

iPure.cz



Jaký je **reMarkable 2** | Mýty kolem **ANC** | macOS **Ventura**
Apple Arcade v roce 2022 | Pravidelné **aktualizace?**



iPure.cz 265/2022, 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, Michal Rada

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

Můj předčasný konec roku

Editorial ■ Marek Hajn

V krbu praská oheň. Z trouby voní krocan. Z plotny zelenina a další přílohy. Na jazyku se mi převaluje moje oblíbená Teremana od Dwayne Johnsona. Dělán vám aspoň trochu chutě? To je taky záměr, přátelé. 😊

Tenhle úvodník píšu na americké Díkuvzdání. Konečně pár dnů volna. Dneska nedělá nikdo nic. A taky je to takový neoficiální začátek konce roku. Black Friday, Vánoce a spánembohem.

Teď už to vezme rychlý spád a 2022 bude za námi. Koukám do redakčního boardu v Trello a další editorial na mě už do konce letošního roku nevyjde. Takže nedostanu další možnost si tu zavzlykat, že rok utekl jako voda. Jen teď.

2022 byl první rok, kdy se život tak nějak vrátil do normálu, respektive nového normálu. Pro mě a moji rodinu tenhle rok byl takový bláznec a měl takový spád, že mám pocit, že včera skončil leden a ne že za pár dnů začíná prosinec. Strávili jsme čtyři měsíce v Čechách a bylo to super.

Nicméně se na rok 2023 obrovsky těším. Čeká mě neskutečný nával práce a další novinky. To vám ale povím až v lednu. Takže teď jen popřeji příjemný zbytek roku.



reMarkable 2 po 18 měsících

Magazín ■ Marek Hajn

Rok se s rokem sešel, nebo jak se to říká. A nastal čas se po čase vrátit k reMarkable. Chci se s vámi podělit o část svých dlouhodobých zkušeností a zároveň se podívat, co je nového a jestli tenhle tablet pro psaní je dobrý kup nebo je lepší od něj dát ruce pryč. A nejen to...

reMa

arkable



reMarkable

Už je to nějakou dobu, co jsem se na stránkách iPure rozepsal o a rozplýval nad reMarkable druhé generace. Pokud mě ale sledujete na Twitteru, tak asi víte, že tam o něm píšu poměrně často. Proč? Protože ho stále používám každý den a rád se tak podělím o své zkušenosti.

To byla ta jednoduchá odpověď. Je to ale přeci jen o kousek složitější. reMarkable jako firma se opravdu snaží a svůj produkt neustále vylepšuje. Ač tedy jejich tablet, fakt nerad tomu tak říkám, druhé generace vnímám hlavně jako digitální papír (lepší) a tužku, náhradu bloku a propisky, s každou další aktualizací je toto zařízení o kousek lepší. Přibývají nové funkce a vylepšení. Takové, které jsou primárně zaměřené na psaní a uživatelský zážitek.

Berte tedy tyto řádky spíš jako další pohled do dlouhodobých zkušeností s tímhle digitálním zápisníkem. A jak už to tak bývá zvykem, text si rozdělíme na více částí.

DĚJSTVÍ PRVNÍ

Dnes začneme rekapitulací mých dosavadních zkušeností s reMarkable 2. Přeci jen už ho mám více jak rok a půl a používám ho v podstatě denně. K tomu se ale dostanu níže. V další části se pak podíváme na novinky. Některé jsou stále v rámci beta

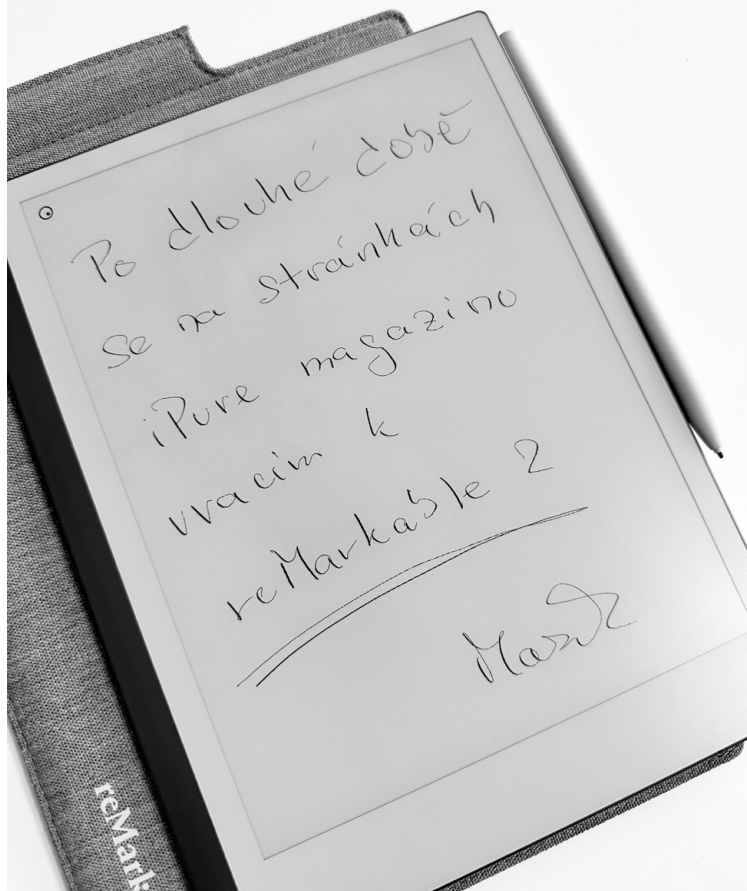
programu, kterého se účastním a jiné už se dostaly i do finálních verzí software. Důležité je, že ty největší a nejzajímavější novinky nás čekají ještě letos. K těm se podrobněji dostanu příště a snad už v tu dobu budou i oficiálně venku.

Proč reMarkable? Respektive proč stále reMarkable? Jak je možné že zrovna já, nadšenec, který střídá zařízení jako ponožky, vydržel s tímhle digitálním papírem takhle dlouho?

Za tu dobu, co reMarkable mám, jsem vystřídal několik telefonů, notebooků, různá sluchátka, hodinky, tablety a další zařízení. Jasně, část z nich jsem testoval, část si chtěl jen vyzkoušet a zbytek jsem prostě chtěl. Nicméně reMarkable drží na svém místě jak přibitý a nemám nejmenší potřebu se ho zbavovat, měnit ho za jiné zařízení nebo se snad vracet ke klasickému papíru a propisce.

Úplně úvodní wow efekt u mě už dávno opadl. Nicméně zůstalo určité nadšení, které nabírá na intenzitě a polevuje ve vlnách. Přispívají k tomu i ony zmiňované aktualizace, které přinášejí různá vylepšení a novinky, ke kterým se ještě dostanu později.

Možná proto, že raději píšu rukou než na klávesnici a právě proto, že reMarkable je v mých očích zařízení určené jen pro psaní a nic jiného, jsem z něj i po těch zhruba osmnácti měsících stále nadšený.



Už jsem to psal dříve a jen to pro jistotu a nové čtenáře zrekapituluji. Píšu rukou, protože:

- mě to baví,
- umožňuje mi to zpomalit, během dne v podstatě na chvíli zastavit,
- lépe si při psaní utřídit myšlenky,
- dokážu vypnout a soustředit se jen na psaní,
- psaní podporuje kreativitu,
- psaní uklidňuje,
- obecně má psaní pozitivní vliv na lidskou mysl.

Takže po letech ohrnování nosu nad psáním rukou, takové mladické nerozvážnosti a ťukání každé pitomosti do klávesnice jsem dozrál a vrátil se k ručnímu psaní. Bylo mi 30, jestli se nepletu. Možná o rok či dva méně. A od té doby píšu rukou. Přes 7 let.

Chci psát. Potřebuji psát. Nepotřebuji a nechci nic jiného než jen prostor pro psaní a tužku. Nechci žádné dodatečné aplikace a extra „fičury“. Rozhodně ne notifikace a další vyrušování od toho, co dělám. Jasně, že na iPadu si můžu pomocí módů soustředění notifikace vypnout, ale pořád tak nějak mám v hlavě, že tam někde jsou a pár jednoduchými kroky se na ně můžu podívat. V reMarkable tato možnost není, proto mi tahle forma digitálního papíru na rozdíl od jiných maximálně vyhovuje.

