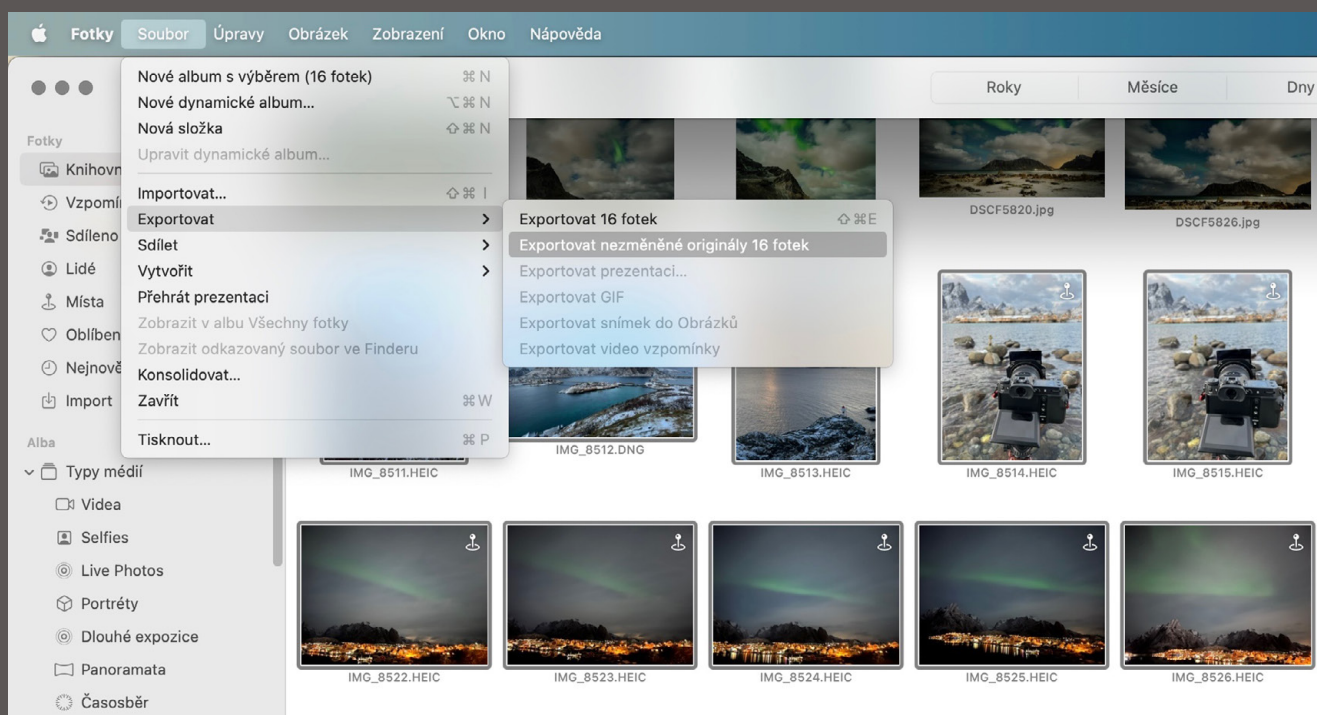
jmény souborů, ale s vizuální reprezentací někde uvnitř knihovny či katalogu.

MAZAT NEBO PŘESOUVAT?

Z výše uvedeného logicky plyne, že u fotografií a videí budeme mít větší tendenci je uchovávat, protože pro nás mají emoční hodnotu. Bohužel zároveň platí, že jde většinou o velké soubory zabírající hodně místa. U řady klientů jsem se setkal s tím, že snižují kvalitu fotografií a videí, aby je nemuseli tolik promazávat a třídit. To mě osobně nepřijde jako dobrý nápad. Naše kvalitativní nároky konstantně rostou a možnosti zobrazovacích zařízení se posunují. To, co jsme před 10 lety považovali za kvalitou zcela dostačující, dnes neobstojí. A pokud se dočkáme masivního nasazení virtuální či rozšířené reality, tak může být vše ještě jinak. Proto osobně volím jiný trik.

FOTOGRAFIE A VIDEA ROZDĚLUJÍ DO TŘÍ KATEGORIÍ

Pokud narazím na technicky špatné či duplicitní fotografie či videa, tak je okamžitě a nekompromisně mažu. Většinou, když fotím, tak dělám dvě až tři verze snímku a není nejmenší důvod uchovávat víc než jednu. Už jen toto mi umožňuje zmenšit můj vizuální archiv o 50–60 %.



Potom jsou zde fotografie a videa, které jsou technicky v pořádku, ale obsahově mi nepřipadají důležité. Tyto snímky jednou za čas vyexportuji ze své knihovny Fotek na externí disk. Tím zmenšuji knihovnu, která mi zabírá místo jak v počítači, tak na cloudu, ale zároveň o obsah nepřicházím. Ve Fotkách stačí takové soubory označit a v menu vybrat **Soubor – Exportovat – Nezměněné originály**. V takovém případě se fotka či video vyexportují v původní kvalitě a podobě, jak byly zaznamenány. Sice tím přijdu o případné úpravy, ale u tohoto typu obsahu úpravy nedělám a chci zachovat plnou kvalitu.

