

Průhlednost v FCP | Mazání zařízení | Vypínejte iPhone Kdy použít Markdown | Hry pro PlayStation 5



iPure.cz 303/2023, sedmý 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, Radim Kroulík iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | Kontakt: redakce@ipure.cz

### Editorial, prostě editorial

Ano, je takové vedro, že jsem línej i vymýšlet název editorialu. S horkem my jablíčkáři řešíme spoustu dosud neobjevených problémů. Tak třeba mně se vůbec poprvé zobrazila hláška, že iPad nelze odemknout, dokud se neochladí. To jsem fakt ještě nezažil.Pravda, nechat iPad na sluníčku v černém obalu, když přes 5G stahuje 20 GB dat z cloudu, možná nebyl ten úplně nejlepší nápad. No, nicméně i díky vedru jsem třeba byl nucen vrátit se do středověku a nabíjet iPhone kabelem, protože v 28 stupních na bezdrátové nabíječce "ten iPhone nic moc".

Editorial 
Michal Rada

A abych těch radovánek neměl málo, tak stahovat na chalupě – se signálem Edge či maximálně LTE – 80 GB symfonického orchestru do Logic Pro, o který jsem se začal zase zajímat (mimochodem i kvůli zpackané přístupnosti verze pro iPad), to taky víceméně nejde. Ale zase jsme s manželkou dost naplnili fotogalerii novými fotkami. Ty barevnější se dvěma či třemi měsíci na fotce jsou pochopitelně z manželčina Samsungu a ty, ze kterých můžeme vyřezávat miniatury objektů, jsou z iPhone. Jo i funkci výřezu objektu jsem i jako slepec poprvé letos využil, když jsem potřeboval svoji fotku v uniformě, a tedy mi přišlo fajn si sebe vyříznout z nějaké fotky.

A díky cestování vlakem a lidem kolem si letos užily léto i moje Maxy, skoro jsem je nesundal z uší a pořádně otestoval všechny jejich režimy snad ve všech myslitelných podmínkách, to samé i s mými Pro 2, a také jsem testoval nová sluchátka od Beats, takže zase Apple v uších. Zkrátka prázdniny iOvce, jak mají být. No a každý týden nový iPure, na to nesmím zapomenout. I my v redakci za vás denně nasazujeme v těchto extrémních podmínkách život (no tak alespoň potní žlázy), abychom vám přinesli věci, které se jinde nedočtete, a abychom vám zpříjemnili přechod z prázdnin do dalšího akademického roku. A v horku babího léta se můžete iPurem i ovívat, tedy pokud ho čtete na tabletu a jste natolik šikovní, abyste si iPad neodhodili do dáli, to fakt nechcete.

Krásné čtení a méně depresí z návratu do škol přeje Michal i celá redakce.







### Final Cut Pro na iPadu #13 Jak na průhlednost

Návod 🛯 Honza Březina a Kamil Chudačík

V tomto článku se podíváme na všechny možnosti, jak lze ve Final Cut Pr na iPadu pracovat s průhledností.





romě běžných obrázkových formátů lze využít videa s průhledností a samozřejmě průhlednost jako takovou vytvořit v samotné časové ose pomocí různých nástrojů. Typicky se jedná o masky, klíčování zeleného pozadí nebo nově automatické odstranění pozadí.

#### K ČEMU SE HODÍ PRŮHLEDNOST

Nejčastější použití průhlednosti se týká různých grafických prvků, jako jsou loga, jmenovky, obrázky a překryvné vrstvy (overlay). Loga se typicky umisťují do levého horního rohu videa, overlay pak může do videa přidat černé pruhy simulující filmový poměr stran nebo různé odlesky či simulace starého záznamu.

Dalším využitím průhlednosti je, že chceme zprůhlednit část natočeného materiálu. Můžeme maskou vyříznout určitý tvar ve videu, pokud jsme natočili postavu na zeleném pozadí tak jí zcela oddělit od pozadí. Dokonce díky nové funkci SCENE REMOVAL za určitých podmínek dokážeme zcela oddělit postavu nehledě na to, co je ve skutečnosti v pozadí.





#### MASKY

Masky jsou nejzákladnějším nástrojem pro zprůhlednění části obrazu. Umožňují vybrat konkrétní oblast nebo tvar v záběru, který bude průsvitný, nebo pomocí funkce INVERT MASK AREA naopak vybranou oblast nechají a průsvitné bude okolí. Pod daný záběr je pak vhodné vložit některé z pozadí, které Final Cut nabízí.

V aktuální verzi existují 3 typy tvarových masek. Všechny najdeme v Browseru v záložce EFFECTS. VIGNETTE MASK vytváří zaoblené průhledné okraje a svým způsobem simuluje vinětaci objektivů. Lze nastavit plynulost přechodů na okrajích a střed tohoto tvaru. Dalším typem je CORNER MASK, která pomocí 4 bodů ohraničuje průhledný obraz. Dále lze masku už jen invertovat a další funkce, jako třeba nastavení přechodu okrajů, nenabízí. Posledním typem je SHAPE MASK, která umožňuje nastavit tvar od elipsy po obdélník či čtverec. Plynulost okrajů lze u tohoto nástroje libovolně měnit, dále pak rotaci, zakřivení a pozici.





#### PRŮHLEDNÉ OBRÁZKY A VIDEA

Final Cut pro iPad podporuje běžné formáty s průhledností, na které jsme zvyklí z jiných aplikací a programů. Konkrétně jde pak o PNG, GIF a dokonce PSD (Photoshop) včetně importu jednotlivých vrstev. Průhledné obrázky lze pak pomocí ovládacích prvků v obrazu libovolně zvětšovat a zmenšovat, přemisťovat nebo rotovat.