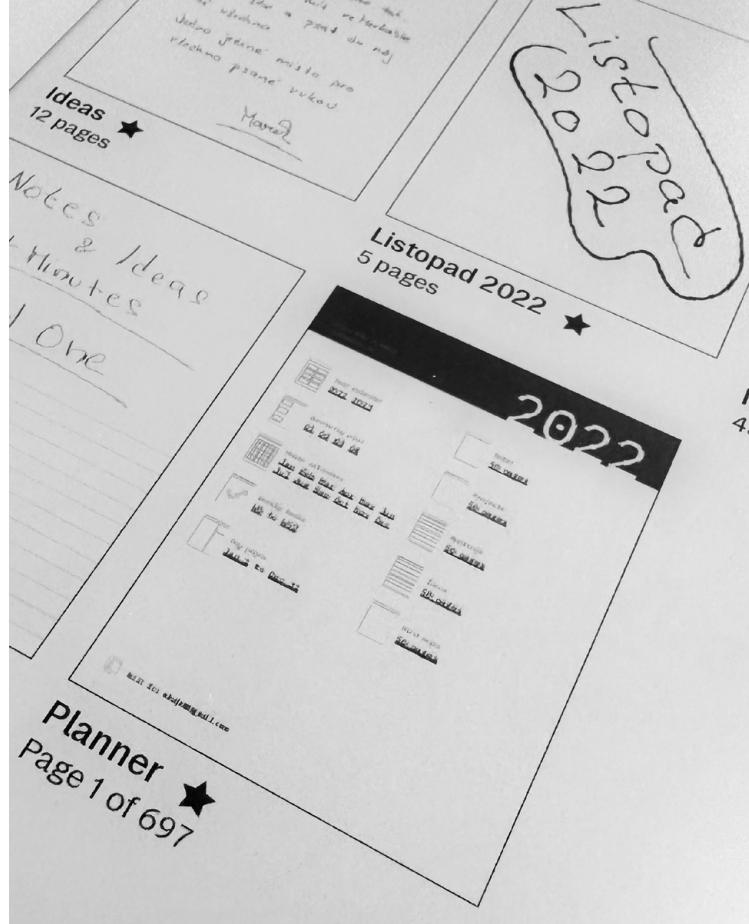
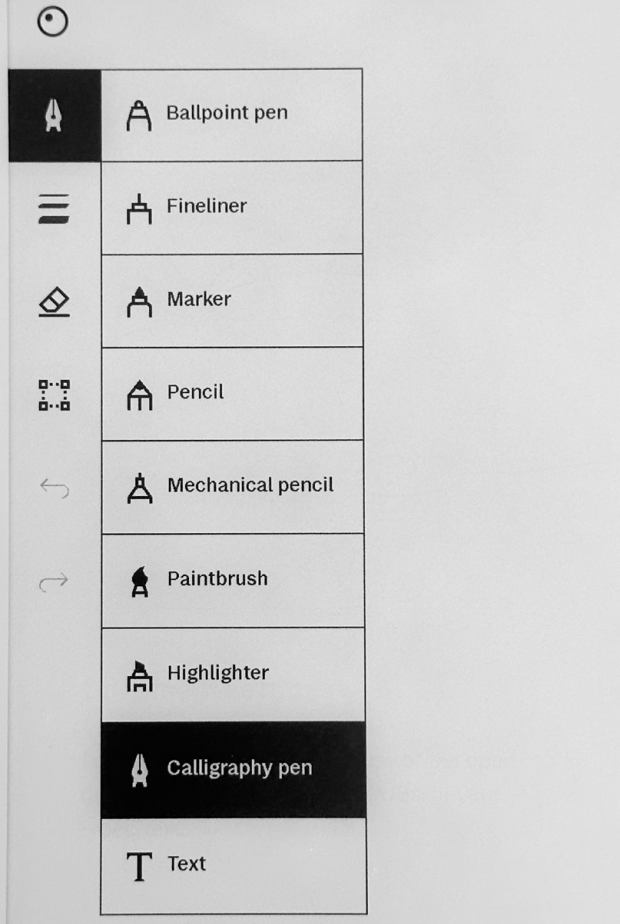
KRITIKA PRO KRITIKU

Nedávno jsem se dostal do několika na sobě nezávislých debat, v rámci kterých jsem si vyslechl kritiku reMarkable. Nejčastěji se opakují tyto argumenty:

- nemá podsvícení,
- nejdou instalovat aplikace, protože systém je uzavřený,
- musí se platit předplatné,
- musí se platit za náhradní hroty do tužky,
- systém laguje a pomalu se překresluje.

S odstupem času si myslím, že můžu hodnotit. Pořád jde jen o moje subjektivní hodnocení, ale podložené měsíci každodenního používání a hlavně psaní.

Po letech ohrnování nosu nad psáním rukou, mladické nerozvážnosti a ťukání každé pitomosti do klávesnice jsem dozrál a vrátil se k ručnímu psaní.



• AD PODSVÍCENÍ

Blok taky nesvítí. Víc k tomu nemám. 😊

• AD APLIKACE

Chápu tento argument, ale v případě aplikací už se dostáváme na tenký led. Asi by nedávalo smysl, aby takový tablet měl nějaký vlastní proprietární systém. A na trhu jsou jiné e-inkové tablety běžící na Androidu. Jenže víme, jak to s androidovými tablety je. Těm je lepší se vyhnout, pokud se nedržíte nejvyšší řady Galaxy Tab S od Samsungu. Takže se pak nabízí oslí můstek směrem k iPadu. Jenže to už se bavíme o úplně jiném zařízení s jiným zaměřením, u kterého je psaní takové dost umělé. Chápu potřebu aplikací, pak ale koukejte po jiném zařízení. Nemá smysl reMarkable toto vyčítat.

• AD PŘEDPLATNÉ

Je tam, dává smysl jen pro někoho, není nutné ho platit. V posledních několika měsících jsem s pár lidmi řešil, jestli je pro ně reMarkable vhodné zařízení. Když jsme došli k tomu, že ano, řešili jsme právě předplatné. Není nutné ho mít a není nutné pro každého. Pokud nepotřebujete zálohu do cloudu a pár dalších featur, není nutné platit měsíčně. A pokud si nejste jisti, reMarkable aktuálně nabízí 1 rok zdarma na vyzkoušení a v rámci předplatného období Apple Care+ a přístup k dalším

reMarkable aktuálně nabízí
1 rok zdarma na vyzkoušení
a v rámci předplatného období
Apple Care+ a přístup k dalším
zvýhodněným nabídkám.

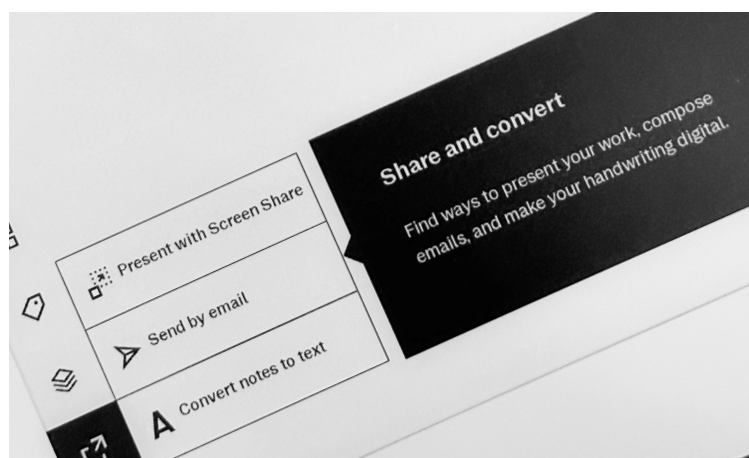
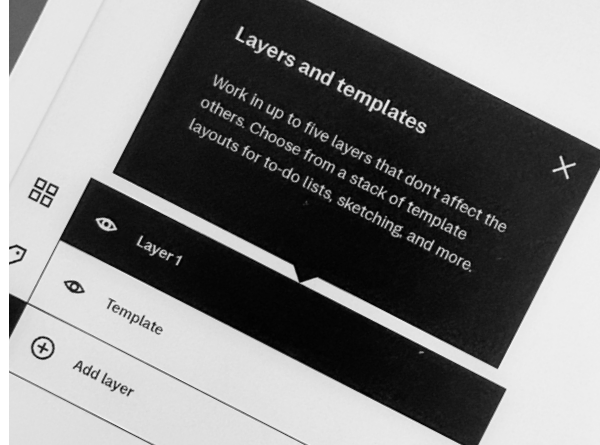
zvýhodněným nabídkám. Za ty zhruba tři dolary nebo eura měsíčně se to podle mě vyplatí.

• AD HROTY DO TUŽKY

Tužka se vypíše (a ještě k ní potřebujete ořezávátko) a náplně do propisky taky nejsou zadarmo. Víc k tomu opět nemám. 😊

• AD LAGY A POMALÉ PŘEKRESLOVÁNÍ

Tohle uznávám a беру jako validní kritiku. reMarkable těžko bude rychlý jako iPad, ale mohl by být při překreslování výrazně rychlejší. Tím, že už delší dobu používám beta verze software, nedokážu říct, jestli a o kolik jsou finální verze rychlejší. Tak či tak, všechny by mohly být výrazně rychlejší. To je upřímně asi jediná výtka, kterou aktuálně mám.



TAK NA CO TO TEDY JE?

Nechci být zbytečně příkrý, ale uznejte sami. Stěžovat si na absenci podsvícení nebo nutnost platit za hroty do tužky už je trochu moc. To je fakt kritika pro kritiku.

Přijde mi, že část kritiky plyne hlavně z nepochopení reMarkable a jeho zaměření.

Možná se pletu, ale reMarkable nemá být nic víc než jen zápisník s moderními funkcemi. Mezi ty výrazné patří:

- záloha do cloudu tak, abyste o své zápisky nepřišli,
- převod psaného textu do strojového,
- sdílení poznámek e-mailem,
- export poznámek,
- možnost čtení různých formátů digitálních knih,
- možnost čtení a anotace dokumentů PDF (opět včetně sdílení).

A to podle mě naprosto skvěle sedí na to, pokud chcete přejít do plně digitálního módu a zbavit se papírů v maximální možné míře.

reMarkable nemá za cíl nahradit iPad nebo jiný tablet. Proto nedisponuje možností instalovat další aplikace. Nejspíš ani nechce konkurovat čtečkám Kindle od Amazonu. Proto nemá podsvícený displej

(hele, akorát by to žralo baterku). Je to čistě jednoúčelové zařízení. Digitální papír a tužka. Nic víc, nic máň.