Zbývající snímky a videa nechávám v knihovně Fotek, abych s nimi mohl vždy a ze všech zařízení pracovat. Sice to znamená, že knihovna postupně bobtná, ale zkušenost mě naučila, že snímky a videa, které kamkoli přesunete, se stanou

mrtvými. Přestanete je používat, zapadnou a vy na ně zapomenete. Obsah, který je v knihovně, mi připomínají Vzpomínky, najdu je během několika kliknutí pomocí vyhledávání nebo rozpoznávání obličejů, místa, času apod.

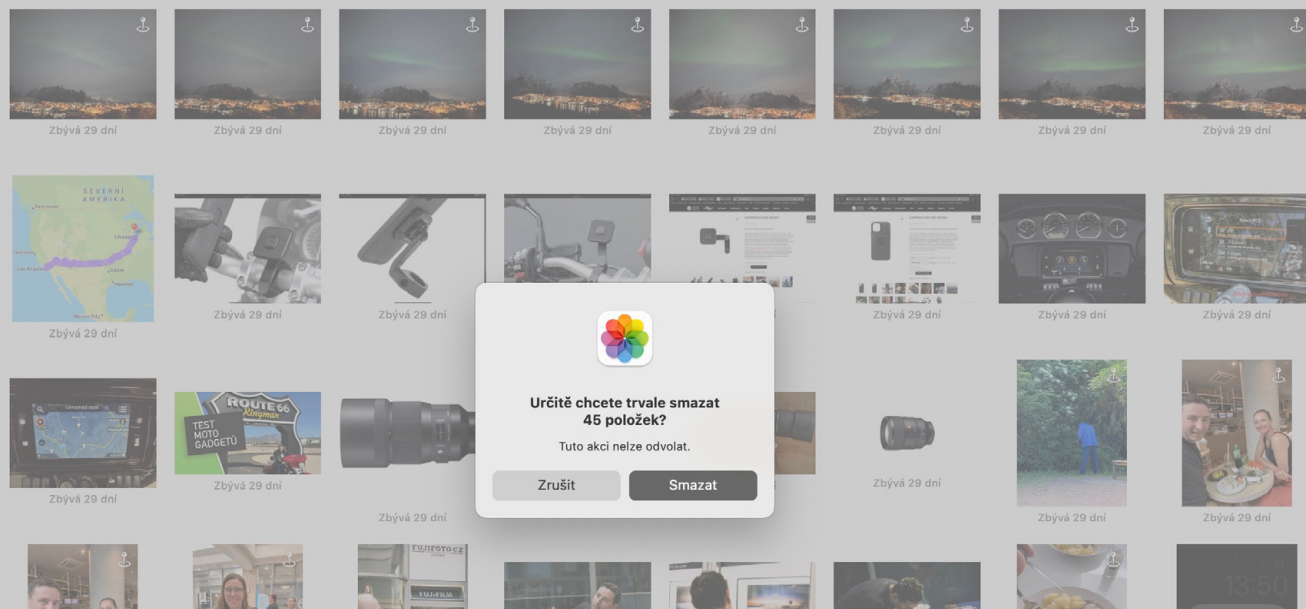
KDYŽ POTŘEBUJETE MÍSTO RYCHLE

Pokud se dostanete do situace, kdy potřebujete rychle uvolnit nějaké místo na úložišti, mám pro vás tip. Otevřete si svůj archiv/knihovnu a nechte si odfiltrovat pouze videa. Ve Fotkách si stačí v levém panelu vybrat **Typy médií – Video**. Video jsou většinou o řád či dva větší než fotografie, takže smazání jednoho videa vydá za desítky či stovky fotek. Protože natáčím hodně videí, běžně umím během několika minut získat desítky GB místa. Samozřejmě po smazání či vyexportování a smazání, je potřeba ještě vysypat koš, aby se místo opravdu uvolnilo.

Méně zajímavé snímky jednou za čas vyexportuji ze své knihovny Fotek na externí disk. Tím zmenšuji knihovnu, která mi zabírá místo jak v počítači, tak na cloudu, ale zároveň o obsah nepřicházím.

Nedávno smazané

U fotografií a videí se zobrazuje zbývajcí počet dnů do smazání. Po uplynutí této doby budou položky smazány trvale. Toto období může trvat až 40 dnů.



Soubory je třeba zálohovat, ať už jsou uloženy kdekoli. Bohužel se setkávám s tím, že klienti zálohují svůj počítač, ale nezalohují externí disky, na které odkládají méně potřebná data.