Pokud nemáte k dispozici obrázek s průhledností, lze jednoduše odstranit pozadí na jakékoliv fotografii ve Fotkách při podržení prstu na daném objektu.

Final Cut pro iPad podporuje běžné formáty s průhledností, na které jsme zvyklí z jiných aplikací a programů. Objekt se zvýrazní a následně ho můžete zkopírovat nebo přesunout do jiné aplikace.

Když půjdeme ve video produkci o level výše, často se také používají videa s průhledností. Nejrozšířenějším kodekem pro průhlednost ve videu je Apple ProRes 4444, kdy jedna čtyřka z názvu ukazuje na podporu alfa kanálu (průhlednost). Nově lze za správného nastavení využít průhlednost i ve formátu HEVC (H.265). Všechny tyto formáty Final Cut pro iPad podporuje při zobrazení a práci s nimi, avšak export průhlednosti zatím ne. Ostatně export průhlednosti není možný ani na desktopové verzi, pro tuto potřebu se využívá Apple Motion.

#### ZELENÉ POZADÍ (GREEN SCREEN)

Pokročilejší způsob odstranění pozadí je za pomocí zeleného plátna. Při natáčení stačí za postavu nebo jakýkoliv objekt natáhnout zelené plátno, rovnoměrně ho nasvítit, a je to. Efekt GREEN SCREEN KEYER si se zelenou barvou již poradí a danou oblast zprůhlední. Při této metodě je důležité dbát





na dostatečné nasvícení scény a na záznam v co nejvyšší možné kvalitě.

Často se také tento efekt používá v kombinaci s některou z tvarových masek. Pozadí totiž není vždy dostatečně velké, aby pokrylo celý obraz, a proto je potřeba pak místa, kde pozadí chybí, ještě zprůhlednit.

#### ODSTRANĚNÍ POZADÍ (SCENE REMOVAL MASK)

Poslední a zároveň nejnovější možností je funkce SCENE REMOVAL MASK. Ta má za úkol odstranit pozadí za postavou nehledě na tom, co je za ní. Za určitých podmínek funguje překvapivě dobře a tato funkce je dostupná i v desktopové verzi. Jaké jsou tedy ty určité podmínky?

Pokud jsme postavu natočili ve studiu na jednolitém pozadí, bude fungovat pravděpodobně velmi dobře bez chyb. V případě, že v pozadí bude mnoho rušivých elementů, je potřeba udělat ještě jeden krok navíc. Scénu musíme nejprve natočit bez postavy (objektu) a až potom do záběru přijít. Nástroj totiž analyzuje začátek nebo konec záběru a porovná ho se středem, kde očekává postavu. Na základě tohoto porovnání udělá rozdíl a "odečte" pozadí. Efekt také nejlépe funguje při statických záběrech, není proto určen na odstranění pozadí v akčních scénách.

Pokud zvládnete dodržet všechna pravidla, s výsledkem budete spokojeni. V případě, že se pokusíte nástroj použít na jiný typ záběrů, nejspíš budete zklamáni, protože prakticky neumožňuje žádné dodatečné nastavení.

#### SHRNUTÍ

Práce s průhledností, ať už při přidávání loga, nebo při odstranění pozadí za postavou, nebyla nikdy jednodušší. Nástroje, které Final Cut nabízí, jsou jednoduché a efektivní. Ačkoliv ve verzi pro iPad často chybí detailní nastavení nástrojů, jsou ve většině případů dostačující. Doporučujeme se s principy průhlednosti a nástroji, které s ní pomohou, seznámit. Dokážete tak kvalitu svých videí povznést na vyšší úroveň.







# Jak správně smazat zařízení

Návod **–** Jakub Dressler

Čas od času se stává, že člověk potřebuje vymazat údaje ze svého zařízení, ať už z důvodu prodeje nebo darování jinému člověku. Dneska si odpovíme na to, jak bezpečně projít procesem odhlášení Apple ID a následným smazáním všech dat v telefonu. rvní, na co musíte pamatovat, je to, co všechno je propojeno z vašeho zařízení s iCloudem. Nejsou to jen zprávy nebo fotografie. Je to i Apple Pay, všechny informace z aplikací Najít, Klíčenka, Diktafon nebo Zkratky. Když se odhlásíte, tak data se ze zařízení odstraní, ale na iCloudu zůstanou. Vy jen musíte potvrdit, že tam chcete kopii dat ponechat. Než se ale podíváme na to, jak tímto procesem projít, měli bychom si říct, co dělat, pokud neznáme heslo ke svému Apple ID. To totiž budete potřebovat jako potvrzení identity.

#### **ZAPOMENUTÉ HESLO**

Samozřejmě nejjednodušší způsob, jak resetovat heslo, které jste zapomněli, je využít důvěryhodné zařízení, které je vaše a u kterého máte jistotu, že ho nikdo nezneužije. Otevřete si na svém IPHONU (iPadu nebo iPodu) Nastavení a klepněte na Vaše JMÉNO – HESLO A ZABEZPEČENÍ – ZMĚNIT HESLO. NA MACU je postup obdobný. Zvolíte nabídku APPLE – NASTAVENÍ SYSTÉMU (nebo Předvolby systému) – PŘIHLÁSIT SE POMOCÍ APPLE ID (nebo Apple ID). Pak klikněte na HESLO A ZABEZPEČENÍ, ZMĚNIT HESLO a postupujte podle pokynů na obrazovce.