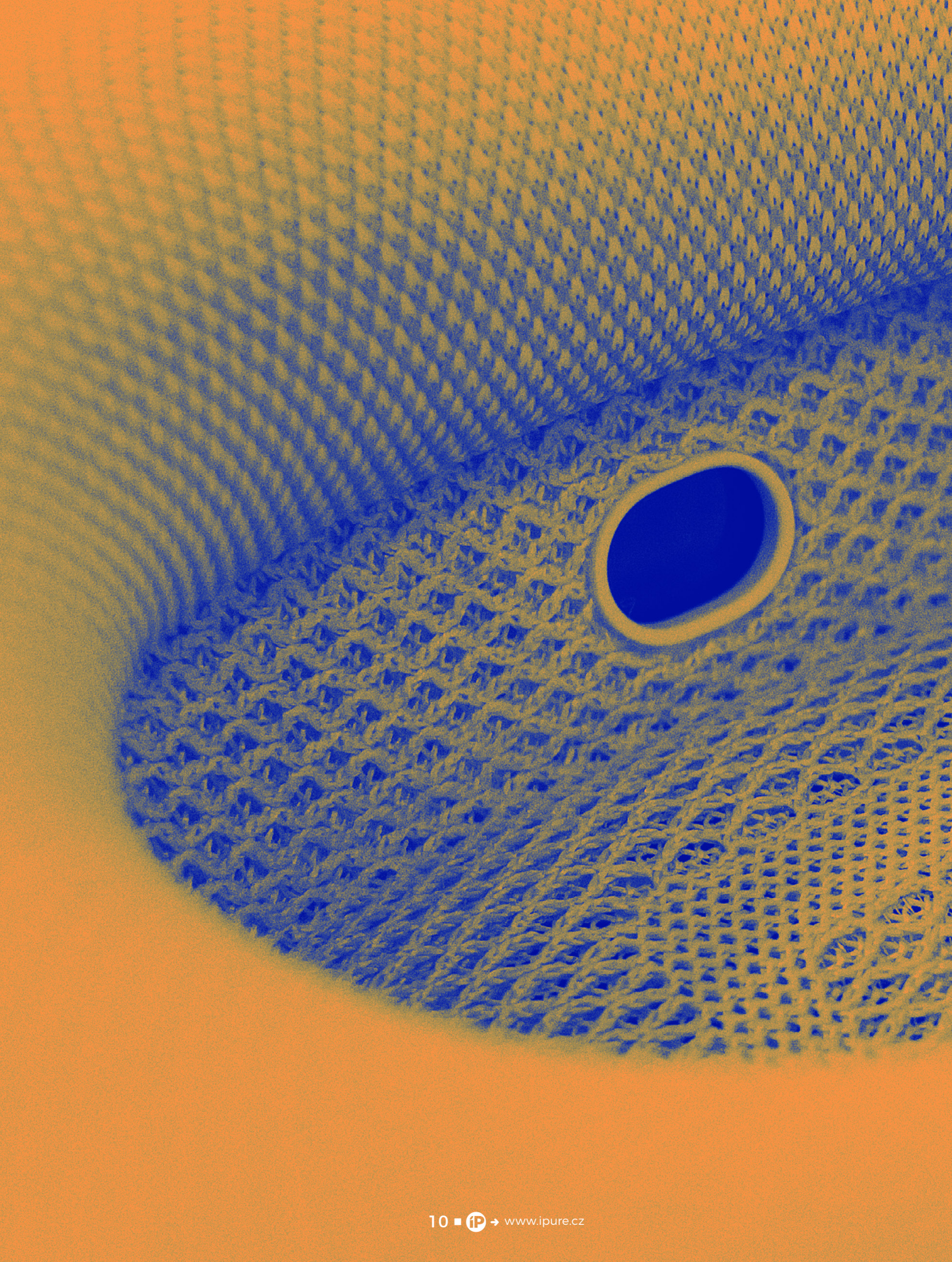
Je třeba uznat, že to ani není zařízení pro každého. Není totiž zrovna nejlevnější. Začíná na 299 dolarech a s příslušenstvím se ta cena dokáže vyšplhat o pěkný kus výše. To už opravdu musíte mít jasno, že píšete hodně a chcete svoje psaní posunout do 21. století, abyste vyhodili tolik peněz za takové zařízení. Vedle něj totiž určitě budete mít i stolní počítač nebo notebook, případně oboje a možná i ten iPad nebo jiný tablet. A reMarkable vytáhnete, tak jako já, když jdete psát. Deník, poznámky ze schůzky, nápady k projektům, myšlenkové mapy. Co vás napadne.

Pokud snad nad reMarkable uvažujete a pořád nemáte jasno, napište mi skrz Twitter/@marekhajn co vás zajímá. Bude-li to v mých silách, rád poradím. A případně poskytnu slevový kód pro nákup.

PRO DNEŠEK STAČÍ

Pojďme to pro dnešek ale uzavřít. A to tak, že jednoduše. reMarkable 2 je digitální papír, zápisník, blog či diář. Nazvěte si to, jak chcete. Prostě zařízení, do kterého se píše. Nic víc. Tečka.

Příště se podíváme na novinky, které letos do reMarkable přišly a ještě přijdou, a které to celkové pohodlí kolem psaní a práce s poznámkami posouvají na novou úroveň. 



Proč to zklamání z ANC?

Magazín ■ Michal Rada

Dnešním článkem vás možná trochu vyvedu z míry a možná i popudím. Ukážeme si totiž, že ono nechvalně známé „horší ANC“, na které si zvykáme ve sluchátkách AirPods, je bohužel přesně takové, jaké má být. A také si vysvětlíme, co vlastně to ANC doopravdy je. A že je to asi něco jiného, než si myslíme.

S příchodem nejnovějších AirPodů Pro druhé generace zaplavily internet stížnosti na neočekávaně špatnou kvalitu ANC. To se bohužel týká i AirPodů Max, protože po aktualizaci firmware se údajně odhlučnění zhoršilo i u nich. Objektivně – je to pravda. Nicméně to má svoje důvody. A mimochodem, jak vy chápete funkci ANC? Nechápete ji náhodou zcela špatně? A opravdu je to teď u Apple s ANC tak špatné? Pozorní naslouchači si jistě všimli, že v určitých situacích je odhlučnění ve sluchátkách od Apple opravdu horší. A možná vás překvapí, když řeknu, že to je dokonce schválně.

Potlačování hluku známe už skoro 90 let, jeho historie se začala psát v polovině třicátých let, ale až v roce 1957 přichází Willard Meeker s chráničem uší s principem obrácených zvukových vln a tento mechanismus se vlastně používá dodnes. Od poloviny osmdesátých let pak nastupuje digitální zpracování signálu a od té doby se jen vylepšují algoritmy a zrychluje se čas a frekvence zpracování. Dnešní procesory umí analyzovat zvuk několik set tisíckrát za sekundu, a navíc se přidávají různé adaptivní analýzy umělé inteligence, ale na původním mechanismu se vlastně nic nezměnilo už půl století. Samostatnou historií pak má tento mechanismus jako ochrana sluchu, k tomu byl původně ANC

vymyšlen, i když dnes jde spíš o nastolení tzv. „hlukového pohodlí“. ANC se využívá ve sluchátkách, ale třeba i ve zvukových systémech hlučných automobilů nebo v letectví.

JE ANC OPRAVDU TO, CO SI MYSLÍTE?

Vyjasněme si ale nejdříve pojmy. Zkratku ANC určitě všichni znáte, ale vsadím se, že si ji většina z vás ve skutečnosti vykládá mylně. Zkratku AQM už zná méně lidí, a tak si pojďme vyjasnit, co a jak.

ANC (ACTIVE NOISE CANCELLATION) je aktivní potlačení ruchu (někdy překládáno jako potlačení hluku, ale to není přesné).

AQM (ADAPTIVE QUIET MODE) je režim, kdy se sluchátka pokoušejí o co nejmenší hluk, tedy o ideálně naprosté ticho zvenku.

Je v tom trochu chaos, protože ještě před 15 lety se pro obojí používala zkratka ANC. Mezi těmito dvěma principy je zásadní rozdíl. Zatímco ANC má za cíl potlačovat ruchy a hluk z okolí (ale ne za všech okolností), tak AQM má za cíl odrušit veškerý vnější zvuk, a udělat tak pokud možno ticho (kromě poslouchaného zvuku ze sluchátek). Technicky jde o podobné principy, ale s různým nastavením a s různým účelem.

Lidsky řečeno, zatímco AQM má udělat ticho za všech okolností, tedy trvale odrušit všechn



zvuk přicházející z vnějšku, ANC má být chytřé a odrušovat nepříjemné hluky, ovšem se stálou charakteristikou.

Předvedme si raději příklad, jak by to správně mělo fungovat. Řekněme, že jedete ve vlaku. Vlak má určitý poměrně stálý, tedy i pro mozek a uši, předvídatelný hluk. Přesto je pro nás ale tento hluk většinou obtěžující, a to zejména za situace, kdy si chceme v klidu užít ve sluchátkách hudbu nebo třeba seriál, ale daleko protivnější je pak třeba při poslechu podcastu. Zapneme si tedy režim ANC, ten nás oprostí od toho stálého hučení vlaku, od zvuku klimatizace a od hluku hovoru ostatních cestujících. O dvě řady dál ale sedí rodina s malými dětmi a ty, když začnou vrískat, tak to ve sluchátkách uslyšíme, a to poměrně intenzivně. Mnohým se zdá, že takové zvuky jsou daleko intenzivnější, než kdybychom sluchátka na hlavě neměli, ale to je jen jakýsi klam způsobený tím, že obvykle slyšitelné zvuky jsou odhlučněné.

