

iPure^{CZ}



Tipy pro **Zdraví** | Apple **Vision Pro** #5 | Apple a **DMA** #2
Laciná kritika **Apple Watch** | **AI a video**



iPure.cz 329/2024, osmý ročník | **Zakladatel:** Filip Brož | **Šéfredaktor:** Radim Kroulík
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

Alternativa k App Store na iOS se blíží

Editorial ■ Radim Kroulík

S Karlem Oprchalem jsme dlouho řešili nové nařízení Evropské unie, která donutí Apple otevřít iOS pro další obchody s aplikacemi. Vedle App Store se tak dočkáme dalších míst, odkud půjdou do iPhoneů stáhnout aplikace.

Nakonec z toho bude minimálně série na tři články, podcast a ani tak si nejsem jistý, jestli dokážeme téma jednoduše vysvětlit. Vy si nyní můžete přečíst druhou část série, a pokud čtete toto číslo hned 7. března, tak výše zmíněné nařízení právě vstoupilo v platnost. Co to pro nás uživatele znamená? Zatím nevíme.

Pokud téma alternativních obchodů nechcete řešit, a nedivím se vám, tak tu máme několik dalších sérií. Honza Březina završuje povídání k Vision Pro, Martin Adámek se v tomto čísle podívá na kritiku Apple Watch a příští týden podá zkušenosti s tímto produktem jako uživatel se zrakovým handicapem. V mém článku se podíváme na základní nastavení aplikace Zdraví.

Přejeme vám příjemné a inspirativní čtení.





Tipy pro Zdraví #1

Návod ■ Radim Kroulík

Používáte aplikaci Zdraví? Při prvním otevření aplikace jste se možná nechali odradit velkým množstvím informací, kterým chyběl kontext. Byla by ale škoda lámat nad touto užitečnou aplikací hůl. V tomto seriálu si ukážeme, jak si udělat ve Zdraví pořádek.

Můžeme polemizovat nad tím, jestli je nejlepší telefon iPhone, Samsung nebo jiná značka. Můžeme vést dlouhé debaty jestli iPad plnohodnotně nahradí počítač a nyní se můžeme zapojit i do diskuzního boje o tom, kam směřuje Vision Pro. Jedna věc je ale naprosto bez debaty. Dobré zdraví potřebujeme všichni bez ohledu na technologické preference a názory.

Apple v tomto směru ušel obrovský kus cesty, ale lze říct, že je teprve na začátku a stále má velké rezervy. Některé limity jsou dané technologickým vývojem. Zkrátka nelze každý rok představovat revoluční senzor, který bude naprosto bezchybně měřit některou ze zdravotních funkcí. Apple si ale vytvořil limity i sám a tak trochu bez větších důvodů. O tom, že aplikace Zdraví a Kondice by již teď mohly nabízet komplexnější zážitek, jsem již psal a není potřeba se k tomu vracet.

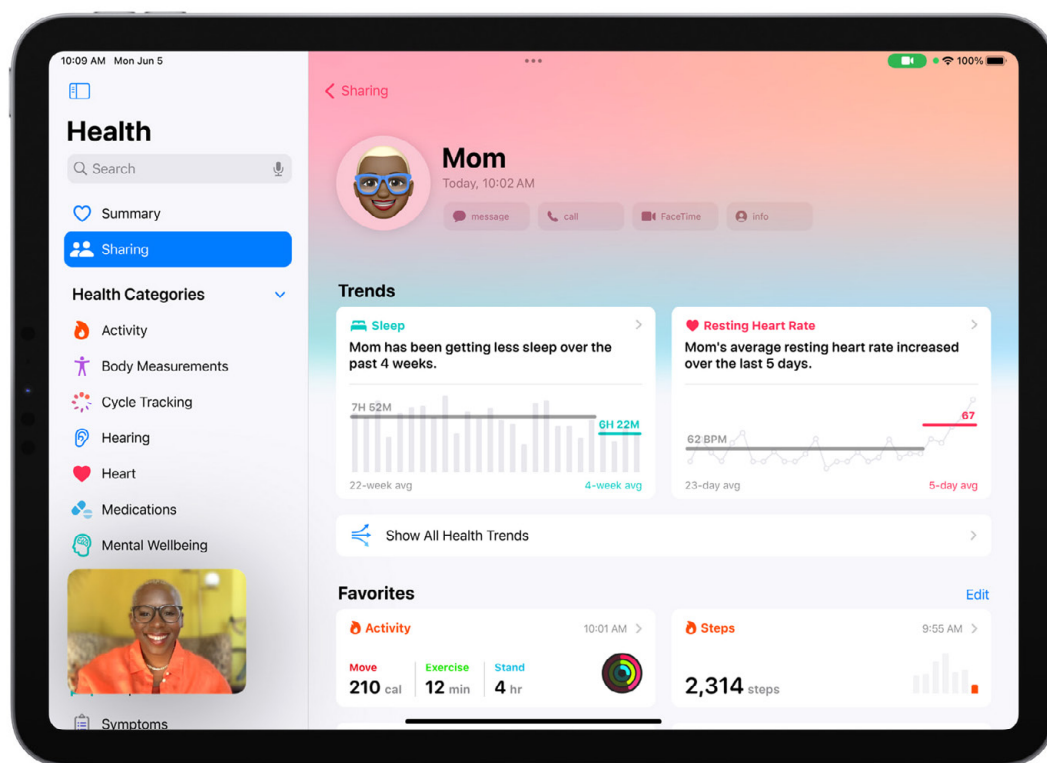
Teď budeme pracovat s tím, co máme k dispozici. Aplikace Zdraví nabízí neuvěřitelně komplexní kartotéku a asi neexistuje uživatel, který by potřeboval využít vše. Základem je odfiltrovat to, co pro vás není důležité. Věřím, že se najdou uživatelé, kteří si chtějí zaznamenávat čištění zubů v minutách, což aplikace nabízí. Pro základní využití aplikace to ale asi potřeba úplně není.

MÁME VŠE NASTAVENÉ?

Dnes se primárně podíváme na správné nastavení. Aplikace Zdraví dokáže sbírat spoustu dat i z vašeho iPhone, ale to pravé kouzlo spočívá až v kombinaci s Apple Watch. Než se začneme orientovat v aplikaci a v nasbíraných datech, tak se podíváme na správné nastavení. Prvním krokem by měla být kontrola toho, že máme všechny potřebné funkce zapnuté. Jedná se totiž o tradiční případ toho, kdy budeme doufat, že dané funkce nikdy nevyužijeme. Rozhodně se ale nechceme dostat do situace, kdy se něco stane a my až poté zjistíme, že nám Apple Watch nebo iPhone nepomohly jen kvůli tomu, že potřebná funkce nebyla aktivována.