K resetování hesla ale můžete využít i cizí zařízení nebo webový prohlížeč. Na webu to jde udělat



skrze web iforgot.apple.com. Tento proces je ale poněkud zdlouhavý, a proto je lepší využít prvních dvou možností, pokud je to samozřejmě možné. Můžete využít i cizí zařízení, kterému věříte. Stačí mít aplikaci Podpora Apple. Zvolíte Nástroje podpory – Obnovit Heslo (u starších verzí Resetovat heslo) – JINÉ APPLE ID – zadáte své Apple ID a následujete pokyny na obrazovce.

Využít tento postup bych doporučil i v případě, že jste už delší dobu neměnili heslo ke svému Apple ID. Přece jen se jedná o jedno z nejdůležitějších hesel, které se využívá napříč všemi službami Apple, a je tedy potřeba, by jej nikdo nemohl zneužít. Apple sám dokonce doporučuje, abyste po smazání jakéhokoliv zařízení změnili svoje heslo.

#### **ODHLÁŠENÍ APPLE ID**

Pokud tedy známe své heslo k Apple ID, tak nám nic nebrání, abychom odhlásili své zařízení. Můžeme začít u iPhonu (popřípadě iPadu nebo iPodu). Znovu si otevřete NASTAVENÍ – VAŠE JMÉNO – ODHLÁSIT SE. Poté si volte data, od kterých si ponecháte kopii a dejte znovu Odhlásit SE. Opětovným klepnutím na tlačítko potvrdíte, že jste si jisti úkonem.

Na Macu zvolte nabídku Apple – Nastavení systému – Vaše jméno – Odhlásit se. Stejně jako v předchozím odstavci zvolte data, která chcete ponechat na iCloudu. Pokud chcete zachovat kopii hesel v Safari, klikněte na možnost Ponechat na Macu. Pokud máte ale operační systém macOS Monterey nebo starší, je postup následující: zvolte nabídku APPLE – PŘEDVOLBY SYSTÉMU – APPLE ID – PŘEHLED – Odhlásit. Potom je postup stejný.

O něco jednodušší proces je na Apple Watch a na Apple TV. Pokud totiž odstraníte iCloud z iPhonu, se kterým jsou spárované Apple Watch, tak se iCloud odhlásí automaticky i z hodinek. V případě Apple TV jděte do Nastavení – Účty – iCloud a dejte Odhlásit se.

#### A CO DÁL?

Pokud jste zařízení odhlásili od iCloudu, tak už máte volnou cestu k tomu, abyste zálohovali svoje zařízení a kompletně ho vymazali. Rozhodně bych vám ale doporučoval, abyste se ujistili, že máte své zařízení zálohované. Ujistit se o tom můžete zde: NASTAVENÍ – VAŠE JMÉNO – ICLOUD – ZÁLOHA NA ICLOUDU – ZÁLOHOVAT. Pod tímto tlačítkem najdete poslední úspěšnou zálohu. Pamatujte na to, že i kdyby se poslední záloha provedla během posledních 24 hodin, tak tam nemusí být všechny zprávy nebo fotografie. Proto bude lepší, když kliknete na ZÁLOHOVAT V KAŽDÉM PŘÍPADĚ. Pak budete mít jistotu, že všechna data budou v pořádku.





Pokud špatně smažete data, tak hrozí, že se vám buď nevratně ztratí, nebo je naopak někdo může zneužít. Základem je samozřejmě silné heslo k Apple ID.

Pokud jste si tedy jisti, že máte všechna svoje zařízení zálohovaná, tak můžete pokračovat dál. V NASTAVENÍ klikněte na Obecné a dole najděte Přenést nebo resetovat zařízení. Tady bych si dovolil jednu malou odbočku a připomenul jeden ze svých dřívějších článku. Pokud vyberete resetovat, tak vám iPhone nabídne 6 akcí, kdy můžete resetovat zvlášť každou z oblastí. Pokud tedy například potřebujete smazat eSIM nebo slovník klávesnice, tak to můžete udělat zde. Ale vraťme se k resetu a smazání celého zařízení. Závěr celého procesu je poměrně jednoduchý. Když vyberete smazat data a nastavení, tak už jen budete následovat pokyny na displeji svého zařízení. Po výběru možností se objeví na displeji černá obrazovka s logem Apple. Během několika

Aktivovat Mac	
Mac je aktivovaný. Za 58 sekund se restartuje.	
C C Přadchozí Restartovet	

minut je proces u konce. Konec poznáte tak, že vás iPhone, iPad nebo iPod začne vítat tak jako na začátku.

Pokud máte **M**Ac s operačním systémem macOS Monterey nebo novější a máte verzi s čipem Apple Silicon, můžete využít funkci **S**MAZAT DATA A NASTA-VENÍ. V systému macOS Ventura jděte do nabídky **A**PPLE – **N**ASTAVENÍ SYSTÉMU – **O**BECNÉ – **P**ŘENÉST NEBO RESETOVAT – **S**MAZAT DATA A NASTAVENÍ. V SYStému macOS Monterey je cesta jednodušší: nabídka **A**PPLE – **P**ŘEDVOLBY SYSTÉMU – **S**MAZAT DATA A NASTA-VENÍ. Mac po vás bude chtít přihlášení, zálohu, potvrzení toho, že chcete odstranit data, přihlášení k Apple ID a další potvrzení. Po restartu se začne Mac chovat jako nový.