Principiálně totiž správné ANC nemá odhlučnit vše a vždy. Má nás zbavit otravných ruchů, které by jinak náš mozek zbytečně rozptylovaly od poslechu toho, co opravdu chceme ze sluchátek slyšet. Na druhou stranu nás ale nesmí zbavit těch zvuků, které by pro nás mohly mít význam, mohly by znamenat nebezpečí, nebo vyžadovat pozornost.

JAK TEDY ANC MÁ FUNGOVAT?

ANC jako aktivní potlačení zbytných ruchů má fungovat na tom principu, že má potlačit to, co nás nezajímá, ale alespoň částečně propustit to, co nás zajímá. Pak už záleží na konkrétním výrobci, jak k tomu přistoupí. Zase si to ukažme na dvou zcela odlišných metodách. Apple se ve svých sluchátkách snaží jít ryze agilní a adaptivní cestou, kdy průběžně analyzuje ruchy a vybírá, co nechá maximálně potlačit a u čeho se nebude tak moc snažit. Tak se třeba stane právě to, že křičící dítě, nebo řvoucí sirénu policejního auta nepotlačuje. Pravda, nulování vysokých tónů negativními vlnami je daleko složitější a u pecek je to de facto nemožné, ale kdo si všiml rozdílů u AirPods Max, asi už chápe, o čem mluvím. Sony jde navíc tou cestou, že pomocí snímání zvukových vibrací v mikrofonech uvnitř sluchátka umí rozeznat, kdy mluví jejich nositel, a to bez toho, aniž by se sluchátka musela učit jeho konkrétní hlas. Díky tomu může existovat funkce speak-to-chat, kdy sluchátka poznají, že mluvíme, a zapnou režim propustnosti (zde se jmenuje ambientní režim). Tohle by AirPods samostatně bez naučení hlasu nedokázaly. Sluchátka od Apple oproti tomu umí převzít naučený hlas ze systému, takže Siri se sluchátka umí reagovat opravdu jen na váš hlas.

Reduces noise at

48,000

times per second

Existují jisté omezující hlukové a technické normy, které i Apple zavazují využívat opravdu ANC, nikoliv AQM – tedy odhlučnit jen to, co má být odhlučněno.

Schválně si to vyzkoušejte, AirPods Pro či Max na nenaučeném zařízení reagují na různé hlasy, na naučeném jen na váš hlas, a dokonce, protože jsou spárovány konkrétně s vaším účtem, umí si do sluchátek zřejmě uložit charakteristiku naučeného hlasu i pro ostatní zařízení. Ale vše řeší ryze softwarově přes pokročilé procesory a jejich umělou inteligenci narozdíl od Sony, která umělou inteligenci sice nemají, ale zase umí jinak zpracovávat rozdíl zvukové vibrace snímané jednotlivými mikrofony pro zmíněnou funkci speak-to-chat.

JAK JE TO TEDY S TÍM ŠPATNÝM ANC?

Ted, když jsme si to teoreticky vysvětlili, asi už chápete, že kritika ANC ve sluchátkách od Apple

je pravdivá tak napůl. Existují jisté omezující hlukové a technické normy, které i Apple zavazují využívat opravdu ANC, nikoliv AQM – tedy odhlučnit to, co má být odhlučněno, ale zároveň neprohlubovat bezpečnostní rizika odhlučněním všeho. I to si můžete hezky vyzkoušet v praxi. Vraťme se k našemu příkladu z vlaku, všimněte si, že zvuk vlaku je odhlučněn, ale hlášení dokážete vnímat. To je pro to, že procesor analyzuje zvuk a reaguje jinak na zcela nový zvuk v určitých frekvencích, proto tohle kupříkladu nefunguje v rakouské městské dopravě, kde je hlášení namluveno mužským hlasem, který narozdíl od ženského hlasu nelze tak snadno rozpoznat jako zvuk, který byste i přes ANC měli vnímat. Za tímhle vším je celkem pokročilá matematika a algoritmy výpočtů zvuku, kterou vás nebudu nudit, ale sami si to můžete zkusit. No a to je k ANC asi všechno, nic víc od něj nečekejte.

Shrnu-li to, ANC nemá odhlučnit úplně všechno a není spravedlivé to od něj očekávat. Pokud chcete opravdu odhlučňovací sluchátka, pořádně otevřete svoji peněženku a kupte si vysoce profesionální sluchátka s profilem AQM, nebo alespoň třeba Lamax NoiseComfort, což je jakýsi kompromis mezi režimy ANC a AQM. 



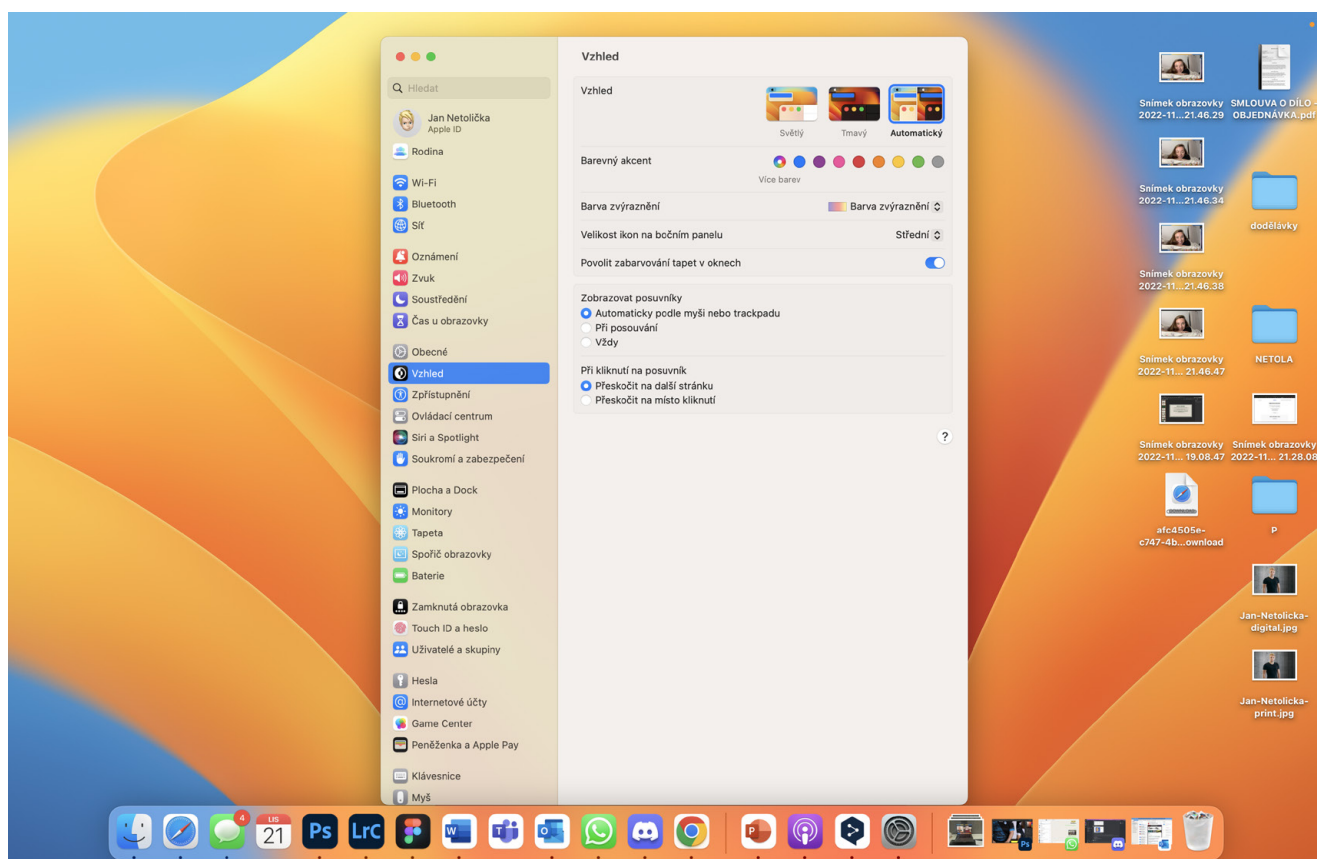
Efektivnější práce s **macOS Ventura**

Recenze ■ Jan Netolička





System macOS Ventura, který byl představen v létě, je již pár týdnů „venku“. Já jsem operační systém ihned začal testovat na svém 16" MacBooku Pro a jsem velmi příjemně překvapen.



Ventura s sebou přináší řadu poměrně zajímavých novinek – od změn ve Zprávách, Mailu, Fotkách, FaceTime, přes Spotlight či možnost bezdrátového použití iPhoneu jakožto externí webkamery (moje oblíbená novinka), až po zcela nový přístup k ovládání multitaskingu s označením Stage Manager. Pojďme se dnes na vše podívat.

SYSTÉM PŘEDVOLBY V NOVÉM

Od existence macOS si Předvolby systému držely prakticky jedno a to samé rozvržení, které bylo přehledné a jednoduše fungovalo. Co je ale nejdůležitější, jedná se o nesmírně důležitou součást systému, kde se provádí nejnужnější nastavení, a proto je na místě, abychom se v něm my jablíčkáři vyznali.

Apple sáhl po poměrně odvážném kroku a Předvolby kompletně přepracoval. Místo tabulky ikoněk kategorií vsadil na systém, který silně připomíná iOS nebo iPadOS. Zatímco na levé straně máme seznam kategorií, pravá část okna následně zobrazuje možnosti konkrétní „rozkliknuté“ kategorie.