ZDRAVOTNÍ ID

Při otevření aplikace Zdraví tedy doporučuji kliknout vpravo nahoře na svého avatara, čímž se dostanete k rychlému nastavení. Podrobné informace o zdraví nabízí tradiční věci jako jméno, datum narození, pohlaví, ale také krevní skupina a léky ovlivňující tepovou frekvenci. Tyto údaje se mohou hodit například záchranné službě, která vás v případě potíží najde ve stavu, kdy nebudete schopni s nimi komunikovat. Záchranáři jsou proškolení a umí si tyto informace najít. Samozřejmě pokud je uživatel nabízí. O tom se můžete přesvědčit



v sekci Zdravotní ID. Zde se objeví základní informace a můžete si nastavit i nouzový kontakt. Pokud váš iPhone nebo Apple Watch vytočí volání SOS, tak nouzový kontakt dostane zprávu včetně vaší pozice. Dole v nastavení pak máte možnost zapnout zobrazení tohoto Zdravotního ID.

Tip pro případ nouze, pokud najdete člověka, který má viditelně zdravotní problémy, nebo je přímo v bezvědomí. Pokuste se najít jeho iPhone, případně Apple Watch (ty budou asi jednodušší k nalezení). Na Apple Watch podržte postranní tlačítko a přetáhněte jezdec pro **ZDRAVOTNÍ ID**. U iPhone pak podržte tlačítko pro zamknutí telefonu současně s tlačítkem pro zvýšení hlasitosti a opět přejedte jezdcem pro otevření **ZDRAVOTNÍHO ID**. V obou variantách se dostanete k základním údajům a můžete vytočit nouzový kontakt.

KONTROLA FUNKCÍ

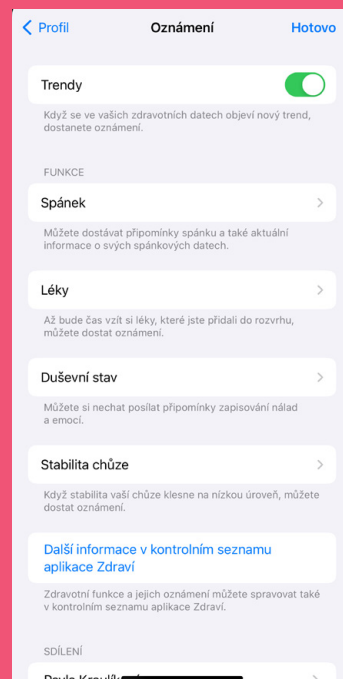
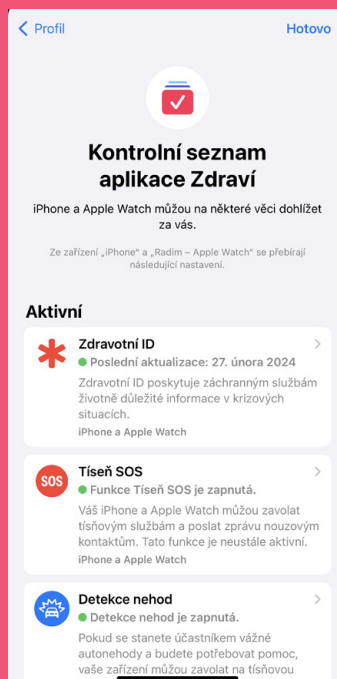
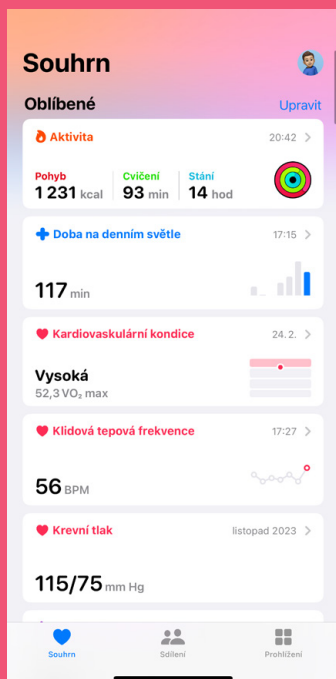
Zpět k nastavování. Důležité je si zkontrolovat, že všechny kontrolní funkce jsou zapnuté. To najdete v sekci **KONTROLNÍ SEZNAM** aplikace Zdraví. Zde najdete všechny funkce, které váš iPhone a Apple Watch umí sledovat, rozdělené na aktivní a neaktivní. U všech funkcí je zároveň vysvětlený základní princip. Například u **OZNÁMENÍ O RYCHLÉ TEPOVÉ FREKVENCÍ** se dozvíte, že v případě, pokud budete

mít 10 minut v nečinnosti rychlou tepovou frekvenci, tak dostanete oznámení. V základu je tato hodnota nastavena na 120 tepů a lze ji nastavit v rozmezí 100–150 tepů. U srdečních selhání víme, že každá minuta má cenu zlata a může být rozhodujícím faktorem. Pokud tedy dostanete notifikaci být jen o desítky vteřin dříve než se naplno rozjede problém, tak to může hrát velkou roli.

Záleží na tom, jaký model iPhone a Apple Watch máte, a jaké všechny funkce jsou tedy podporovány. Osobně ale nevidím důvod k tomu mít jakoukoliv funkci vypnutou. Zatím se mi nestalo, že by se spustilo něco, co by nemělo. Tuto kontrolu rozhodně nezapomeňte provést i u svých blízkých, zvlášť pokud jste Apple Watch pořídili rodičům či prarodičům s cílem kontroly a oznamování v případě problémů.

OZNÁMENÍ

V sekci oznámení je několik funkcí, u kterých si můžete nastavit oznámení, a to **SPÁNEK**, **LÉKY**, **DUŠEVNÍ STAV** a **STABILITA CHŮZE**. Zároveň si můžete nechat posílat notifikace při objevení nového trendu ve vašich zdravotních datech. V nastavení notifikací bych vyzdvihl především **LÉKY**. Můžete si nastavit připomínání léků, k tomu i dodatečné připomínky, pokud jste do 30 minut od původního termínu



připomínku potvrdili za provedenou. Když беру denně lék na alergii, tak se mi dřív stávalo, že jsem si občas nemohl vybavit, jestli jsem si lék v daný den už bral nebo ne. Takhle to za mě vyřeší aplikace. Nastavit notifikace si pak můžete na každý lék zvlášť, ale o tom zase jindy.