Když někomu darujete nebo prodáváte svoje zařízení, tak byste měli pamatovat hlavně na to, jak postupovat. Pokud špatně smažete data, tak hrozí, že se vám buď nevratně ztratí, nebo je naopak někdo může zneužít. Základem je samozřejmě silné heslo k Apple ID, které pokud možno nikdo mimo vás nebude znát. Je to klíč do celého ekosystému Apple. Ale pokud se budete metodicky držet tohoto postupu, tak by se vám nic špatného stát nemělo. Celý proces je dostatečně jednoduchý, takže se ničeho nemusíte bát. Zvládne to opravdu každý!

### Proč bychom měli vypínat svůj iPhone

Návod 🗖 Karel Oprchal

Mezi uživateli zařízení od Apple je známo, že jeho přístroje není nutno vypínat ani restartovat. iPhone, Mac i iPad si pomůže i bez toho, nepracuje na Windows nebo Androidu, aby bylo potřeba kontrolovat zaplněnost RAM a čistit paměť od nepotřebných dat. Praxe ale ukazuje, že nic nefunguje úplně dokonale a že i pro Apple platí první ajťákova otázka: "Kdy jsi naposledy restartoval?"









na totiž není řeč o nedokonalosti jakožto o chybě, která by se dala v softwaru upravit. Sofistikované operační systémy všech zařízení, která používáme, pracují na jistých fundamentálních principech, které se netýkají pouze jedné či druhé skupiny operačních systémů. Všechna zařízení mají nějaký procesor, paměti, zobrazovací i vstupní zařízení i komponenty pro připojení k síti, které spolu musí fungovat v souhře, pokud má zařízení spolehlivě odvádět svoji práci. O provoz a funkci těchto komponentů i následnou komunikaci mezi nimi se stará právě operační systém, který je vytvořen tak, aby mezi sebou komponenty mohly komunikovat co nejlépe a co nejméně věcí tomu kladlo překážky.

Jenže, i když jsou operační systémy Apple napsány přesně na míru těm zařízením, na kterých poběží, takže by spolehlivé funkci nic bránit nemělo, může se bohužel stát, že něco selže a systém začne uživateli nebo sám sobě komplikovat život. Nejde tomu zabránit, operační systém i nadále jede podle nastavených mechanismů, dělá svoji práci správně, jen se někdy vydá špatnou cestou. Je to přeci jen stroj a slouží nám. My jsme tu od toho, abychom vyhodnotili, jaké chování odpovídá našim očekáváním a jaké nikoliv. Proto je potřeba být jako uživatel zodpovědný a dát i tomu dobře postavenému operačnímu systému šanci zotavit se a začít znovu. Občas to jsme totiž i my sami, kdo svým zařízením jejich každodenním používáním úplně nepomáháme. Vydatný restart – vypnutím zařízení na alespoň 5 minut – tak může čas od času pomoci každému vašemu zařízení vrátit se zpět na začátek, nechat ho vše načíst úplně nanovo a tím i předejít všem problémům, které by pouhým používáním zařízení mohly jednoduše nastat.

#### **RESTART SÍTĚ**

Řekl bych, že kvalita připojení k síti je především během cestování asi nejnáchylnější oblastí. Pokud cestujete na dlouhé vzdálenosti a projíždíte oblastmi se špatným i dobrým signálem, přitom vyřizujete hovory a datujete, tak jste se už určitě setkali s tím, že se vašemu iPhonu nedařilo se znovu připojit k datové síti, nebo bylo připojení pomalé, mělo špatnou odezvu apod. Taková situace může nastat nečekaně a zdánlivě bezdůvodně, stejně jako již jednou spárovaná bluetoothová sluchátka mohou najednou mít problém s připojením k vašemu mobilu.

Důvod je ale prostý a vaše zařízení rozhodně není rozbité, při připojování k jakémukoli typu sítě dochází k výměně různých identifikátorů, které mají zařídit bezproblémovou komunikaci oběma směry, a může se stát, že toto prvotní představení



dvou zařízení selže. Jediným řešením pak bývá restart vašeho zařízení, abyste vynutili opakovaný pokus o připojení úplně od začátku. Pokud zařízení restartujete jen málokdy, je šance, že na takové problémy s připojením narazíte častěji, protože dlouho zapnuté zařízení pracuje s mnoha dlouho na pozadí běžícími procesy, které soupeří o výkon zařízení i připojení k síti a mohou tak nedopatřením způsobit špatné chování nějakého komponentu.

#### ZVÝŠENÍ BEZPEČNOSTI

iOS i macOS jsou bezpochyby bezpečné operační systémy, mnozí z nás ani nemají nainstalovaný antivirus, který zpravidla nesmí chybět žádnému uživateli telefonu s Androidem... I když se tak běžně není čeho obávat, může nastat situace, že se vám do iPhonu

Pokud zařízení restartujete jen málokdy, je šance, že na problémy s připojením narazíte častěji, protože zařízení pracuje s mnoha dlouho na pozadí běžícími procesy. nějakým způsobem dostane malware nebo spyware, který pak začne na pozadí provozovat různé nežádoucí činnosti. Podle článků se váš iPhone může infikovat i neviditelnou iMessage nebo podivným hovorem, síť jednoduše není bezpečné místo.