Pro hodně applistů to může být velká změna, se kterou se budou muset smířovat. Mně osobně se přepracovaná aplikace líbí a myslím, že z praktického hlediska je to krok kupředu.

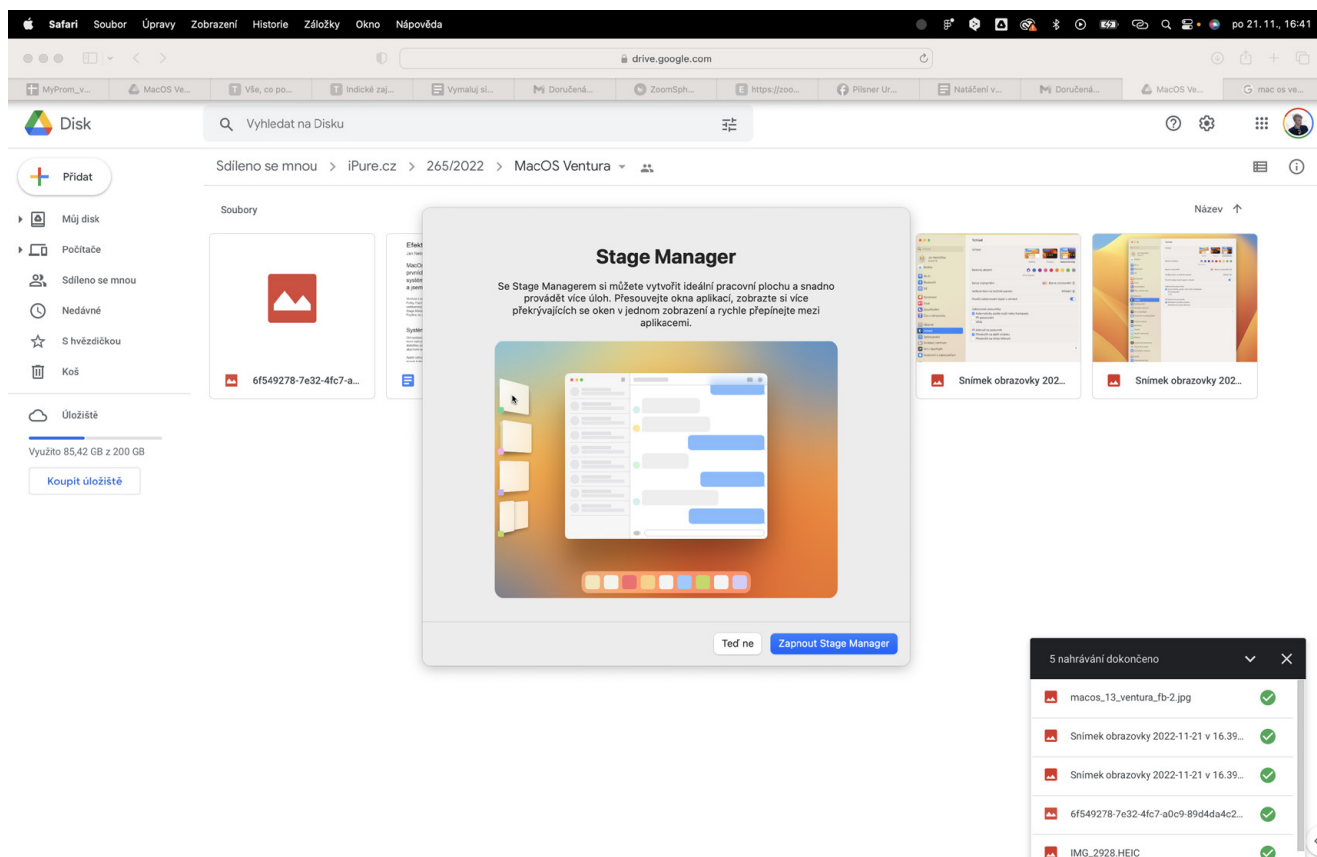
DVĚ NOVÉ APLIKACE

Jistě jste si v předchozích verzích macOS všimli toho, že zde nejsou k dispozici dvě aplikace, které na ostatních systémech bez problémů najdeme – konkrétně se jedná o Počasí a Hodiny. Velmi mě potěšilo, že v macOS Ventura jsou tyto aplikace konečně k dispozici a vypadají naprosto parádně.

Nesmírně zajímavé a perfektně zpracované je Počasí, ve kterém si rychle a jednoduše zobrazíte veškeré potřebné informace o počasí, a to pěkně na velkém displeji vašeho Macu. Využitelné jsou samozřejmě také Hodiny, ve kterých je možné nastavit budík, stopky i minutku a zobrazit světový čas. Hodiny už ale nejsou tak ohromující – ve skutečnosti ale v aplikaci tohoto typu zkrátka není moc co vymýšlet. Takže tím rozhodně nechci říct, že by Hodiny vypadaly špatně, to určitě ne, pouze z nich nebudete pať. Obě aplikace pak samozřejmě přicházejí také s widgety, které můžete využít... Jen škoda, že je stále nemůžeme umísťovat přímo na plochu.

IPHONE VS. WEBKAMERA

Vyzdvihnout bych rozhodně chtěl Fotoaparát přes Kontinuitu, kdy můžete ihned bez jakéhokoliv nastavování bezdrátově využít svůj iPhone jako kameru a mikrofon k Macu. Díky tomu získáte o mnoho lepší obraz nejen pro videohovory



FaceTime. Pokud máte iPhone s ultraširokoúhlou kamerou, tak můžete navíc využít funkci pohled na stůl, což se hodí, když chcete, aby ve videu bylo vidět na klávesnici a vaše ruce. Kromě toho lze využít také centrování záběru a studiové světlo s portrétním režimem, tedy zkrátka všechny možné funkce fotoaparátu. Já na FaceTime trávím několik hodin týdně a tuto funkci využívám prakticky nepřetržitě.

STAGE MANAGER NA MACU (I NA IPADU) ŠETŘÍ ČAS

Stage Manager automaticky organizuje otevřené aplikace a okna, aby zlepšil soustředění na práci. Cílem je, abychom všechny aplikace viděli na první pohled. Aktuální okno, ve kterém se právě pracuje, se zobrazuje viditelně uprostřed a ostatní otevřená okna se zobrazují na levé straně, aby se mohlo rychle a snadno přepínat mezi úkoly. Možné je také seskupovat okna při práci na konkrétních úkolech nebo projektech, které vyžadují různé aplikace.

DALŠÍ NOVINKY

Zmínit mohu především velké vylepšení Mailu, které konečně nabízí vymodlené vychytávky v podobě zrušení a naplánování odeslání a opětovné připomenutí.

Stage Manager automaticky organizuje otevřené aplikace a okna, aby zlepšil soustředění na práci. Cílem je, abychom všechny aplikace viděli na první pohled.

Ve Zprávách je dále samozřejmě k dispozici úprava a mazání odeslaných zpráv, nechybí ani možnost obnovy odstraněných zpráv. Vylepšení se pak dočkal také Spotlight, který je lepší jak z hlediska designu, tak i funkčně, ve Fotkách pak přichází Sdílená knihovna fotek na iCloudu, a to společně s uzamknutím alb Skryté a Nedávno smazané.

ZÁVĚR

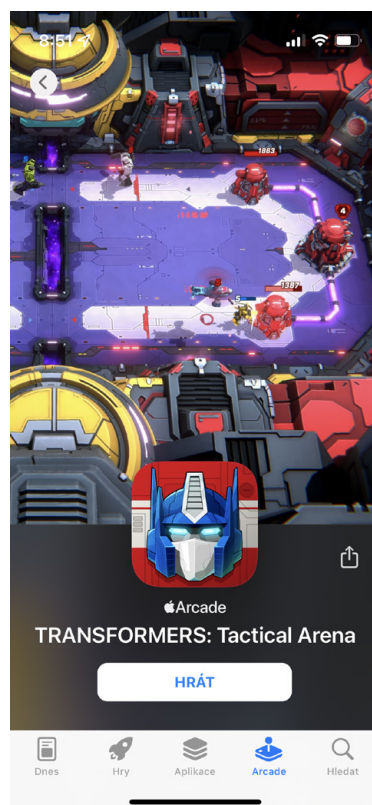
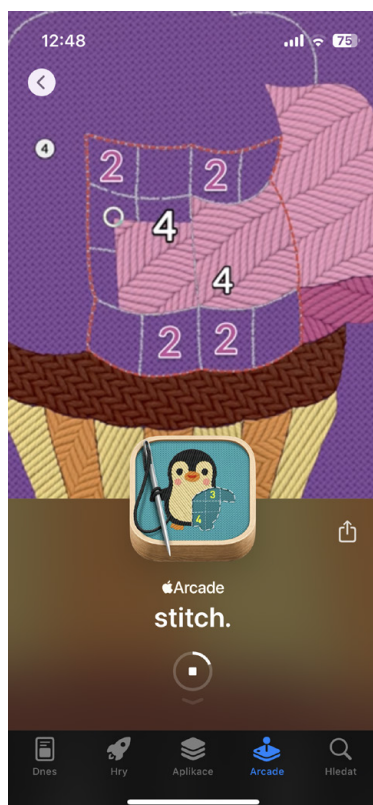
Nový operační systém macOS Ventura je dle mého názoru povedený. Skvělé je i to, že za celou dobu používání nového macOS jsem se nesetkal s prakticky žádnými závažnými chybami, jak tomu bylo v minulých letech. Pokud se tedy ptáte, zda máte provést aktualizaci, tak nemám důvod macOS Ventura nedoporučit. 