KDYŽ MŮŽETE POSTUPOVAT SYSTEMATICKY

Pokud nespěchám a mohu postupovat systematicky, tak procházím archiv fotku po fotce a postupně jej redukuji. Asi je to individuální, ale mám vyzkoušeno, že na jedno posezení jsem schopen projít maximálně kolem 500 souborů. Pokud tuto hranici překročím, začnu být unavený a nepozorný. Podle únavy pak buď přestanu odstraňovat soubory, které bych měl nebo naopak likviduji skoro všechno. Ani jedno není dobré.

Takže když potřebuji udělat pořádek v knihovně fotografií, tak si otevřu Knihovnu, která je seřazena podle data pořízení a postupuji od nejnovějších souborů ke starším. V okamžiku, kdy už jsem unavený, tak si zapamatuji, kde jsem skončil – stačí měsíc a rok. Následně se druhý den vrátím a pokračuji od místa, kde jsem

skončil, dál do minulosti. V hledání může hodně pomoci zobrazení podle měsíců.

POZOR, AŽ O FOTOGRAFIE NEPŘIJDETE

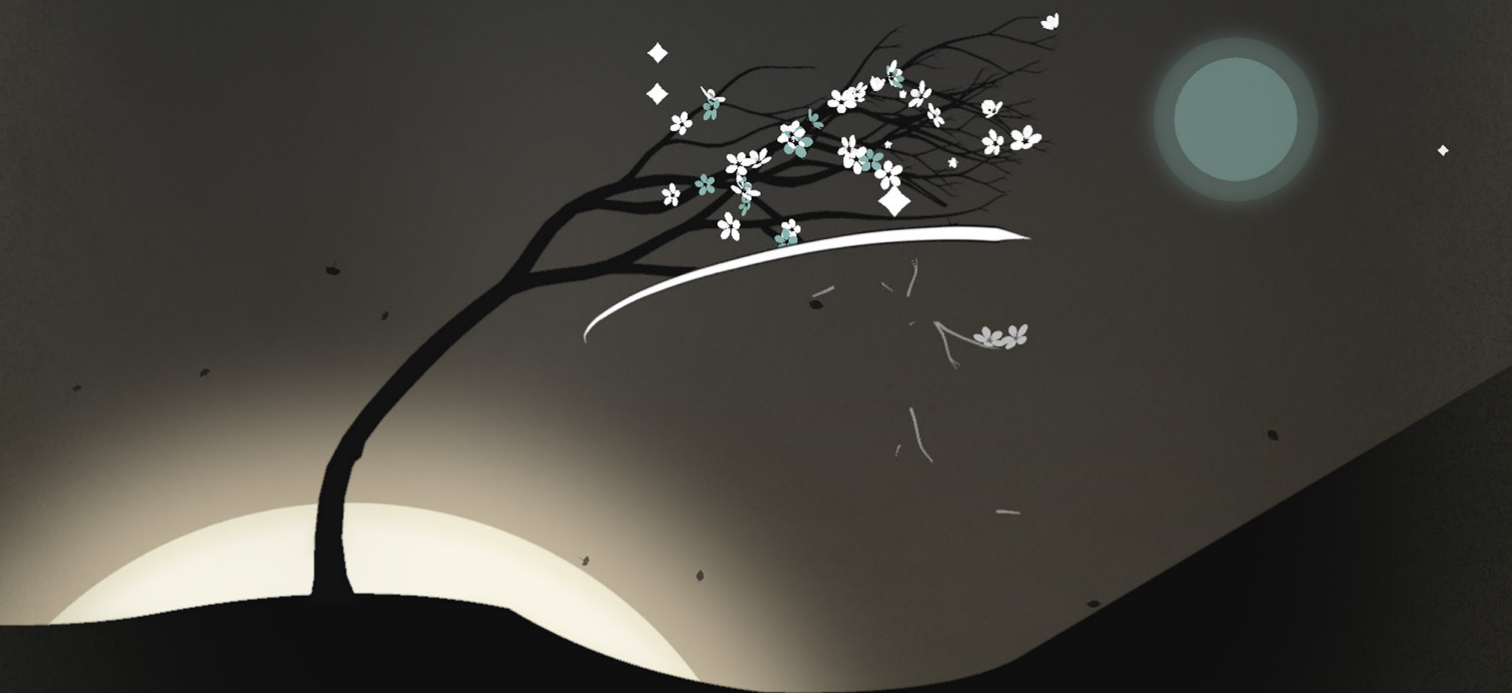
Na závěr bych rád zdůraznil, že soubory je potřeba zálohovat, ať už jsou uloženy kdekoli. Bohužel se setkávám s tím, že klienti zálohují svůj počítač, ale nezalohují externí disky, na které odkládají méně potřebná data. Pokud část svých fotografií vyexportujete z počítače na externí disk, měli byste tento disk zálohovat podobně důsledně jako počítač samotný. Každé úložiště se jednou poškodí. Ať už jde o klasický disk nebo SSD, ať je jakékoliv značky či cenové kategorie, dříve nebo později se data na něm z nějakého důvodu poškodí. Jediné, co s tím můžeme udělat, je mít v záloze jejich kopii či více kopií.