Pokud se tak stalo a váš iPhone v sobě nosí tento typ programu, pravděpodobně nemáte moc možností, jak to zjistit, ale pravidelný restart vašeho zařízení na dobu aspoň 5 minut by měl zařídit, že tento program přestane nadobro fungovat - a iPhone se ho možná i sám zbaví jakožto nepotřebných dat. Podle všeho je velmi složité napsat spyware či malware na iPhone tak, aby se po restartu zařízení spustil znovu, protože pro funkci těchto škodlivých programů jsou zásadní právě stále na pozadí běžící programy a funkce. Jejich chod se s jistotou zastaví právě tímto dlouhým restartem. Pouhé vypnutí a hned zase zapnutí zařízení v tomto ohledu jen málo pomůže a víte sami, že Apple má tendenci držet vše v paměti a být neustále připraven k používání. Právě toto chcete dlouhým restartem zařízení na chvíli přerušit.

#### VYMAZÁNÍ DOČASNÝCH SOUBORŮ

Třetí důvod je osobně můj nejoblíbenější. Většina z nás se již setkala s tím, že iPhone kromě dat schraňuje ještě samotný operační systém a ta







notoricky známá systémová data (viz obrázek). Dohromady mohou jen tyto dvě poslední položky zabírat i více než 20 GB dat vašeho lokálního úložiště, což je především v případě, že máte kapacitu jen 64 nebo 128 GB, docela hodně. Podle popisu sbírá iPhone ta tzv. systémová data za chodu proto, aby byl schopen věci rychle načítat a mít svižný chod, jsou to tedy ještě jakási data navíc k obsazené operační paměti, kam se načítají právě spuštěné aplikace a další data, co potřebují být okamžitě k dispozici. Potíž je, že ačkoliv se zřejmě jedná o data důležitá pro bezproblémový chod zařízení, v nastavení se nenabízí žádná možnost, jak tato data smazat, promazat nebo jakýmkoliv způsobem donutit systém je načíst znovu. Po čase se jich vždy nasbírá veliké množství, třebaže by iPhone měl mít schopnost sám jejich objem podle potřeby regulovat, což nakonec brání uživateli co nejvíce využít úložiště vlastního telefonu.

Pokud se jedná o často používané aplikace jako např. Instagram nebo Tidal, které po čase solidně nakynou, není nic jednoduššího než aplikace reinstalovat, čímž se odstraní veškeré cache soubory, které na sebe aplikace časem nabalila, a můžete bez problémů pokračovat dále s novými 10 GB dat. Se systémem to bohužel tak jednoduché není, pokud nechcete zařízení uvést do továrního nastavení, takže je potřeba najít jiný způsob. Apple záměrně nepovoluje uživatelům zahrávat si se systémovými daty, smazat je systému by zřejmě mohlo způsobit chybu chodu, padání aplikací, nestabilitu a byli byste tak jako tak nuceni zařízení restartovat. Proto je i z tohoto důvodu dobré váš iPhone, iPad i Mac jednou za čas na několik minut vypnout a zase spustit, čímž systém po zastavení všech procesů na pozadí automaticky smaže i tato data a následně se spustí úplně nanovo. Jak můžete vidět na přiložených obrázcích, pořídil jsem snímek obrazovky před restartem a po něm, časový rozestup je více než 10 minut a z paměti se mi v tomto případě uvolnilo více než 8 GB prostoru. iPhone si tato data jistě opět vytvoří, ze svých 256 GB mám zaplněnou jen půlku, takže uvolňovat prostor pro mě nemá velký význam, nicméně jako rada pro ty

Instagram nebo Tidal po čase solidně nakynou a není nic jednoduššího než je reinstalovat, čímž se odstraní veškeré na ně nabalené cache soubory.



z vás či vašeho okolí, co se už blížíte zaplnění paměti, je to více než užitečné. Jednoduše nepodceňujte sílu starého dobrého restartu!

#### ZMIZÍ KONFLIKTY, ARTEFAKTY, PŘEHŘÍVÁNÍ I VYBÍJENÍ

Jakmile jsme vyčerpali tři nejdůležitější důvody, proč pravidelné restartování představuje patřičnou prevenci proti problémům, pojďme si v neposlední řadě připomenout i ostatní, populárnější případy, kdy mnozí z nás sáhnou po restartu. Podobně jako v případě připojení k mobilní síti nebo Wi-Fi mohou i na zařízení samotném čas od času nastat scénáře, které naruší správný průběh věcí. Dlouhá doba od posledního restartu může nejčastěji způsobit, že systém aplikaci nedovede úplně ukončit, i když ji vyhodíte z přepínače aplikací, čímž může být vůbec bráněno jejímu spuštění, případně správnému chování. Takové aplikace, co se postupně ukládají zřejmě kdesi v systémových souborech, mohou v krajních případech způsobovat vybíjení baterie způsobené nadměrnou činností některých komponent, mnohem častěji pak zpomalují celkový chod systému a telefon není tak responzivní, jak by měl být. To platí ale i obecně o přeplněné paměti. Pokud necháte svou aplikaci Instagram nabýt velikosti 20 GB, rozhodně se nebude načítat tak rychle,

jako kdybyste ji znovu nainstalovali, protože probudit k životu 20 GB balastu je jednoduše problém. Pořádný restart systému se podobně jako občasná reinstalace nejčastěji používaných aplikací projevuje podobně prospěšně jako kdysi defragmentace pevných disků, které po čase zapomněly, kam si uložily vlastní data.