Apple Arcade v roce 2022

Magazín ■ Jakub Dressler

Je tady listopad. Asi před rokem jsem se snažil obsáhnout změny v Apple Arcade, poměrně nové službě, která se zdála velmi zajímavou jak pro hráče, tak pro Apple. Rok je ale dlouhá doba a my bychom si po roce znovu mohli říct, co je nového ve světě zábavy a her v podání Applu.



Musím říct, že v posledním roce se toho hodně změnilo. Jednou z věcí je to, že Apple Arcade už skoro nikoho nezajímá. Teda alespoň se tak blogeri tváří.

Ještě před 12 měsíci se vydávala videa s novinkami o tom, jaké hry služba nabízí, nebo jak Apple nedodrží své sliby a ustupuje od vlastních podmínek směrem k pohodlnosti vývojářů. A přitom se toho odehrálo opravdu hodně.

Ukázalo se například to, že nabídka Arcade není jen o nových hrách, které se periodicky přidávají do seznamu. Možná jste si toho nevšimli, ale za poslední rok službu opustilo nejméně 15 her. Pokud jste je měli stažené, mohli jste je hrát ještě dalších 14 dnů a poté se vám objevila zpráva, že hra již není dostupná. Vývojář se mohl rozhodnout, že hru zpřístupní v App Store, ale zcela jistě upraví své podmínky, například tak, že zpřístupní platby nebo přidá reklamy, které v Arcade být nemohly. Jedinou překážkou může být to, že si hru budete muset stáhnout znovu. A je jen na vývojáři, zda vám nahraje data o vašem postupu ve hře nebo ne. Co je důvodem? Spekuluje se o tom, že smlouvy mezi Apple a vývojáři skončily a nové smlouvy mají jiné podmínky, které se druhé straně nemusely líbit.

Ale pojďme se podívat spíše na to, co zajímavého se do služby přidalo. Některé novinky jsou totiž tak

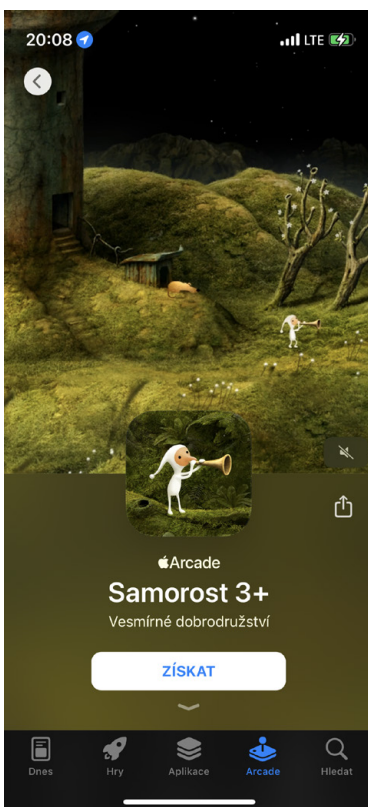
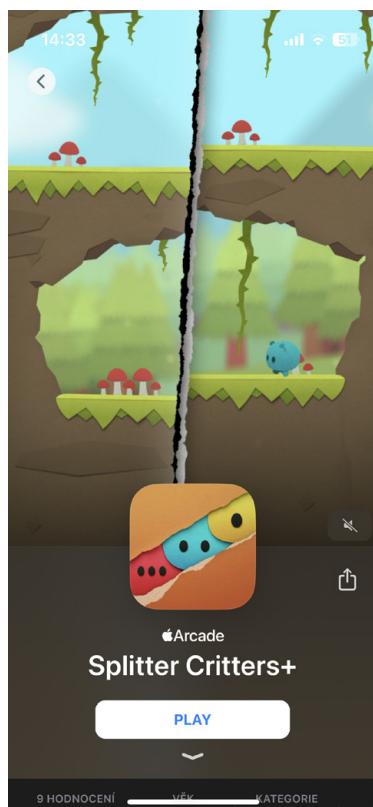
lákavé, že dokonce i moje žena, která nebyla fanouškem této služby, se rozhodla některé tituly hrát. Které to jsou?

STITCH.

Tato jednoduchá hra se stala favoritem letošního roku v naší rodině. Jednu dobu jsme ji hráli snad úplně všude a soutěžili v tom, kdo bude mít více odehráno. A co je tedy tou hrou? Vyšívání. Znáte ty hry, kde se snažíte vymalovat podle čísel a barev nějaký obrázek? Stejný postup máte ve Stitch. Jednoduchými tahy se snažíte vyšít obrazec. Je to ale daleko zajímavější, protože je to uděláno formou hlavolamu. Musíte zapojit mozek, abyste uhodli správné rozestavení políček a aby vám vše sedělo. Po nějaké době pochopíte systém, kterým se „vyšívá“, ale přesto vás vývojáři této hry dokážou překvapit. Hra má několik obtížností a každý týden se nabídka aktualizuje o limitované obrazce.

MY TOM+

Jestli vás hned napadlo, že se bude jednat o obdobu hry My Talking Tom, tak máte pravdu. Nevím proč, ale tahle verze Tamagotchi mě úplně dostala. Hraji ji už po několik týdnů a pořád se jí nedokážu nabažít. Asi proto, že je to hra na pár minut. Prostě si uděláte minutku, abyste svého kocoura nakrmili,



obletěli svět, nechali ho jít na záchod a dali ho spát. Můžete hrát jednoduché hry a tím získávat zlatáky, které posléze utratíte za nábytek nebo oblečení Toma. A pokud se budete přihlašovat každé tři hodiny do hry, máte možnost získat co nejvíce diamantů na prémiové zboží.

TRANSFORMERS: TACTICAL ARENA

Transformers jsou moje srdcovka. Ať si o filmech myslíme cokoli, je to hit a já se těším na další díl této ságy. Proto jsem byl rád, že se tato hra objevila i v Apple Arcade. Není na ní nic světoborného, ale přesto jsem u ní strávil mnoho hodin. Je tedy pravdou, že můj iPhone 13 mini se u ní solidně zahřeje, ale to vy popravdě taky. To napětí, ten stres, když začínáte prohrávat v aréně... To vzrušení stojí za to.

Před rokem jsem popisoval tuto službu spíš jako službu pro děti, ve které si ale i my dospělí můžeme najít pár zajímavých titulů. A můj pohled se změnil.

Smyslem hry je vysílat své Transformersy do arény tak, aby se dostali na polovinu soupeře a tam co nejrychleji ovládli všechny tři stanoviště. Zní to jednoduše, ale není to tak, protože proti vám sedí hráč se stejným cílem. Své Transformersy si můžete vylepšovat, a díky tomu mohou mít více navrch. A nezapomeňte si zapnout zvuk. Každá postava má své hlásky a hudba je taky fantastická.

WARPED KART RACERS

Ačkoli velkým tahákem letošního roku byl nový Asphalt 8: Airborne+, mě více zaujala hra Warped Kart Racers. Obě hry jsou závodní, obě jsou velmi kvalitně zpracované. Ale u Asphalt 8 už člověk ví, co očekávat. Kdo by si ale nechtěl zajezdit s hvězdami seriálů, jako jsou Griffinovi, Americký táta, Tatík Hill a spol. nebo Solar Opposites. Ve hře můžete závodit na okruhu, nebo i v aréně. Můžete si vybrat vaši oblíbenou postavu a během závodu zákeřně házet po druhých nejrůznější věci, které během závodu dostanete. Vývojáři se rozhodli zakomponovat zásadní prvky ze seriálů do hry a díky tomu se hra stává opravdovým fanouškovským zážitkem.

JEŠTĚ VÍCE „LEGEND APP STORE“

Před rokem jsem psal o tom, jak má Apple rozdělené hry. Jednou tou skupinou jsou takzvané



Legends App Store, které se za poslední rok rozšířily o mnoho titulů. Hry jako **GOAT SIMULATOR+**, **CONSTRUCTION SIMULATOR 2+**, **SONIC DASH+**, **SAMOROST 3+** nebo **OLD MAN'S JOURNEY+** asi nemusím představovat. Patří k nim ale i další zajímavé tituly, které si jistě oblíbí vaše děti. **JIGSAW PUZZLE** jsou pro mě jasnou volbou. Zahrát si můžete i šipky ve hře **PRO DARTS 2022+**, kulečnick v **PRO SNOOKER & POOL** nebo bowling v **MY BOWLING 3D+**.

SPLITTER CRITTERS+

Kdo by se divil, že hra s oceněními iPhone Game of the Year 2017 a Apple Design Award 2017, se dostala i do Apple Arcade! Tato hra je plná hádanek, barevných světů, ale i nebezpečí a vy ji můžete „roztrhnout vejprůl“ jedním tažením svého prstu. Cílem je, aby se příšerky dostaly do bezpečí své lodě bez úhony. Máte jen omezený počet tahů, takže musíte pečlivě vážit své kroky. Ale když se spletete, můžete se vrátit. Pokud máte rádi hlavolamy, toto je moje doporučení číslo 1!

HIDDEN FOLKS+

Tato hra je pro pozorné. Na svém displeji hledáte věci nebo postavy z dolní lišty, které mohou být ukryté kdekoli. Je potřeba se dívat do dveří, za křoví nebo třeba i šťouchnout do krokodýla. A to vše je

doprovázeno fantastickou grafikou, která vás zaujme hned na první pohled.