U SPÁNKU vám aplikace bude posílat upozornění, že se blíží vámi nastavený začátek nočního klidu. Zároveň dostanete oznámení, když jste splnili nebo překročili spánkový cíl. Jestliže bojujete s tím, že chodíte pozdě spát a chybí vám určitá motivace k dodržování lepší spánkové životosprávy, tak se podobná věc může hodit. Určitě znáte ten pocit, kdy se ráno probudíte ne zrovna v čilém stavu a vzpomene si, že jste v noci místo spánku scrollovali na Instagramu nebo jiné sociální síti.

Záleží na tom, jaký model iPhone a Apple Watch máte, a jaké všechny funkce jsou tedy podporovány. Osobně ale nevidím důvod k tomu mít jakoukoliv funkci vypnutou.

SOUKROMÍ

Další část nastavení se týká soukromí, které je pro Apple důležité a dlouhodobě si u uživatelů buduje důvěru, že jejich data nebudou zneužita. V sekci **APLIKACE A SLUŽBY** se dozvíte, jaké aplikace mají přístup k datům. Máte možnost dát konkrétní aplikaci pouze omezený přístup a vyberete si, jaká data povolíte. Kromě povolení přístupu k datům se můžete podívat, jaké údaje naopak daná aplikace do Zdraví posílá. Pokud máte například sportovní aplikaci Strava na zaznamenávání vaší sportovní aktivity, tak v tomto přehledu najdete informace o datech, která si Zdraví přebírá.

Sekci **VÝZKUMNÉ STUDIE** můžeme přeskočit, to většina uživatelů nevyužije a zbývá nám tak přehled vašich zařízení, které přidávají nebo přidávaly data do Zdraví. Nejde ale o nic, co byste potřebovali významným způsobem řešit. Na závěr přidám možnost exportu všech zdravotních dat, ale ani to není nic pro běžného či i pokročilejšího uživatele aplikace Zdraví.

Základní nastavení máme za sebou a příště už se ponoříme k základním údajům. Do té doby si prosím otevřete na iPhone nastavení Zdraví a ověřte si, že máte vše nastavené dle svých preferencí. 



Vision Pro #5

Kdy a jakou lze čekat další generaci

Recenze ■ Honza Březina

V posledním dílu mé minisérie o Vision Pro bych se rád na základě měsíční zkušenosti s aktuálním modelem pokusil odpovědět na asi nejčastější otázku, kterou dostávám. A to, kdy a v jaké podobě se můžeme dočkat modelu za masám dostupnou cenu?





Vision Pro je skvělý kus hardwaru, který je ale pro většinu běžné populace zcela nedostupný. Cena atakující 100 000 Kč vč. DPH by odradila většinu zájemců, i kdyby byl AVP dostupný na českém trhu, jako že není. A tak logickou otázkou je, co by se muselo stát, aby se cena dostala na aspoň čtvrtinu, což by Vision udělalo dostupným pro relevantně velkou skupinu. Abychom si na tuto otázku dokázali odpovědět, musíme si uvědomit, co je na Vision Pro dnes tak drahého.

CENA VÝVOJE

Víme, že na Apple Vision Pro se v Cupertino pracovalo více než sedm let, což je obrovská investice, která se musí Applu nějakým způsobem vrátit. Je pravdou, že řadu technologií si Apple odkoušel v jiných zařízeních nebo si naopak od jiných zařízení vypůjčil, což nějakým způsobem náklady rozměňuje, přesto musejí být v ceně produktu započteny. Čím víc headsetů Apple vyrobí, tím tato položka v kalkulaci bude klesat a brýle se budou moci postupně zlevňovat. Na druhou stranu vývoj jak hardwaru, tak softwaru rozhodně nekončí, takže Apple vždy bude muset s nějakými náklady na vývoj počítat a minimálně prvních pět až deset let budou astronomické.

PRÉMIOVÉ MATERIÁLY A TECHNOLOGIE

Apple se rozhodl u prvního modelu udělat dojem a nikde nešetřil. Použil ty nejlepší displeje, které měl k dispozici, sáhl po prémiových materiálech a celkový dojem ze zařízení je nesrovnatelně lepší než třeba u Quest 3. Nabízí se proto otázka, zda by mohl Apple udělat plastovou verzi s horšími technickými parametry?

Technicky vzato mohl, ale obávám se, že by to bylo zcela proti smyslu a filozofii, kterou Apple razí. Stačí se podívat na iPhone SE, který je menší, má některé funkce omezené, ale je obrovský důraz na to, aby uživatelský zážitek zůstal na vysoké úrovni. Apple nešetří u iPhone na výkonu, a tudíž nemůže u levnějšího Visionu ušetřit na kvalitě displejů, rychlosti odezvy nebo kvalitě rozšířené reality.

A vzhledem k tomu, že ve Vision Pro jsou dva procesory, 3 displeje, paměť úložiště, komunikační čipy a další HW, tak si neumím moc představit, že se stávající konstrukcí by Apple nahradil hliník plastem. To by zásadně ztížilo schopnost vše uchladit.

PŘENĚST VÝPOČTY JINAM

Jednou ze zdánlivě schůdných cest by mohlo být přenést část výpočtů, které dnes dělá Vision Pro, z brýlí do telefonu, tabletu a počítače. Udělat z nich jen pasivní zobrazovací zařízení, což by vše výrazně



Jedinou možností, kterou vidím pro dostatečnou úsporu, tak budou zcela nové technologie.

zlevnilo. Ale i to má jeden velký háček. V tomto okamžiku v brýlích běží operační systém Vision Pro, který je psán speciálně pro brýle, a aplikace jsou speciálně psány pro něj. To vše by přestalo fungovat, pokud bychom z brýlí odstranili výpočetní výkon a vzniklo by úplně jiné zařízení.

KUDY TEDY VEDE CESTA?

Ať dělám, co dělám, napadá mě jediná cesta. Pokud chceme cenu brýlí snížit na čtvrtinu či ještě méně, nebude nám stačit ani rozmělnění nákladů na vývoj, ani úspora z vyššího objemu výroby. Obojí dohromady by přineslo možná poloviční cenu, a to nestačí. Můžeme osekát nějakou funkcionalitu, ale jediné, co mě v tomto okamžiku připadá realistické, je odstranění předního displeje, což je zase úspora maximálně desítek procent.

Jedinou možností, kterou vidím pro dostatečnou úsporu, tak budou zcela nové technologie. Apple by mohl nasadit průhledné displeje s vysokým rozlišením nebo nějakou zcela novou projekční technologii, a tím výrazně zjednodušit celou konstrukci, odlehčit ji a zlevnit. Pro to ale potřebujeme úplně nové technologie, nové výrobní procesy a čas. Apple navíc má před sebou opravdu hodně práce na visionOS a z toho mně osobně vychází, že nějaké opravdu dostupné generace brýlí od Apple se nedočkáme ani za rok, ani za dva. Realistický odhad mi přijde spíše cca za 5 let.