Nejviditelnějším benefitem restartování je konečně okamžité odstranění různých grafických artefaktů jako např. divně odskočená tlačítka, špatně se zobrazující animace (především po aktualizaci na novou verzi operačního systému), nezobrazující se animace, padající – též systémové – aplikace apod. Používání dnešních mobilních telefonů je především o interakci s uživatelským rozhraním a de facto všechny chyby se dají odstranit restartem, pakliže se nejedná o nevyřešené bugy betaverzí nebo čerstvě vydaných ostrých verzí operačních systémů. Každý počítač – bez ohledu na operační systém – ocení restart nejen po stažení nejnovější aktualizace. Pomůže mu to si nejen nová data lépe usadit a opět si zjistit, kde co má, ale také načíst vše včetně animací úplně od začátku, protože s přibývajícím množstvím opakování téže animace či téhož úkolu roste pravděpodobnost, že dojde k chybě, kterou se bude systém muset snažit s větší či menší mírou úspěchu vyřešit. Proto restartu zdar! 🕑



# Markdown Užitečný pomocník

Recenze - Martin Adámek

Jedním z témat, kterým jsem se v minulých číslech magazínu iPure věnoval, byly textové editory. A v souvislosti s těmito editory jsem častokrát zmiňoval, že podporují Markdown. Nabízí se ale otázka, zda vlastně víte, co to ten Markdown vůbec je? Pokud ano, pak s tímto článkem nemusíte ztrácet čas, pokud jste však o Markdownu dosud neslyšeli, pak u tohoto článku zůstaňte. Po jeho dočtení možná zjistíte, proč může být tím užitečným pomocníkem.





ak hezky popořádku... Markdown je značkovací jazyk, jehož autorem je John Gruber. Byl vytvořen v roce 2004 a společně s Johnem Gruberem se na jeho vývoji podílel také Aaron Swartz. Základní myšlenkou jednoduchého značkovacího jazyka Markdown byl převod prostého textu na text strukturovaný. Jinými slovy řečeno, pomocí jednoduchých značek přeformátujete prostý text na formát HTML.

#### **TROCHA TOHO HTML**

Nyní se na konverzi formátů podívejme trochu podrobněji. Otevřete-li si jakoukoliv webovou stránku, pak vidíte, že je přehledně naformátovaná. Dominantou většinou bývá nadpis první úrovně, dále mohou být podnadpisy úrovně druhé či třetí, text je členěn do odstavců a výjimkou nejsou ani různé seznamy či odkazy. A přesně tohle přehledné uspořádání má na svědomí patřičné naformátování stránky. To, jak bude stránka vypadat, určíme pomocí tagů a atributů ve zdrojovém kódu. V operačním systému si na jakékoliv webové stránce můžete zdrojový kód zobrazit skrze kontextové menu. Pokud vám formátování v jazyce HTML nic neříká, pak budete tou změtí záhadných značek pravděpodobně zděšeni, a s přesvědčením, že větší chaos jste dosud neviděli, zdrojový kód urychleně zavřete. My si to ale zjednodušíme a řekneme si, že pokud chceme mít na webové

stránce nadpis první úrovně, použijeme k tomu párový tag <h1> a </h1>. Cokoliv, co mezi tyto dva tagy napíšete, se na webové stránce zobrazí jako již zmíněný nadpis první úrovně. Chcete-li podnadpisy nižších úrovní, použijete tagy <h2>, <h3> atd.

Chcete-li text dělit do samostatných odstavců, pak k tomu v jazyce HTML slouží párový tag a . K tvorbě tabulek je určen párový tag a , buňky pak tvoříme pomocí tagů a

Chceme-li na webovou stránku umístit například odkaz na jiný web, pak k tomu použijeme párový tag <a> a </a>. Odkaz na web iPure by pak ve zdrojovém kódu vypadal takto: <a href="https://www.ipure.cz">Web magazínu iPure</a>.

To, co jsem zde uvedl, je pouze nástin formátovacího jazyka HTML. Nicméně i to málo stačí k tomu, abyste si vytvořili jednoduchou webovou stránku. V systému vám k tomu postačí obyčejný Poznámkový blok, do něhož text za pomocí tagů zapíšete a koncovku ".txt" změníte na ".html". Soubor se vám pak otevře ve webovém prohlížeči, a vy tak rázem vidíte výsledek.

#### S MARKDOWNEM JDE VŠECHNO SNÁZ

V předchozím odstavci jsem se vás pokusil stručně seznámit se základy formátovacího jazyka HTML. Nyní je ale čas vrátit se k našemu jazyku Markdown.



## \*



Pomocí něj totiž můžete dosáhnout takřka stejného efektu, avšak žádnou znalost jazyka HTML nepotřebujete. To, co potřebujete, je pouze aplikace, která Markdown podporuje, a to je vše. Chcete vytvořit nadpis první úrovně? Pak vám k tomu stačí jediný hashtag. V praxi to pak vypadá takhle: # Tohle je nadpis první úrovně. Počtem hashtagů určujete, kolikáté úrovně daný nadpis požadujete. Například ## Nadpis druhé úrovně, ### Nadpis třetí úrovně. a následný text vkládá mezera, v případě zvýraznění textu se mezery nepoužívají. Hvězdičky zde navíc musíme použít i na konci daného textu, čímž určujeme, kde dané formátování chceme ukončit.

A jak je to s odkazy? Zde si vystačíme se závorkami. Do hranatých závorek vepíšeme text, který chceme zobrazit a následně do kulatých závorek vepíšeme adresu dané stránky. Odkaz na stránky

Pomocí Markdown totiž můžete dosáhnout takřka stejného efektu jako s HTML, avšak žádnou znalost jazyka nepotřebujete. Potřebujete pouze aplikaci, která Markdown podporuje.

Chcete si zvýraznit nějaký text? Zatímco v HTML byste pro tučné písmo museli použít párový tag <strong> </strong>, v Markdownu si vystačíme s hvězdičkami. Počtem hvězdiček určujeme, jak chceme písmo zvýraznit.