BRIDGE CONSTRUCTOR+

Toto je můj poslední tip. Můžete si zahrát na stavitele mostů, který se musí potýkat s mnoha nástrahami a zapeklitými problémy. Svoji stavbu lze ihned otestovat tím, že necháte projet vlak nebo nákladní automobil. Ještě že to není doopravdy! To bych asi o licenci přišel...

Všechny tyto hry jsem osobně hrál a opravdu mě chytly za srdce. Před rokem jsem popisoval tuto službu spíš jako službu pro děti, ve které si ale i my dospělí můžeme najít pár zajímavých titulů. A můj pohled se změnil. Ano, pořád tam najdeme spousty her primárně určených dětem. Přesto se Apple Arcade přizpůsobil i starším hráčům, kteří ocení složitější hry, než je Spongebob, který se mimochodem dočkal 25. 11. 2022 aktualizace a je stále velmi zábavný. Pořád jde o službu poskytující zábavu na pár minut, ale znovu se přesvědčuji o tom, že to nejsou jen bezduché „klikáčky“, ale jedná se o kvalitně zpracované hry, které vás mají co naučit. Já se už jen těším, až budu mít svůj iPad a pustím se do hraní her, které se na iPhone mini moc hrát nedají. 



Jít s dobou

Magazín ■ Karel Oprchal

Všichni výrobci softwaru nás pravidelně zásobují menšími aktualizacemi a jednou za čas pak přijde větší update s něčím opravdu novým. Pokud se bavíme o operačních systémech, perioda velkých aktualizací je dnes napříč spektrem jeden rok, u jednotlivých aplikací nebo ovladačů (GPU apod.) přicházejí častěji. Aby dnes zařízení vůbec mohlo být považováno za ekologickou a rozumnou volbu, musí být ještě dlouho po vydání kompatibilní s budoucími verzemi softwaru. Jsou ale zařízení s kratší či prošlou „trvanlivostí“ o tolik horší? A potřebujeme opravdu každý rok nový systém?



no iPadu. lepší formě.

nové možnosti, jak zvládat víc než kdy předtím.
a komunikaci s těmi, na kterých ti záleží. Větší
aplikace, které jsou napříč systémem intuitivnější
přizpůsobitelnější a šikovnější.



sud tomu chtěl, aby zrovna v době vzniku tohoto článku banka ČSOB vydala novou verzi své mobilní aplikace, která kompletně vyřazuje iOS 14. To znamená, že pokud máte iPhone, který ještě jede na pouhé 2 roky starém operačním systému, už si nemůžete ani zkontrolovat stav účtu. Takový je obraz doby, ve které žijeme, kterou na čele pelotonu razí především Apple. On ale na rozdíl od vývojářů aplikace ČSOB neodřízne zařízení kvůli dva roky starému operačnímu systému. I přes neoblomnou snahu neustále přicházet s dalšími a dalšími novinkami drží stará zařízení při životě, jak jen je to možné. Jak jsem psal ve svém posledním editoriale, iPhone 6S mojí studentky je telefon z roku 2015, jehož kompatibilita se zastavila právě letos na iOS 15, což z něj dělá téměř 7 let aktualizovaný telefon. Bezkonkurenční výkon. S tím, jak se nám však poslední dobou vyvíjí aktualizace, považuji za nutné se zamyslet, do jaké míry je vlastně každým rokem potřebujeme. Stejně jako [to dělám s hardwarem](#). Svůj telefon, počítač ani iPad rozhodně neměním každý rok a všem je nám rok od roku jasnější, že dobám, kdy jsme měnili zařízení každý rok, již dávno odzvonilo. Rád bych vyslovil tezi, že podobně se to začíná dít i v oblasti nehmateriální, tedy jedniček a nul. Nikam se totiž neposouváme.



MICROSOFT UŽ ZPOMALIL

Microsoft minulý rok se svými Windows 11 oznámil nový přístup, a sice že veliké aktualizace budou uživatelům zveřejňovány pouze jednou ročně a nikoliv dvakrát, jak u toho byli zvyklí z Windows 10. Nedá se říct, že by to byl špatný krok, protože jednotlivé aktualizace Windows 10 mnohdy nic (dobrého či závažného) nepřinesly, ale rozhodně nám to dává jakýsi signál o tom, jak na tom tým vývoje v Microsoftu je. Zřejmě jim docházejí nápady v dostatečném množství, aby vydaly na dva velké updaty za 12 měsíců; přeci jen je to krátká doba a Windows se stejně nikdy nijak závažně neměnil – Mac byl v tomto vždy mnohem progresivnější, takže se i docela divím, že Microsoft byl dost odvážný, když na tak rychlý cyklus aktualizací najel. Opustit ho je proto veskrze rozumné, a klidně bych být jimi šel ještě dál. Chápu ale ten psychologický problém, že bez pravidelných aktualizací začne mít uživatel pocit, že firma stagnuje. Nový update, byť špatný, se proto paradoxně zdá být lepším řešením než jeden solidní update za dva roky... Tak zmatení my lidé jsme.

Musíme ale časem pochopit, že zpomalení aktualizací je obecně prospěšný krok. Všichni perfektně známe ten stále se opakující příběh, v němž se kterýkoli software, jednoduchý



macOS Ventura

Chytřejší. Hravější. Všestrannější.

To, co na Macu děláš nejčastěji, jde v macOS Ventura ještě líp. Ve svých oblíbených aplikacích najdeš šikovné nové funkce na podporu produktivity, sdílení a spolupráce. Můžeš se ponořit do modernějších her. A naplno využívat svá ostatní zařízení.

i složitý, sáhodlouze testuje a kontroluje do poslední chvíle před oficiálním představením, pak to praskne, k programu získá přístup veřejnost a všechno se rázem začne hroutit. Může to být velká počítačová hra, hloupá aplikace z App Store nebo celý operační systém, vždycky je to stejné. Vždycky se začne dít něco, s čím vývojář nepočítal. Apple pokaždé po vydání nové verze nového systému ještě týž měsíc spěchá s opravou největších problémů, které na nových modelech či zpětně způsobuje ta či ona změna, stejně tak Microsoft pokaždé svoje aktualizace posílá do Windows Update naněkolikrát, protože je potřeba systém zase nějak učesat. Každá velká aktualizace je prostě problém, který se následně musí urgentně řešit malými záplatami. A někdy to trvá i pekelně dlouho! Mnohým totiž třeba přestane jet mikrofon nebo fotoaparát, takže to není nic malého, nad čím by se dalo na půl roku mávnout rukou, než na to omylem přijde nějaký Franta v kanceli s hrnkem kávy v ruce. Musí to být vyřešené hned, protože už včera bylo pozdě, když něco brutálně hapruje.

Někdy se dokonce stane, že iPhone nepřestane blbnout, dokud si za rok nestáhnete další nultý operační systém, který bývá zpravidla lepší než ten předchozí pokažený. Je to trochu začarovaný



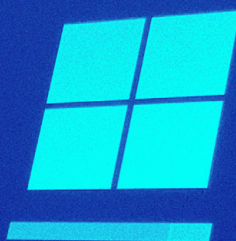
watchOS 9

Rozumí ti jako nikdy

watchOS 9 je teď ještě užitečnější. Přináší spoustu nových funkcí. Novou aplikaci Léky a podrobnější přehled o spánku i zdravotních cílech s většími možnostmi personalizace, díky kterým ti záležitosti záleží, vždycky při ruce.

kruh, protože to se softwarem bývá dost individuální. Co jednomu jede (např. já mám větší nou bezproblémový chod a spíš radím ostatním, co udělat), jiného zlobí a řešení může být často hodně hluboko skryto. Slyšel jsem, že nejen kolega Filip Brož byl s iOS 16 velmi nespokojený, zatímco mně jel od začátku v podstatě bez problému; už jsem na iPhoneu zažil horší rodeo. A tak se nabízí logická otázka: musíme za každou cenu upgradovat a měnit to, co jednou začalo bez problému fungovat a můžeme to označit za vychytané? Přináší každý nový systém tolik novinek, že se bez nich nedá obejít, nebo nás do toho jen nutí móda a to, že stahují všichni, a tak nechceme být pozadu? Vždyť každý upgrade na nový operační systém je přes všechny plusy i velký risk, zda se něco navěky nepokazí, jestli náhodou nepřijdete o to pohodlí, které jste doposud s bez problému fungujícím operačním systémem měli. To platí napříč všemi platformami, ne jen pro Apple. Problém však nastane v momentu, kdy vás k aktualizaci něco donutí, jako třeba vaše bankovní aplikace, to pak asi nenaděláte nic. Jednou se holt doporučuje stahovat vše, protože jde hlavně o bezpečnost, a tak se se ztrátami musí počítat. Starší systém ani počítač však rozhodně nejsou ničím horší, ale pochopil jsem to až nedávno.