JE TO HODNĚ NEBO MÁLO?

Kdybych si měl tipnout na základě zkušeností s tím, jak Apple vyvíjel produkty v minulosti, tak moje predikce by dnes byla následující. Příští rok až dva se Apple soustředí zejména na software, služby a aplikace. Na stávajícím hardwaru může výrazně zvýšit užitnou hodnotu Vision Pro a naučit se, co uživatelé používají, co ne a jak. Pak bude následovat druhá generace AVP, která bude lehčí, lépe odladěná, výkonnější a za podobnou cenu jako dnes, která je pro profesionální uživatele zcela akceptovatelná.

Pak budeme muset počkat další jeden až tři roky, a teprve poté přijde masová, cenově dostupná, menší a lehčí verze. 



The Digital Markets Act #2

Bouře ve sklenici vody?

Magazín ■ Karel Oprchal

Některé problémy jsou prosté a přehledné. Každý se v nich orientuje, jednoduše se přikloníte k jedné nebo druhé straně. A pak tu je svět byznysu, politiky a hodnot, který je přesně opačný. Neustálý vír definicí, komentářů, argumentací, obviňování a obhajování, co sice nikoho moc nebaví, ale řešit většinu věcí jednoduše akorát hodně lidí naštvě. Proto i Evropská unie doufá, že věcmi jako DMA udělá díru do světa. Takže pokračujeme dále, a konkrétně!



Minulý týden jsem v prvním díle článku uvedl celou situaci tohoto komplexního nařízení Evropské unie, které se ale neomezuje pouze na evropský kontinent, nýbrž i do světa. Cítoval jsem z dokumentů Evropské unie a odůvodnil, proč se nejen evropští zákonodárci snaží upravit pole působnosti technologických korporací. Zároveň jsem nastínil, proč se tomu Apple brání a proč je pochopitelné, když se rozhodl pro dost možná jiné řešení, než by si autoři DMA původně přáli.

Tentokrát půjdeme po konkrétních změnách, které se vás od března mohou jakkoli týkat, a jejich významu pro Apple; abyste věděli, co se to vlastně stane. Na některé budete systémem jen upozorněni, jiné možná ucítíte, ale systém se bude od příští aktualizace chovat trochu jinak. A konečně pořád platí, že všemi novinkami k iOS 17.4 vás provede Kuba Dressler v příštím čísle.

IOS, SAFARI A APP STORE

Změny se od března 2024 budou týkat třech hlavních oblastí činnosti Applu v EU, kdy se iOS budou týkat změny související především s ochranou soukromí a bezpečím uživatelů a App Store zahrnuje zejména změny v možnostech platby a finanční realizaci všech novinek v iOS 17.4. Apple nespecifikoval

přesné datum, ale Evropská unie stanovila deadline a ten Apple samozřejmě dodrží. Obšírnější verzi oznámení všech změn najdete na [vývojářském webu Applu](#), kde jsou všechny body detailně rozepsány, ale my se budeme především ohlížet [na tiskovou zprávu](#) z 25. ledna, která je sama o sobě už dost obsáhlá.

Co je ze stanoviska Applu patrné na první pohled, ať už čtete kterýkoli zdroj, je zklamání nad povinností činit tyto změny ve svém stěžejním operačním systému, protože podle Applu zjednodušeně řečeno ruší ucelenost celého ekosystému a služeb, které jsou na iOS navázány. EU nutí Apple uvolněním mnohých omezení, které do iOS vždy patřily, otevřít iPhone potenciálním hrozbám, kterým se Apple dle vlastních slov nedovede účinně bránit, a tak je naopak ve jménu boje za bezpečí svých uživatelů donucen představit novou sadu opatření a pravidel, aby zajistil, že svou roli ochránce uživatelů bude moci i nadále hájit. Proto Apple v tiskové zprávě opakovaně uvádí, že se pro vývojáře, kteří už poskytují svoje aplikace prostřednictvím App Store, nic nemění, a vlastně je vyzývá k tomu, aby na App Store zůstali i nadále.

Přesunem svojí aplikace do alternativních digitálních trhů by pro změnu museli vyhovět jejich obchodním podmínkám, které dále musí splňovat nové obchodní podmínky Applu pro alternativní



digitální trhy (notářské ověření aplikací pro iOS aj.), což by pro ně nemuselo být výhodné. Člověk může tento přístup chápat jako snahu Applu diktovat uživatelům, co se svými zařízeními mohou a nesmějí dělat, ale z jejich pohledu je to pochopitelné. Koneckonců, kdyby nám to nevyhovovalo a kdybychom měli dojem, že Apple svojí pozici zneužívá, nikdo z nás v kapse iPhone už dávno nemá...

Nejzásadnější pro nás teď do začátku je, že Apple neumožní uživatelům stahovat si cokoli odkudkoli, jak se začátkem celé téhle kauzy mohlo zdát, ale zvolí jeho filosofii nejbližší možný způsob implementace DMA. To znamená, že vedle App Store budou pro iOS k dispozici i jiné trhy s aplikacemi pro iOS, jež vývojáři z nějakého důvodu nedostali na App Store. V iOS 17.4 (a toto se bude týkat skutečně pouze iOS) si budete moci z webových stránek vývojářů/poskytovatelů těchto nových digitálních tržišť stáhnout aplikaci tohoto tržiště, která se bude

v systému zobrazovat zhruba podobně jako App Store – prostě jako další aplikace, jen z ní, alternativně k App Store, půjdou poprvé v historii stahovat další aplikace. Nové digitální trhy si představuji např. jako Steam, platformu, kam si jdete koupit oficiální kopii počítačové hry. Tipuji, že jedině tím, že umožní uživatelům stahovat autorizované aplikace digitálních trhů do iOS prostřednictvím webových stránek vývojáře, Apple ze všeho nejvíc vyhověl DMA.

Není to tak, že by se teď najednou dalo stahovat aplikace z webu, ale Apple si řekl: „OK, jestli se něco bude dát stahovat online, tak to můžou být jedině schválené alternativní digitální trhy. Nemůžeme nikdy nechat někoho jen tak se brouzdat po iOS a využívat všech systémových funkcí a integrace do ekosystému dle libosti, jako by se nechumelilo, když tu jsou tací, kteří způsobně roky vyhovují podmínkám App Store. Chce to tedy

Není to tak, že by se teď najednou dalo stahovat aplikace z webu, ale Apple si řekl: „OK, jestli se něco bude dát stahovat online, tak to můžou být jedině schválené alternativní digitální trhy.“



podmínky pro alternativní tržiště.“ Říkáte si, že nikdo jiný tyto problémy neřeší? To je pravda, ale pak musí řešit problémy s nekompatibilitou aplikací a nespolehlivým zabezpečením celého operačního systému, což se Applu vůbec netýká... Je to něco za něco, však to znáte.