·kurzíva ··tučné písmo·· ···tučná kurzíva···

Zde si však musíme dávat pozor na mezery. Zatímco ve většině případů se mezi daný znak iPure by v jazyce Markdown tedy vypadal takhle: [Web magazinu iPure](https://www.ipure.cz).

Velmi snadná je například také tvorba seznamů. V jazyce HTML k označení začátku a konce seznamu používáte párový tag <u> a </u>, jednotlivé položky seznamu pak vkládáte mezi tagy <u> a </u>. V případě Markdownu vám k tomu postačí pouhá pomlčka či hvězdička. Vložíte-li jeden z těchto znaků na začátek řádku a následně uděláte mezeru, pro Markdown je to pokyn k tvorbě seznamu. Chcete-li vytvořit seznam číslovaný, pak namísto pomlčky vložíte





Píšete-li a následně rozesíláte nějaké texty, k jejich formátování lze Markdown také využít. Stejně tak si pomocí něj můžete v patřičných editorech formátovat různé poznámky.

pořadové číslo, a je hotovo. S každým enterem přecházíte na další položku seznamu, chcete-li seznam ukončit, učiníte tak dvojitým enterem.

- první položka
- druhá položka
- třetí položka
- čtvrtá položka
- 1. první položka seznamu
- 2. druhá položka seznamu
- 3. třetí položka seznamu
- 4. čtvrtá položka seznamu

Výše uvedené příklady jsou jen velmi stručným nástinem, co vše značkovací jazyk Markdown dokáže. Kdybych zde měl uvést jeho plný potenciál, měli bychom zde na tohle téma seriál. Nicméně stačí, když si do některého z vyhledávačů zadáte klíčové slovo Markdown, a o zábavu máte postaráno. Seznamku s Markdownem můžete začít například na webu www.markdownguide.org.

#### **MARKDOWN V PRAXI**

Ačkoliv jazyk Markdown do určité míry dokáže alternovat formátovací jazyk HTML, neznamená to, že je jeho náhradou. Píšete-li weby, zde nadále zůstaňte u HTML či novějšího XHTML. K čemu tedy Markdown? Tak například pomocí něj můžete naformátovat maily. Píšete-li a následně rozesíláte nějaké texty, zde k jejich formátování lze Markdown také využít. Stejně tak si pomocí něj můžete v patřičných editorech formátovat své různé poznámky. Chce to pouze dát Markdownu trochu toho prostoru a sami zjistíte, zda vás tento značkovací jazyk osloví či nikoliv. A když zde zmiňuji editory, tak jaképak to jsou? No věřte, že na App Store jich najdete celou řadu. Zůstanu-li u mnou recenzovaných editorů, pak se jedná o Drafts, Bear a Ulysses, který je mým editorem primárním.

S Markdownem jste nyní seznámeni a mně nezbývá, než vám s tímto značkovacím jazykem popřát pouze a jen samá pozitiva. D

## Hry na PlayStation 5

Magazin 📕 Jan Netolička

Po dvou měsících v Asii jsem se vrátil zpět domu. A to znamená jediné - dohnat všechny zameškané hodiny hraním. Chvíli jsem nevěděl čím začít, pojďme se tedy podívat na hry, mezi kterými jsem se rozhodoval.



#### SPIDERMAN MILES MORALES

V rámci herního katalogu – her zdarma v předplatném PS Plus mě zaujal nový Spiderman – Miles Morales. Hra je typickou městskou/bojovou akcí. Zakládá si na otevřených soubojích, svobodném pohybovém systému, to vše okořeněno mnohými quick-time eventy, komby a speciálními schopnostmi Spideyho.

New York je kompletně zasněžený a příběh se odehrává v období adventu. Mapa nemá přehnaně moc aktivit – všechny podléhají logice příběhu, a pokud chcete, nemusíte je vlastně ani řešit. Byla by to ale chyba. Například otevírání bonusových schopností je podmíněno speciálními zkouškami, které jsou rozeseté různě po městě. Slouží jako nenásilný tutoriál, a ještě si tím osvěžíte prvky z roku 2018. Naučíte se v nich správně bojovat, rychleji se pohybovat a jako odměnu si odnesete bonus do dalších misí. Obzvlášť musím ocenit, že se vývojáři poučili a vylepšili pohybový systém, který je teď responsivnější. V Milesovi se daleko lépe orientuje s kamerou a dá se dostat tam, kam potřebujete.

Hru na PlayStation 5 můžete hrát ve dvou režimech – v obou případech získáte nativní 4K. Najdete zde volbu "výkonu" a "věrnosti".

Podle toho se vám hra bude vykreslovat s dodatečnými efekty. Režim výkonu znamená 60 fps. Což je na konzoli neskutečně sexy. Režim věrnosti zamyká FPS na 30 snímcích, ale přidává ray-tracing, efekty kamery a realističtější světla a stíny. Dobrá zpráva je, že v drtivé většině případů ani rozdíl nepoznáte. Ale změny tam skutečně jsou, jakmile se na odrazy a stíny zaměříte.

Polemizovat nad tím, zda takové detaily přidávají na hratelnosti, nemusíme – nepřidávají. Nicméně na celkový dojem ze hry rozhodně vliv mají. Už jen fakt, že PS5 skutečně zvládá ray-tracing v nativním 4K při 30 snímcích, je super zpráva.