V příštím, závěrečném dílu našeho seriálu o jarším úklidu, probereme jak vrátit pořádek na úložiště, kde jste jej ztratili. 

| Tipy na hry pro iPad

Magazín ■ Jan Netolička

iPad používám od dětství. Hraní na něm byla má odměna tehdy, a je i teď. Každý má, nebo by určitě měl mít, svůj způsob odreagování se. Já jich mám rovnou několik, dnes jsem se rozhodl napsat o hrách pro iPad, které si vždy rád zahraji.





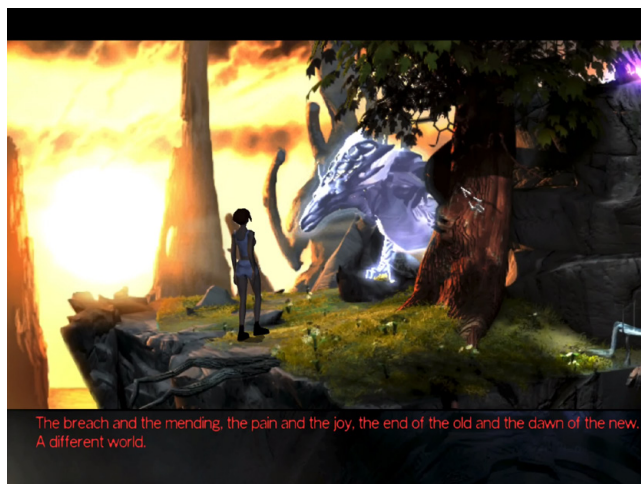
LEAGUE OF LEGENDS: WILD RIFT

„Lolko“ na iPadu jsem si hned zamiloval. Pro ty, kdo by nevěděli, o co jde, tak League of Legends: Wild Rift je mobilní verzi úspěšné free to play MOBA hry od společnosti Riot. Tým o pěti hráčích se snaží porazit nepřátelský tým zničením jejich Nexusu.

Wild Rift je velmi podobný klasickému League of Legends, ale najdeme zde i zásadní rozdíly. Lajny jsou zrcadlové. Čili, nehledě na to, na jaké straně hrajete, vždy budete začínat vlevo dole. Tuto změnu mám velmi rád, díky ní je o hodně hratelnější a vyrovnaná. Musíte si jen dát pozor na návykové stereotypy.

Mou nejoblíbenější změnou je doba trvání hry. Hra zabere maximálně 20–40 minut místo původní „počítačové“ hodiny. V mobilní verzi se také nikdo s nikým nehádá, ani nenadává.

Celkově se hra hraje velmi dobře. Nikdy se mi nestalo, že bych se překlíkl, a to ani na nejmenším iPhone SE. iPad si v tomto testu vedl zdaleka nejlépe. Díky největšímu displeji jsem měl opravdu dobrý přehled o mapě a dění v celé hře. Wild Rift vám poběží na všech iPhonech od řady 6.



THE LONGEST JOURNEY REMASTERED

Pro ty, kterým se Wild Rift zdál moc „dětský“, mám opravdovou dospěláckou hru. A ne, nejedná se o krvavou střílečku, jak by si někteří mohli myslet.

The Longest Journey je klasická point and click adventura. Nemůžete v ní zemřít, žádná akce se nekoná a v cestě budou stát jen logické problémy, puzzly a dlouhé rozhovory. Provedení hádanky je nicméně skvělé, a ačkoliv jsou tu záseky vcelku běžnou věcí, vždy je po jejich překonání řešení až bolestně očividné. Hra se nedopouští žádných neloogičností, tedy alespoň v rámci možností prolínání světu sci-fi a fantasy.

Na grafice se zub času již notně podepsal, s tím je třeba počítat. Pokud se ovšem necháte strhnout vyprávěním a ponoříte se do jedinečné nálady, po deseti minutách už si přítomnost zastaralé grafiky ani neuvědomíte a budete hru hltat plnými doušky. Pomáhá tomu i nádherná hudba, výborně napsané dialogy a prvotřídní dabing.



ASPHALT 9 LEGEND

Adrenalin v žilách a skvělé grafické zpracování. Asfaltovou ságu hraji od první verze. Sám jsem velký fanda automobilových her a s čistým srdcem mohu říci, že v mobilním světě neexistuje úspěšnější a lepší závodní hra, přestože je v této kategorii line up docela silný. Jako konkurenty můžu zmínit Real Racing 3, CSR Racing 2 a Gear Club 3.

Prohánět se v Asphalt 9 s těmi nejlepšími vozy ulicemi Říma a San Franciska, na Skotské vysočině, nebo dokonce v Himalájích, je opravdu skvělý zážitek. Pokud jste stejní fanoušci automobilových her, tuhle musíte vyzkoušet.