HRA ZDALEKA NENÍ U KONCE

Zrovna v tomto bodě psaní článku jsem si říkal, že bych se mohl pomalu chýlit ke konci, uvést zbytek zásadních novinek v iOS 17.4 a téma Digital Markets Act protentokrát uzavřít. Stanovisko Applu jsem v podstatě shrnul, že máte čekat nové digitální trhy, což je to uživatelsky nejpodstatnější, to už víte... Jenže v tom mi od kolegy Radima Kroulíka zavibruje zpráva (jak jinak než iMessage) [s odkazem na článek](#), který úplně mění situaci. Sotva jsem o pár řádků výše nastínil, že Apple si pomocí nově nastavených pravidel nenechá Evropskou unii vzít svou identitu a jen vytváří co nejkreativnější kompromis, jak evropským nařízením vyhovět, informuje 9to5Mac o tom, že Meta a Microsoft se obracejí na Evropskou unii, aby zamítla obchodní podmínky, které Apple stanovuje jako reakci na DMA, jako příliš svazující a vykořisťující, s de facto opačným efektem, který si Evropská unie od DMA slibuje. Zda tento můj

článek tedy zůstane relevantní aspoň do jeho vydání, tomu v tuto chvíli přestávám věřit. Apple svým lednovým tiskovým prohlášením rozehrál další velkou právní hru, kde se nebude ochoten jen tak vzdát. Co ale tedy ty zbývající změny kromě celého zázemí pro alternativní obchody s aplikacemi, které Apple navrhuje, vlastně obnášejí?

V souvislosti s uvedením nových obchodů s aplikacemi si budete moci nastavit jiný výchozí obchod s aplikacemi místo App Store a Apple kvůli DMA v EU zpřístupňuje bankovním aplikacím a peněženkám funkci NFC, což znamená, že si uživatelé budou moci nastavit i aplikaci třetích stran jako výchozí aplikaci pro bezkontaktní platby (zřejmě místo Apple Pay). Těžko představitelné, ale je to tak. Při prvním otevření Safari po instalaci iOS 17.4 se také telefon uživatelů zeptá, jaký prohlížeč si chtějí nastavit jako výchozí. Apple – mírně ironicky – uvádí: „Tato změna je přímým důsledkem požadavků DMA a znamená, že uživatelé v EU budou postaveni před seznam výchozích prohlížečů ještě dříve, než si stihnou uvědomit, jaké možnosti jsou jim k dispozici. Obrazovka zároveň naruší zážitek, kterým se uživatelům v EU nabízí při prvním otevření Safari.“ Apple dodává, že samozřejmě již dnes je možné si na iOS nastavit jiný výchozí prohlížeč, podobně jako mailového klienta. DMA akorát vyžaduje, aby bylo explicitně každému uživateli v EU nabídnuto si vybrat... Budiž.

Apple dále uvolňuje vývojářům účtovat si peníze přímo v jejich aplikacích, peníze tak půjdou mimo Apple, možné budou dokonce transakce na externích webových stránkách vývojářů. A budete taky moci od vývojářů dostávat newslettery, což by Apple nikdy nedopustil. Proto Apple taky zavede štítky a celý systém oznamování uživatelům, že stahovaná aplikace využívá alternativní zpracování plateb, že platby nezpracovává Apple nebo že budou přesměrovány k platbě u jiného zpracovatele, a Apple se zavazuje ověřovat, zda vývojáři o transakcích poskytují přesné informace. S tím též samozřejmě souvisí to, že při nákupu na alternativním trhu s aplikacemi sdílíte svoje platební údaje s jiným subjektem, než je Apple.

Kdyby se všechny novinky omezovaly jen na toto, myslím, že by to bohatě stačilo. Je tu ale ještě jedna věc. Nebyly by to žádné změny trhu, kdyby se nijak nedotkly ničích obchodních podmínek. Apple je v tomto případě právoplatným pánem svého světa, a tak si pro všechny, kteří se rozhodnou v reakci na DMA změnit způsob obchodování s Applem, připravil takový bonbonek na závěr. O tom ale radši až příště. 

Filozofické okénko: Jsou Apple Watch opravdu tak špatné?

Recenze ■ Martin Adámek



Jak už tomu ale bývá, produkty Applu mají kromě svých pravověrných zastánců také své odpůrce. A ti se vskutku činili. Na Apple Watch nenechali jediný milimetr suchý, a od svých kritiků za to dostali řádně naloženo. Nelíbí se baterie s minimální výdrží, laciný vzhled, žádné pokročilé funkce pro náročnější sportovce a v jedné z mnoha diskuzí jsem si dokonce přečetl, že dotyčný kritik by si tuto atrapu pouťových laciných hodinek styděl na své zápěstí nasadit i o půlnoci, kdy by šel vynést odpadky. No, taky názor...

Apple Watch, neboli chytré hodinky, jsou produktem, který bezesporu netřeba představovat. První model těchto hodinek spatřil světlo světa v roce 2015 a směle jej můžeme označit za jeden z klíčových produktů společnosti Apple. Na trh sice přišly v době, kdy chytré hodinky třetích stran byly již dávno zavedeným artiklem, Apple však neměl důvod nikam pospíchat, a zvolil vyčkávací taktiku. A jak vidno, vyplatilo se. Na trh sice se svými chytrými hodinkami přišel jako jeden z posledních, netrvalo však dlouho a prodejnost svých hodinek hravě převálcoval všechny své konkurenty, kteří si do té doby namlouvali, jak je jejich pozice neotřesitelná.

Na to, že se do produktů Apple apriori rádi stre-fují zastánci konkurenčního a víceméně majoritního operačního systému, jsme si jako „iOvečky“ již zvykli. Je ale fakt, že nějakými výhradami se vůči těmto chytrým hodinkám občas netají ani zastánci společnosti Apple. Já jsem se proto rozhodl vzít na sebe v tomto článku roli obhájce tohoto ikonického produktu a na kritiku se podívat střízlivým a nezávislým pohledem.

DESIGN

Nejprve se zastavím u samotného designu. Právě ten je předmětem časté kritiky. Jedna z věcí, která se

Applu nedá upřít, je určitá konzervativnost. A zde z hlediska objektivnosti musím dát kritikům za pravdu. Nebudeme-li počítat nepatrný nárůst z hlediska rozměrů, pak se z hlediska designu na těch hodinkách řadu let prakticky vůbec nic nezměnilo, a určitou revolucí tak byl až příchod titanových Apple Watch Ultra v roce 2022. Na druhou stranu ale pro mě osobně je prioritou funkčnost. Uspokojí-li Apple Watch mé nároky z hlediska funkčnosti, pak léta neměnný design je pro mě něčím, nad čím dokážu přimhouřit oko. A vlastně jsem si na ten, řekněme, obdélník na zápěstí už docela zvykl. Pohyb prstu po displeji v horizontálním či vertikálním směru mi v tomto případě přijde mnohem přirozenější než na hodinkách s kulatým displejem. Design Apple Watch tak pro mě není důvodem ke kritice. Jak jsem zmínil, raději dám přednost chytrým hodinkám v „hloupém“ designu než „hloupým“ hodinkám v designu sebeúchvatnější.