Spider-Man: Miles Morales možná není pro ty, co očekávají velký 50hodinový titul. Nabízí ale dost obsahu na více než tři večery – já osobně jsem hlavní příběh hry dokončil za čtyři. Má výbornou hratelnost. Stabilní obraz ve 4K, ať už se 60, nebo 30 fps. A taky má své chyby. Například různá déjà vu, kdy vidíte stejné animace a recyklované questy z předchozího dílu. Dále jsem nacházel poměrně časté bugy a nevyřešené edge-casy. Ale ty jsem vzhledem ke kvalitě tentokrát snadno odpustil.



#### **GOD OF WAR**

Tím, že jsem za čtyři večery dohrál Spidermana, bylo potřeba si vybrat další áčkovou hru.

Ihned jsem šáhl po God of War z roku 2018, který jsem potřeboval dohrát před zakoupením nového dílu – Ragnarok. První minuty až hodiny hraní jsem se snažil oprostit od původních her God of War, které jsem hrál ještě na PSP. Z přímočaré mlátičky je totiž najednou moderní příběhová hra, která mi ze všeho nejvíce připomíná, a teď se podržte, The Last of Us. Ano, toto přirovnání vyžaduje přimhouření obou očí, ale minimálně inspiraci v řadě faktorů nejde nevidět.

Kratose je místo testosteronem ovládaného šílence unavený postarší muž, kterému život zasadil tolik ran, že už je dávno přestal počítat. Poté, co v minulých dílech vymlátil prakticky celé osazenstvo Olympu, se přemístil na sever, kde žil skromný život v ústraní.

Základní zápletka je jednoduchá. Po smrti druhé manželky se Kratos vydává se svým synem Atreem splnit její poslední přání, rozprášit popel z pohřební hranice na nejvyšší hoře světa. Situaci poměrně rychle zašmodrchá setkání s tajemným cizincem, ale nic komplikovaného nečekejte. V tomto případě platí okřídlené rčení, že sama cesta je cíl. Více než samotný děj je důležitý postupně se rozvíjející vztah otce se synem. Aniž bych cokoliv prozrazoval, jde o podobně složitý proces.

Co se týče grafického zpracování, je to naprostá špička – a to i přes to, že jde o 5 let starou hru. Kamera se trvale přesunula za Kratosova záda, a pokud si v nastavení vypnete zcela zbytečný kompas, nebudou vás po většinu času na obrazovce rušit žádné zbytečné informace. Celá hra je vlastně snímána na jeden záběr a k rušivému nahrávání dochází jen v případech vaší smrti.

God of War mě absolutně pohltil a nemůžu se dočkat, až šáhnu po novém dílu.

Grafika je naprosto špičková a pokud si v nastavení vypnete zcela zbytečný kompas, nebudou vás po většinu času na obrazovce rušit žádné zbytečné informace.





#### **HORIZON ZERO (FORRBIDEN WEST)**

Witcher 3 je podle mě nejlepší hra, která kdy vyšla. Zaklínače jsem dohrál již minimálně šestkrát a nemyslím si, že to nějaká hra někdy předčí. Nejblíže k tomu byl první díl hry Horizon Zero Dawn.

Horizon Zero Dawn považuju za jednu z nejlepších (teď už bývalých) exkluzivit pro PlayStation 4. Přirostla mi k srdci hrdinka Aloy, její příběh a unikátní svět plný robotických zvířat, který v rámci jasně nastavených mantinelů dával vlastně docela dobrý smysl.

Na druhý díl Forbidden West jsem tedy byl velmi natěšený a mohu prozradit, že všechny mé představy byly naplněny a hra Forbidden West je za mě rovnocenným titulem, jako díl první.

Horizon Forbidden West začíná přesně tam, kde jednička končí. Tím by se tedy hodilo varovat všechny, kteří by chtěli přeskočit první díl, že se ve dvojce nejspíš hodně rychle ztratí. Úplný začátek hry sice obsahuje i rekapitulaci děje jedničky, ovšem pro úplné pochopení všech souvislostí a odkazů ve dvojce bude i tak absence znalosti prvního dílu docela překážkou.

To nejlepší na celém Horizonu, vedle soubojů s obřími roboty, je právě objevování starého světa, světa předků, kteří z nějakého důvodu vymřeli a zanechali za sebou jen několik chátrajících objektů.

Z celé hry mě nejvíce zklamal úvod. Začátek Forbidden West v jistém ohledu působí skoro tak, jako kdyby prvních pár hodin (připomenutí ovládání, navázání příběhu) měli autoři ještě schovaných z nějakého epilogu k Zero Dawn. Je to zkrátka taková povinnost, jak vás vhodit zpátky do děje. To se ale vše změnilo, jakmile mě hra vypustila do opravdu honosného otevřeného světa.

Grafika je další silnou stránkou Horizon Forbidden West. Vzhledem k tomu, že jde stále o cross-gen titul, který si zahrajete i na PS4, jsou zde pořád poměrně znatelné mantinely toho, nakolik se autoři hry mohli po této stránce odvázat. Koneckonců jsem ale stejně na západy slunce koukal vždy se spadlou bradou.

Hru mohu určitě doporučit, stejně jako dva výše zmíněné tituly. Pokud nebudete nijak extra spěchat (hlavní mise plus většina vedlejších úkolů), hru dohrajete asi za 50 hodin. A to už je pořádná nálož zábavy, přičemž až na onen trochu táhlejší úvod se opravdu nudit nebudete. Hra parádně vypadá, nabídne poutavý příběh, sympatické postavy. Boj a průzkum mapy patří k tomu nejlepšímu, co žánr RPG s otevřeným světem nabízí.