CIVILIZATION VI

Je potřeba něco dodávat? Tuto hru předchází její pověst. Na počítačích jsem strávil několik stovek hodin hraním této ságy a strategickým budováním svého impéria. Jakmile jsem neměl možnost hrát hru na PC, mobilní verze mě nezklamala. Není to sice žádné grafické monstrum, ale stále nemá ve svém žánru žádnou konkurenci. Za poměrně malou částku získáte plnohodnotnou a vysoce kvalitní hru.



CALL OF DUTY: MOBILE

Aneb splněný sen fanoušků. Kdo by nechtěl Call of Duty sbalené na cesty? Hra mě zabavila již na několik desítek hodin. Žádnou kampaň zde však nečekejte. Hra nabízí několik módů multiplayeru, které vás nezklamou, vše je skvěle ovladatelné (možná vás jen budou bolet palce) a grafice nemám co vytknout. Pokud máte chuť si v online světě do někoho zastřílet a do toho zapojit trochu strategického myšlení, Call of Duty: Mobile by pro vás mohla být ta správná volba.



CUT THE ROPE

Nemohl jsem tento článek ukončit bez zmínění jedné z prvních dohraných her na iPadu vůbec. Jejím cílem je vás donutit trochu přemýšlet a do toho si užít plno zábavy při získávání sladkostí pro vašeho Om Nomova. Vzhledem k tomu, že se jedná o puzzle, nebude postup nikdy přímočarý. Kvalita vaší práce se odráží v počtu získaných hvězdiček. Někdy lze sice splnit zadání například jen s jednou sebranou hvězdičkou, skuteční mistři mají všechny úrovně projaté na tři.



PRUNE

Minimalistických her je na mobilních platformách k dispozici spousta, ale málokterá z nich člověka dovede vrátit zpátky k prvním měsícům a rokům kapesního hraní tak jako Prune. Prořezávání větví za účelem správného růstu stromu má potenciál stát se jedním z nejsilnějších herních prožitků, které za dlouhou dobu zažijete – u mě se tak stalo během pár minut. Jestli bych si měl vybrat jednu hru, kterou bych mohl hrát do konce života, bude to právě Prune. Hra má za cíl jen jedno – uklidnit vás a odreagovat od reálného světa.

Strávit týdně pár minut hraním na iPadu je pro mě odreagování, na které mám občas chuť. Již se nepovažuji za aktivního hráče mobilních her, avšak právě iPad je pro mě přenosnou záchranou od reálného světa. Momentálně se nacházím v Kuala Lumpur a něco mi říká, že celý PlayStation bych do svého jediného batůžku, se kterým cestuji, nesbalil. 

Jakub Dressler

Datum narození: 10.10.1988

Sinusový rytmus – BPM: 72

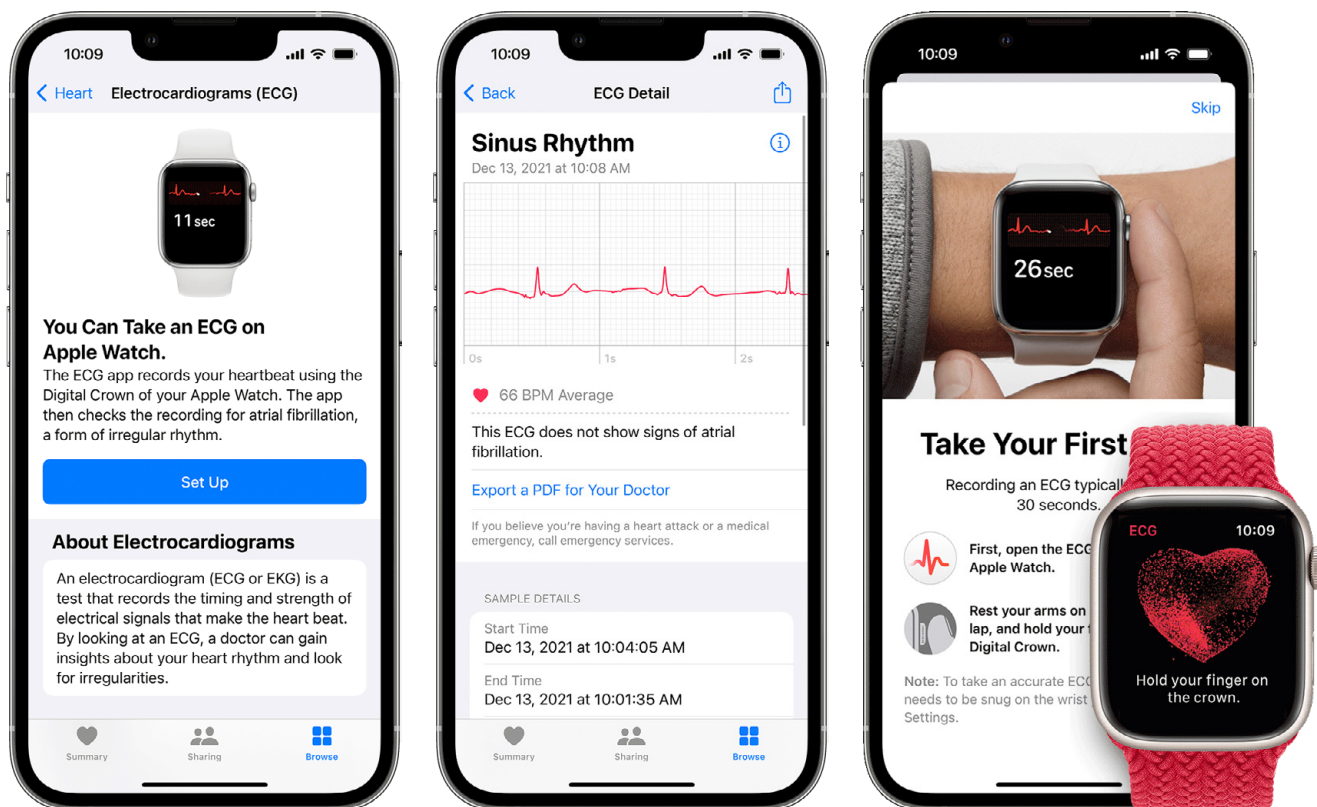
Toto EKG nevykazuje žádné výrazné změny.