NÍZKÁ VÝDRŽ BATERIE

„To jako fakt ty hodinky musíš nabíjet každý den?“ Tak s touto otázkou jsem se setkal nešetněkrát. Od doby, kdy mám Ultra, takovými tazatelům hrdě oznamuji, že každodenní nabíjení je již minulostí, jelikož nyní stačí hodinky připlácnout na ten trošku nešťastný magnetický puk jednou za dva



dny. Ovšem ani tento mírný nárůst výdrže baterie nových Apple Watch nepřiměl kritiky k poněkud pozitivnějšímu náhledu na titanové krásy.

Samozřejmě rozumím tomu, že pokud někdo svoje „chytrolíny“ nabíjí jednou za 14 dní, pak nad představou takřka každodenního nabíjení bude jen kroutit hlavou. Jako obhájce Apple Watch si zde však dovolím říci, že nikoliv nedostatečná výdrž baterie, nýbrž hlava samotná je v tomto případě podstatou problému. Vrátime-li se na přelom milénia, tak si jistojistě řada z vás vzpomene na mobily značek Nokia, Samsung či Motorola, kde dominantou byla tlačítková klávesnice a baterie, která vydržela tyto přístroje bez problémů žít na jedno nabití třeba 5 dní.

V roce 2007 však Steve Jobs odstartoval éru chytrých telefonů, tlačítkům odzvonilo a my začali po našich nových přístrojích pouze elegantně swipovat. Vše bylo fajn do chvíle, než jsme zjistili, že ten iPhone musíme prakticky den co den nabíjet. Sice nám možná pár dní trvalo, než jsme tento určitý diskomfort takřikajíc strávili, ale nakonec jsme si zvykli a dnes nám to už vlastně ani nepřijde. Nabíjet můžeme doma, nabíjet můžeme v práci, nabíjet můžeme v autě, nabíjet můžeme v letadle ba i ve vlaku, takže bez „šťávy“ náš iPhone nezůstane ani na okamžik.

V roce 2007 Steve Jobs odstartoval éru chytrých telefonů, tlačítkům odzvonilo a my začali po našich nových přístrojích pouze elegantně swipovat.

A obdobné to je i s Apple Watch. Na svou bezdrátovou nabíječku je přicvaknu před odchodem do práce, a pro případ potřeby mám dobíjecí stojánek mi tak vsutku žádný problém nečiní. A nečinilo mi to problém ani v dobách před modelem Ultra, kdy jsem tak činil day-by-day. V nutnosti příliš častého nabíjení chytrých hodinek od Applu tak já osobně žádný neřešitelný problém nevidím. A rozhodně to není mým zrakovým handicapem.

ŘEMÍNKY

Samostatnou kapitolou jsou v případě Apple Watch jejich řemínky. Vskutku důmyslné je vyřešení jejich uchycení a výměna řemínku je doslova



otázkou několika vteřin. A těch variant... Stačí navštívit Apple Store a budete koukat. Koukat však budete i na jejich ceny. Ač jsem obhájce této společnosti, tak zde se stavím do řad kritiků. Má aktuální sbírka řemínků činí 14 kousků a jsem si jist, že u skalních příznivců se řemínků najde mnohem více. Z Apple Store jsem si však objednal řemínky pouze tři. Zbylé kousky pochází z eBay. Řekněme, že v případě produktů z dílny Apple dokážu pochopit závratné ceny MacBooků, vysoké ceny iPadů a nemalé ceny iPhoneů. Zde se do cen promítají hodiny vývoje operačních systémů, designu, implementace nových technologií a určitá nadčasovost.

Dát však za proužek látky, který bude Apple Watch držet na mém zápěstí takřka 3 000 Kč, tak k tomu mě nepřinutí ani Tim Cook. Abych byl přesný, tak například aktuální cena řemínku k Apple Watch Ultra je 2 790 Kč. Vezmu-li v úvahu fakt, že za cenu jednoho tohoto řemínku si mohu koupit například 2 trička Apple či kvalitní sportovní obuv, pak je pro mě prostě cena tohoto proužku tkaného nylonu neobhajitelná. A není to pouze o eBay. Kvalitní řemínky nejrůznějších barev, provedení a materiálů najdete za zlomek ceny i na řadě českých e-shopů. Já většinu nákupů provádím skrze eBay a oranžový alpský tah coby řemínek k Apple

Watch Ultra mě i s dopravou přišel na 296 Kč. Ale abych tuto kapitolu nekončil příliš negativně, zašátrám trochu v minulosti. Vytáhneme-li na světlo bájná ocelová kolečka k počítači Mac Pro za 20 990 Kč, pak řemínek za 2 790 Kč je doslova za hubičku.

FUNKČNOST

Nyní se z pozice kritika vracím do pozice obhájce a v této kapitole se podíváme na potenciál těchto hodin. Ať si kdo chce, co chce, říká, já říkám, že Apple Watch jsou naplněny funkcemi až po křemíkové či safírové sklíčko. A je jen na nás, uživateli, kolik procent z celkového potenciálu těchto hodin budeme využívat. Je fakt, že ve spoustě funkcí si Apple Watch mohou podat ruku s hodinkami

Ať si kdo chce, co chce, říká,
já říkám, že Apple Watch
jsou naplněny funkcemi až
po křemíkové či safírové
sklíčko.



třetích stran. Naprosto běžným standardem jsou prakticky u všech výrobců nejrůznější notifikace, takže nepropásnete žádný příchozí hovor či příchozí zprávu.

Rozdíly však nastávají v případě nejrůznějších trackovacích aplikací. A právě zde je Apple dost často pranýřován. Apple samozřejmě dokáže monitorovat náš srdeční tep, okysličením krve, spotřebované kalorie, počet nachozených či naběhaných kilometrů atd. Nedokáže však být naším osobním trenérem. A to je důvod, proč ti náročnější sportu chtiví uživatelé sáhnou mnohem raději po Garminu. Hodinky Garmin jsou koncipovány pro jednotlivé cílové skupiny, takže když zaběhnete například maraton s hodinkami Garmin na jednom zápěstí a Apple Watch na zápěstí druhém, tak vám Garmin následující den doporučí klidový režim s protahovacími cviky, zatímco Apple Watch vám oznámí, že včerejší výkon byl fakt skvělý, uzavřeli jste všechny pohybové kroužky, a že by bylo fajn si to dnes zopakovat.