do.
v aplikaci Cvičení.
tvého srdce. A víc
náš všechno, na čem



Please wait while we install a system update

PROVĚŘENÁ KVALITA

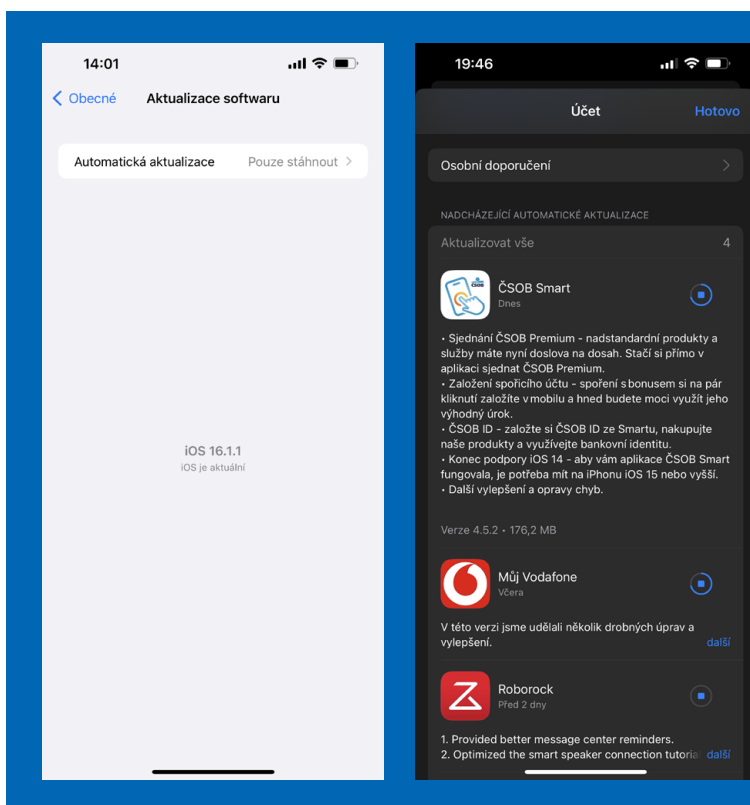
Neumím teď přesně jmenovat, od koho jsem ten názor už slyšel, ale určitě nejsem první, kdo by nejradši viděl nový hardware co dva roky místo jednoho. U hardwaru je to jasné – Apple Watch Series 8 jsou de facto identické jako Series 7, iPhone 14 je převlečený iPhone 13 Pro, iPhone 14 Pro se ničím extra nevymyká a iPad Pro M2 má jenom nový čip. A iOS? Když to vezmeme kolem a kolem, dostali jsme jen nové možnosti u zamykací obrazovky, které upřímně nepoužívám, a třeba možnost úpravy iMessage a další drobnosti úplně nemusely čekat na nový systém. V případě iPadOS byl největším tahounem Stage Manager, ale ten mě zatím taky moc neoslovil, budu si na něj ještě muset udělat čas...

A v předchozích letech to bylo stejné. Velikou novinkou byly widgety, tu vylepšení režimu Nerušit, tam předělaná aplikace počasí, ale už

dávno toho není tolik. Vlastně máme vždy jednu nebo dvě velké věci, na kterých se jakoby opodstatní to, že si musíme nainstalovat obrovský update, ale ve skutečnosti je to stále tentýž operační systém. Stejně se dá s nadsledem můj iPhone 13 Pro Max považovat za úplně stejný telefon jako můj bývalý iPhone XS. Je jen na pohled novější a má lepší fotoaparát a displej, jinak na něm dělám pořád ty stejné věci. Jinými slovy – ať už tu či onu novou funkci v systému používat začnete či nikoli, pořád to bude v principu stejný operační systém. Chci říct, že už dávno nepřicházejí aktualizace, díky nimž si řeknete, jo, tohle jsem strašně dlouho chtěl dělat a jen díky novému systému už můžu! Taková doba už v IT není a vývojáři to vědí. Systémy už jsou dost dobré.

Mám-li být úplně konkrétní, iOS 16 se díky svému novému designu přední obrazovky v mém okolí místo chvály, která nezazněla snad nikdy,

Apple Watch Series 8 jsou de facto identické jako Series 7, iPhone 14 je převlečený iPhone 13 Pro, iPhone 14 Pro se ničím extra nevymyká a iPad Pro M2 má jenom nový čip.



spíš dočkal kritiky. Byla to zrovna moje kama-rádka, které jsem radil s koupí nového iPhone a je opravdu základním uživatelem, nepotřebuje toho moc. Design nové zamykací obrazovky se jí vůbec nelíbí a nové funkce systému jsou jí úplně k ničemu. Má ho jen proto, že jsem jí řekl, ať si ho stáhne. Zpětně si proto říkám, že kdyby si nechala iOS 15, který byl vyladěný a hezky vypadal, vlastně by se nic nestalo. S novým systémem akorát přijdou čas od času experimenty, kdy vývojáři změní kdeco od nových animací po nové funkce a jak je vidět, zrovna v případě iOS 16 to zpočátku hodně drhlo. Zůstat na stávajícím systému do doby, než bude oznámeno něco, co vás zvedne ze židle a donutí upgradovat, tak v dnešní době nemusí být úplně nesmyslná myšlenka. Podobně jako si telefon většina z nás kupuje co dva tři roky, možná déle, proč si s novým telefonem „nekoupit“ nový operační systém se všemi jeho funkcemi, teoreticky dobře vyladěnými pro konkrétní model? Jak víme, např. iOS 16 toho reálně umí více, ale na mém iPhone 13 Pro Max tyto funkce neodmknou, protože nemám model, s nímž byl tento systém vydán. Jednotlivé systémy tak jsou do jisté míry vázány s konkrétními modely a ano, starší modely jsou sice s novějšími systémy kompatibilní, ale pokud chcete skutečně všechny funkce,

musíte na ně mít i hardware. Platí, že čím starší hardware máte, tím méně dílčích funkcí nový OS ve vašem zařízení umožní. Jenže proto, že se vývoj na obou frontách stále zpomaluje, nutnost aktualizovat jedno i druhé každý rok se na druhou stranu pomalu vytrácí.

JE TO DRŽÁK!

Pokud jste taky tak extrémní případ jako moje studentka a máte v roce 2022 telefon z roku 2015, rozhodně bych nezůstával na iOS 9, který mu byl tehdy přidělen. Rozdíl mezi iOS 9 a 15 je skutečně propastný, protože iPhone 6S jednoduše vyšel v jiné době – tak moc jsme se za posledních 7 let posunuli. Možná ale ani není důvod tak tlačit na pilu a šlo zůstat i na iOS 14, pokud vám to umožňují aplikace (viz ČSOB). Je to starší systém, který svojí náročností bude blíže starému hardwaru iPhone 6S, takže jeho používání by mohlo být pohodlnější. Ostatně rozdíl mezi iOS 14 a iOS 15 nebyl z hlediska funkcí tak veliký, jako mezi iOS 13 a iOS 14. Jenomže to se nám zpětně dobře hodnotí, do budoucna nikdo neví... Na druhou stranu, my ale vždy vidíme na červnové WWDC, jak bude následující OS vypadat, jeho kompatibilita se starším hardwarem se dá zjistit již během letních prázdnin, a tak je možné se kvalitně rozhodnout, zda mi upgrade na nový OS stojí za to.



Zda tu nejsou moc velká rizika, že se mi telefon zpomalí, že si to nesedne, abych se pak nemusel trápit s downgradem.

Myslím, že tento problém v prvních zhruba čtyřech letech po vydání zařízení řešit nemusíte, například kompatibilita iPhone 13 Pro Max bude bezproblémová určitě ještě v roce 2025, kdy ten telefon asi už ani mít nebudu, ale při větším stáří bych už asi upgrade z dnešního pohledu více zvažoval. Při ročním i (hypoteticky) dvouletém cyklu nových telefonů a OS bude po pěti letech rozdíl mezi dvěma verzemi tak jako tak veliký a je tu to riziko, že plno funkcí bude na starém telefonu omezeno, případně nebudou fungovat úplně svižně. Abych se ale vrátil tam, kde jsem začal, nejlepší by samozřejmě bylo, kdyby se každoroční aktualizace zrušily a jejich význam se jaksi rozprostřel do menších aktualizací během roku, případně shrnul do jedné ještě větší, ale odladěné aktualizace s větším rozestupem. Není přece výjimkou, aby iOS dostal novou velkou funkci až půl roku po jeho původním vydání – vzpomínám si na Night Shift nebo nové sady ikon, co přicházejí úplně mimo hlavní představení, dokonce ani nejsou součástí propagační kampaně. Logika, s jakou teď vycházejí nové systémy, prostě není stoprocentně funkční a zbytečně zlobí některé uživatele, kteří by toho klidně mohli být ušetřeni. To se ale z výše

uvedených, psychologických i ekonomických, důvodů jen tak nezmění, takže musíme reagovat my, uživatelé, kteří tuto svobodu máme v rukou. Chce to se jen umět oprostit od potřeby mít vždy aktuální systém, což mně osobně nikdy nešlo. Zpětně ale vidím určité výhody i pro osobní použití, natož pro korporátní, kde třeba servery běžně ještě jedou na starších verzích Windows, protože přejít na nové by znamenalo strašně nákladné změny. Starší systémy právě bývají odzkoušené a lépe se spravují než ty novější, co vykazují mnoho chyb samy o sobě a ještě nemusí být plně kompatibilní s jinými programy či hardwarem, který chcete používat.

Starší OS je prostě jistota, kterou není radno podceňovat. Já jsem fanda, rád vletím rovnou do nových funkcí, naštěstí jsem ještě k žádné újmě nepřišel. A jestli třeba nová Windows nebo ovladač grafiky dočasně sníží výkon, prokázalo se, že patch to spraví a výkon se mnohdy ještě zvýší, ale rozumím, že těmito věcmi nemusí každý chtít procházet, a já ho jen ujišťuji – nemusí. Nikdo vás nenutí, a jestli máte dojem, že je pro vás aktualizace zbytečná (neřeší nutné bezpečnostní prvky atp.), tak si ji prostě nestahujte. Někdy je lepší věci nechat tak, jak jsou, a nebořit to, co jednou skvěle slouží. Odstranit chaos je totiž náročnější než snaha se mu vyhnout. 

NEXT