Jak sdílet zdravotní data?

Návod ■ Jakub Dressler

Dnes můžeme sdílet snad všechno a s kýmkoli. Internet se stal součástí našich životů. Tak samozřejmou, že si poslední generace svůj život bez něj už nedokáže představit. Každý tedy stojí před otázkou, co sdílet a s kým. Mnohdy na tom závisí naše bezpečí. Co pro to dělá Apple? Jaké nám dává možnosti?





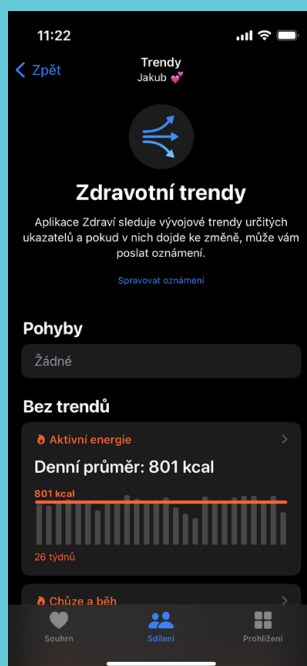
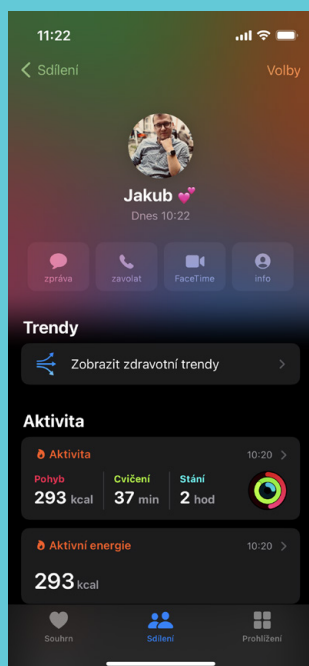
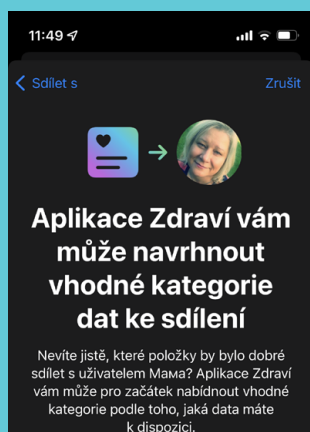
Asi mi dáte za pravdu, že dneska žijeme v době, kdy sdílíme úplně všechno. Máme radost – sdílíme to s přáteli na Instagramu. Je nám smutno – sdílíme smutného smajlíka na Facebooku. Když se zamyslím nad tím, co vlastně ve svém životě nemůžu sdílet s kýmkoli na této planetě, tak mě pořádně nic nenapadá. Apple na tom má taky svůj podíl. Například na konferenci WWDC 2021 se Apple pochlubil, jak vylepšil aplikaci Zdraví. Uvedl, že díky ní můžeme spolupracovat s odborníky, ještě více se zapojovat do medicínských studií a hlavně – sdílet nově svoje data s přáteli, rodinou anebo se svým lékařem. Názorně nám ukázal, že si do své aplikace můžete přidat až pět lidí, kteří uvidí vámi vybrané údaje o vašem zdraví. Apple vám dává opravdu velmi detailní výběr toho, co chcete s kým sdílet. Samozřejmě tento výběr můžete kdykoliv změnit. Také se nezapomněl zmínit o tom, že všechna vaše data jsou zašifrovaná a že je nevidí ani Apple – vidí je tedy pouze ten, komu dáte přístup. A nejenom, že je uvidí, tato data můžete jednoduše sdílet a diskutovat o nich přes iMessage.