Je to však důvod, proč Apple kritizovat? Neřekl bych. Rozdíl mezi Apple a Garminem spočívá v tom, že zatímco Garmin produkuje hodinky se zaměřením na každý sport zvlášť, Apple implementoval všechny sporty do jedné hodinek. Apple svými produkty cílí na široké masy, a v tom

je jeho podstata. Troufám si říci, že Apple dokáže uspokojit i středně náročné sportovce. Stačí-li vám vědět, jakou vzdálenost jste uběhli, jakou dobu vám to trvalo, jaké bylo převýšení, jaká byla vaše nejnižší a nejvyšší tepovka, kolik kalorií jste spálili a jaké bylo počasí, pak Apple Watch jsou přesně pro vás. A není to pouze o běhání. V seznamu monitorovaných aktivit je například chůze, turistika, plavání, jízda na kole, tanec a nechybí ani kickbox.

Rozhodující slovo tak při volbě chytrých hodinek mají nároky uživatele. Pro mě jsou tyto hodinky pomocníkem v mnoha ohledech. Vibrací na zápěstí mi oznámí, že je čas vstávat, vidím, kdo má dnes svátek, mám přehled o plánovaných událostech na aktuální den, vím o každé příchozí notifikaci, přečtu si všechny zprávy či emaily a mohu vyřídit nějaký ten kratší příchozí hovor. Apple Watch toho však nabízí mnohem více a je jen na nás, co těmto hodinkám dovolíme.

CELKOVÝ POHLED NA APPLE WATCH

A pomalu se blížíme k závěru. Už víte, že v designu Apple Watch přílišný důvod ke kritice nevidím, pouhá dvoudenní výdrž baterie není ničím, co by mě iritovalo, řemínky kupuji kdekoli jinde, jenom ne v Apple Store, a že s trackovacími



funkcemi jsem v zásadě také spokojen. Vráťím-li se na samotný úvod, pak jedním z bodů kritiky, který jsem nejdou četl, je jejich údajný laciný vzhled. Zde bych však onou laciností označil spíše tu kritiku. My applisté víme, že hodinky si můžeme vyšperkovat k obrazu svému. Začít můžeme výběrem samotného ciferníku. Na výběr jich zde máme opravdu spoustu, a každý si můžeme přizpůsobit volbou aplikací. Snadno si tak vytvoříme ciferník pro sportovní aktivity, ciferník pro pracovní aktivity a řekněme ciferník pro společenské účely. Jedním swipnutím přejdeme z ciferníku plného komplikací na decentní ciferník ručičkový, dvěma hmaty vyměníme provlékací řemínek z tkaného nylonu za kožený tah a Apple Watch se tak rázem stanou elegantním společenským

My applisté víme, že hodinky si můžeme vyšperkovat k obrazu svému. Začít můžeme výběrem samotného ciferníku. Na výběr jich zde máme opravdu spoustu.

doplňkem. Jen si, prosím, nezapomeňte vypnout vyzvánění. Já mám na svých Apple Watch zvuky deaktivovány trvale a o notifikacích jsem informován pouze vibracemi. To víte, diskrétnost je diskrétnost.

ZÁVĚR

A jsme na konci. Víím, že se mezi vámi najde řada oponentů, kteří s mými názory souhlasit nebudou. A stejně jako řada z vás nemusí souhlasit s názory mými, tak já nesouhlasím s dle mého názoru leckdy neopodstatněnou kritikou Apple Watch. Jedno z mých životních kréd říká, abychom nehledali problémy tam, kde nejsou. A Apple Watch jsou toho příkladem. Prodejnost těchto hodinek hovoří zcela za vše. V mém případě jsou Apple Watch Ultra již třetími hodinkami značky Apple na mém zápěstí a věřte, že pouze z principu obhajoby Applu si je nekupuji. Patřím k těm, kterým tyto hodinky dávají smysl, který dokáže vytěžit jejich potenciál, a kterému jejich cena ve výši 22 990 Kč dává rozhodně větší smysl než cena ocelových koleček za 20 990 Kč.

Tímto článkem se s Apple Watch na stránkách iPure rozhodně neloučíme. V tom příštím se podíváme, nakolik mohou být přínosem právě pro uživatele se zrakovým handicapem. 



Umělá inteligence umí i video, ale...

Magazín ■ Michal Rada

V našem seriálu jsme měli text, úkoly, obrázky, skenování a i bezpečnost, dokonce i hlas. Jednu mediální formu jsme tu ještě neměli, a tak to teď napravíme. Ano, AI umí i video. Jenže to není tak jednoduché a výsledky zatím jsou spíš marketingové, než reálné. Proč je to tak složité a proč neumí video, když umí obrázky?

Vracíme se s naším oblíbeným seriálem a tentokrát se podíváme na video. Ano, umělá inteligence umí dělat krátké videoanimace už docela dlouhou dobu, ale v posledních dnech a týdnech ukázala společnost OpenAI svůj nový model, který údajně umí vytvářet i dlouhé realistické videosekvence. A to už začíná být poměrně zajímavé. Ono totiž sestavit video není, jak by se mohlo na první pohled zdát, jen o sestavení po sobě jdoucích obrázků. Kdyby takto umělá inteligence fungovala (vy se o sestavování obrázků můžete dočíst v jednom z [předchozích dílů](#) seriálu), tak by to opravdu nešlo. Jednak by generování takového videa trvalo poměrně dlouho a jednak bychom stále neměli zaručený výsledek.

Pochopitelně, já sám jako úplně nevidomý člověk nedokážu posoudit to, jestli generovaná videosekvence je opravdu tak realistická, jak se všude v bombastických článcích říká. Ale odmyslíme-li si bulvární titulky typu „Hollywood končí, protože je tu umělá inteligence“, určitě je zajímavé se ponořit do toho, jakým způsobem ta slavná umělá inteligence video vytváří. Všechno je to opět docela složité a tak i v tomto díle budu dost zjednodušovat a odborníkům se předem omlouvám, protože, abych mohl zjednodušovat, vynechám spoustu detailů.

TVORBA POHYBLIVÝCH OBRÁZKŮ

Od začátku tvorby pohyblivých obrázků to fungovalo tak, že video sestává ze sekvence po sobě jdoucích obrázků, které jdou za sebou tak rychle, že to prostě na obrazovce, nebo na displeji, anebo třeba na plátně vypadá jako pohyb. Takhle mimochodem funguje video i do dneška, i když s postupnou digitalizací už to taky není tak úplně pravda. Ale co si budeme povídat, kdo si ještě pamatuje na klasické kamery na 20 snímků za vteřinu nebo kdo si dokonce pamatuje na promítačky filmových pásů, tak ten asi tuší kam mířím. Video se pořídilo tak, že se prostě mnohokrát za sekundu sejmula fotografie a pak se to stejnou rychlostí zase pustilo. Naše oko tak vlastně simuluje ten pohyb, respektive myslí si, že tam o pohyb jde, ale ve skutečnosti o pohyb nejde. Nebojte, neopakuju tady látku základní školy jen tak, ono to bude ještě důležité.

Pořád jsou to tedy jenom po sobě jdoucí snímky. S přibývajícím schopnostmi počítačů se zvyšuje frekvence snímků za vteřinu. A tak nejen ve videích, ale i ve hrách už nám to přijde jako naprosto realistický pohyb. Oko fyzicky nemůže vnímat více jak nějakých 30 snímků za vteřinu, což ale upřímně každý, kdo má ultra skvělý display na svém herním notebooku nebo výborný herní monitor se 166 Hz ví, že není tak úplně pravda. Ono totiž i to oko, jak tak snímá mnohokrát



za vteřinu, tak si sice spoustu věcí dopočítá, ale když se pohledem soustředíte jenom na jednu určitou část obrazu, potřebujete vyšší snímkovou frekvenci, aby to pro oko byla plynulá simulace pohybu.

GENEROVÁNÍ SNÍMKŮ ZA VTEŘINU

S generováním videa prostřednictvím umělé inteligence je to ale přece jen složitější. Ostatně principy vytváření respektive vyladování herního videa AI známe už docela dlouho. Asi každý, kdo si někdy četl nějaký článek o gigantovi profesionálních grafických karet NVIDIA RTX, slyšel o schopnostech specializované umělé inteligence, která umí různými triky a figly zvyšovat počet snímků ve hrách a dokonce i dopočítat detaily tam, kde by to klasická herní grafika nezvládala. Kupodivu na podobném principu pak funguje

Když generujete realistický obrázek, je to prostě jeden statický výstup. Ale u videa jich potřebujete hodně. A musí to dávat smysl.

i nedávno představený model generativní umělé inteligence vytvářející plynulé videosekvence.

Generování 30 statických obrázků za vteřinu by bylo prostě náročné a vzhledem k tomu, že prakticky nikdy nemůžeme předpovídat výsledek AI při sestavování grafiky a obrázků, tak by to nejspíš ani nefungovalo. Takže se musí vymyslet nějaký jiný figl, který to celé zjednoduší a narozdíl od statického obrázku se tam doplní také nějaká kauzální historie. Ono totiž, když si uděláte obrázek, což dnes už modely umí naprosto realisticky, je to prostě jeden statický výstup. Ale u videa jich potřebujete hodně. A musí to dávat smysl. Musíme se naučit k tomu přistupovat jako k poměrně komplexnímu problému.

Když se na obrázku něco hýbe, tak to neznamená, že budeme sestavovat jednotlivé fotografie, ze kterých sestavíme ten pohyb. Musíme umělou inteligenci naučit dopočítat jen ty oblasti obrazu, které se tím pohybem mění. To mimochodem znamená, že ji musíme nejdřív naučit, co to znamená pohyb a jak se tento pohyb promítá v prostředí na výsledném snímku, respektive videozáznamu. Až potud se jedná o sice velice matematicky náročný, ale pořád jenom výpočet. Tady už ovšem nastupují možnosti hardwaru. Kdo si pamatuje na první NVIDIA nebo na příchod DirectX 9 od Microsoftu, tak už ví, kde je problém. Těch změn je tolik, že tohle fungovat nebude.



PROBLEMATICKÉ STÍNY A DETAILS

Ve skutečnosti je to celé složitější o to, že umělá inteligence musí nejdřív pochopit, co po ní vlastně chceme. Jako příklad si vezmeme video mluvící osoby. Jednotlivé snímky se zdánlivě liší snad jenom v tom, jestli daná osoba na snímku zrovna mrkla, nebo zrovna někam ukazuje rukou. Tohle by fungovalo asi v jednoduchých animacích. A japonské animované seriály už se tímhle způsobem vytváří. Ale my chceme hodnověrný videozáběr.

Problémem jsou stíny a maličkosti. Stejně jako v počátcích generování obrazu umělou inteligencí se i zde dostáváme do stádia, že se jedná teprve o první verze modelů.

Zatímco zmíněný model od OpenAI, což je nepochybně největší společnost pro vytváření takto specializovaných modelů, umí dnes už vygenerovat naprosto realistickou fotku, s pohybem na oné fotce už je to horší. Například u poměrně slavného snímku takzvané mluvící hlavy s pozadím se ukazuje, že obličej na generovaném videu má sice celkem zdařilou mimiku, včetně pohybu očí a pohybu svalů, ale jak se pohybuje, tak nevrhá stín správně. Při té rychlosti si toho prostě nevšimnete. Ale pochopitelně pro jakoukoliv realističnost generování je to chyba. A věřte mi, že je velice složité u AI takovouto chybu napravit. Což o to, ten model ví, že by nějaký

objekt měl vrhat stín, protože to má naučené jako jedno z pravidel pro sestavení scény. Ale on ve skutečnosti neví, jak vypadá stín a kdy se má jaký stín vrhat. On pouze ví, jak chceme, aby to vypadalo.

V reálném světě, když máte prostě na obraze víc stínů, stačí něco jenom přisvítit, anebo změnit pozici světla či objektu, který osvítíte. Toto ale při generování umělého obrazu moc nejde. Tam totiž vůbec nejde o to, že je nějaký objekt nasvícen z nějakého směru. Pořád je to jen složitá matematika. Takže AI učíme dopočítat to, co by mělo být na daném obraze a při pohybu se musí sama naučit vnímat, na co se má zaměřit.

Na reálné hollywoodské snímky se speciálními efekty sestavenými umělou inteligencí si tedy budeme muset ještě nějaký ten pátek počkat. I tak je ale fascinující, jak dynamicky se dokážou tyto specializované modely učit ze svých vlastních výstupů. A tady už funguje AI jako lidský mozek, prostě do ní tlučeme tak dlouho, dokud si to sama nedomyslí. Nebýt toho, že umíme sestavit obraz, nebyli bychom schopni začít učit AI, aby sestavila video. Nebýt toho, že je schopná sestavit video, nemohli bychom ohodnotit její výsledky, a tím ji učit, co je na videu špatně. A pak už je jenom na tom samotném modelu, jak rychle to naše učení pochopí a jaký bude další výsledek. 

NEXT