Jelikož jsem v České republice nenašel jedinou lékařskou studii využívající Apple HealthKit nebo cokoliv jiného od Apple, zaměříme se tedy na sdílení dat s konkrétními lidmi. Může to být opravdu

kdokoliv – váš lékař, babička nebo vaše dítě. Sdílení nemusí nutně znamenat, že si svá data sdílíte navzájem. Může jít samozřejmě o jednostranné sdílení.

JAK NA TO?

Než začnete s nastavováním, musíte mít iPhone nebo iPod Touch podporující iOS 15 a účet na iCloudu se zapnutým dvoufaktorovým ověřováním. Musíte si taky zapnout Zdraví v nastavení svého iCloudu. Pokud jej nemáte zapnuté, jděte do **NASTAVENÍ – VAŠE JMÉNO – iCloud – Zdraví**. Teď si otevřete si aplikaci Zdraví. Dole najdete panel **Souhrn – Sdílení – Prohlížení**. Klepněte tedy na Sdílení. Kontakt, se kterým chcete data sdílet, musíte mít uložený ve své aplikaci Kontakty. Tady si dovolím jen jedno malé upozornění – pokud kontakt vymažete, neznamená to, že se sdílení automaticky ukončí. Takže na to pozor. Dále klikněte na Přidat dalšího člověka a vyhledejte ho v seznamu. Pokud kontakt zmodrá, znamená to, že jeho zařízení podporuje sdílení zdravotních dat. To stejné znáte z iMessage nebo FaceTime. Potom vám váš iPhone nabídne dvě možnosti sdílení. Buď vám sám navrhne, která data sdílet, nebo si můžete ručně vybrat kategorie ke sdílení. Potom vám



Aplikace EKG byla testována v klinických zkouškách s přibližně 600 subjekty a na klasifikovatelných měřeních vykazovala přesnost 99,6 % při klasifikaci sinusového rytmu a 98,3 % při klasifikaci fibrilace síní.

iPhone nabídne shrnutí toho, co jste se rozhodli sdílet. Po schválení se pozvánka odešle.

Pokud chcete sdílení úplně přerušit, postupujte takto: **ZDRAVÍ – SDÍLENÍ – S KÝM SDÍLÍTE INFORMACI (VYBERTE OSOBU) – ZASTAVIT SDÍLENÍ**. Pokud chcete zastavit sdílení jen některé z kategorií, tak je postup stejný až na poslední krok. Místo zvolení poslední řádku Zastavit sdílení, vyberte vámi hledanou kategorií a posuvníkem ji vypněte.

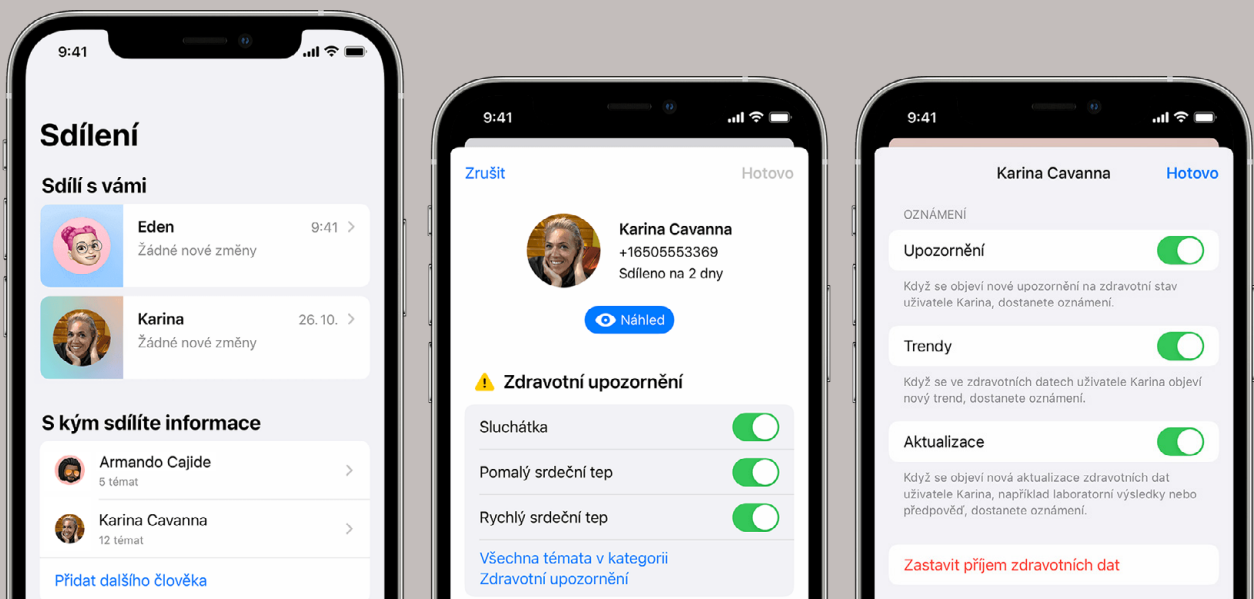
JAK NA EKG?

Asi nejčastější věcí, kterou budete s někým sdílet, je EKG. Apple v naší zemi získal pro Apple Watch certifikaci a nutno říct, že jsme na tuto funkci nějakou dobu čekali. Podle stránek Apple jsou výsledky z vašich hodinek velmi přesné. Uvádí: „VE VÝZKUMECH, KTERÉ SROVNÁVALY APLIKACI EKG NA APPLE WATCH SE STANDARDNÍM 12SVODOVÝM EKG POŘÍZENÝM VE STEJNOU CHVÍLI, SE KLASIFIKACE

SRDEČNÍHO RYTMU A FIBRILACE SÍNÍ PODLE APLIKACE EKG SHODOVALA S KLASIFIKACÍ PODLE STANDARDNÍHO 12SVODOVÉHO EKG. SCHOPNOST APLIKACE EKG PŘESNĚ NA ZÁZNAMU EKG KLASIFIKOVAT SINUSOVÝ RYTMUS NEBO FIBRILACI SÍNÍ BYLA TESTOVÁNA V KLINICKÝCH ZKOUŠKÁCH S PŘÍBLIŽNĚ 600 SUBJEKTY A NA KLASIFIKOVATELNÝCH MĚŘENÍCH VYKAZOVALA PŘESNOST 99,6 % PŘI KLASIFIKACI SINUSOVÉHO RYTMU A 98,3 % PŘI KLASIFIKACI FIBRILACE SÍNÍ.“

K tomu, abyste si mohli naměřit EKG, budete potřebovat Apple Watch 4 nebo novější – kromě Apple Watch SE, které tuto funkci nepodporují. Nezbytné je i to, že musíte být na území státu, který tuto funkci certifikoval. Česká republika, jak jsme si řekli, mezi ně patří, takže nevzniká žádný problém. Posledním kritériem je, že vám musí být více jak 22 let.

Na svých hodinkách si otevřete aplikaci EKG, dejte svoje ruce do klína nebo na stůl a položte prst



na korunku hodinek. Po 30 sekundách se vám objeví na displeji výsledky. Ty najdete také v aplikaci **ZDRAVÍ – PROHLÍŽENÍ – SRDCE – ELEKTROKARDIOGRAMY (EKG)**. Po zvolení posledního můžete kliknout nahore na symbol sdílení nebo můžete zvolit Export PDF pro lékaře. Pokud to dobře chápu, pro lékaře by tyto výsledky měly být relevantní.

SDÍLET MŮŽOU I S VÁMI

Díky iOS 15 mohou i jiné instituce sdílet data s vámi. Příkladem může být certifikát o očkování nebo různých testech. Bohužel, i tady se setkáváme s limitovaným přístupem v naší zemi. U nás jsem našel jen způsob, jak si do Zdraví zanést záznam o očkování proti COVID 19. Ten si jednoduše přidáte do Wallet i do Zdraví. Svým fotoaparátem najedte nad QR kód od poskytovatele očkování. iPhone automaticky rozpozná QR kód a nabídne vám přidání certifikátu do vaší peněženky i aplikace Zdraví.

U tohoto bodu mě opravdu mrzí, že v naší zemi nemáme větší využití této funkce. Podle toho, co jsem zkusil zjistit, jiné očkování zatím nejde do telefonu uložit. To je velká škoda. Ve Zdraví máte vše přehledně uspořádané a můžete mít pod kontrolou i pravidelnou vakcinaci. Myslím, že by větší implementaci ocenili naši senioři. Tak snad se to zlepší.

Když jsem psal tento článek, zase jsem si posteskl, že nežiji v USA. Nechápejte mě špatně, Česko mám velmi rád a nikde jinde by se mi nežilo lépe, ale už mě trochu znáte – já miluji záznamy a statistiky. Ani nevíte, jak rád bych se zapojil do nějaké lékařské studie. Ale to bohužel u nás nejde. Tak snad někdy v budoucnu. Velmi se těším na to, co nového Apple představí v iOS 16. Snad se dočkáme vylepšení i v aplikaci Zdraví a snad se dočkáme i té slíbené digitalizace našeho systému a Apple Watch budou zase o trochu lepším nástrojem pro život. 

Opravdu mě mrzí, že v naší zemi nemáme větší využití funkce Certifikátu o očkování. Podle toho, co jsem zkusil zjistit, jiné očkování než proti SARS-CoV-2 zatím nejde do telefonu uložit.

NEXT

