

iPure^{cz}



iPadOS a Liquid Glass | Reportáž z **WWDC** | Dojmy z **iOS 26**
Týden s **macOS Tahoe** | Další dojmy z **iOS 26**



iPure.cz 395/2025, devátý 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, Michal Henych, Kamil Chudačík, Andrej Sinu, Michael Vita, David Štanc, Jan Berkovský, Michal Kolařík
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Sezona objevování

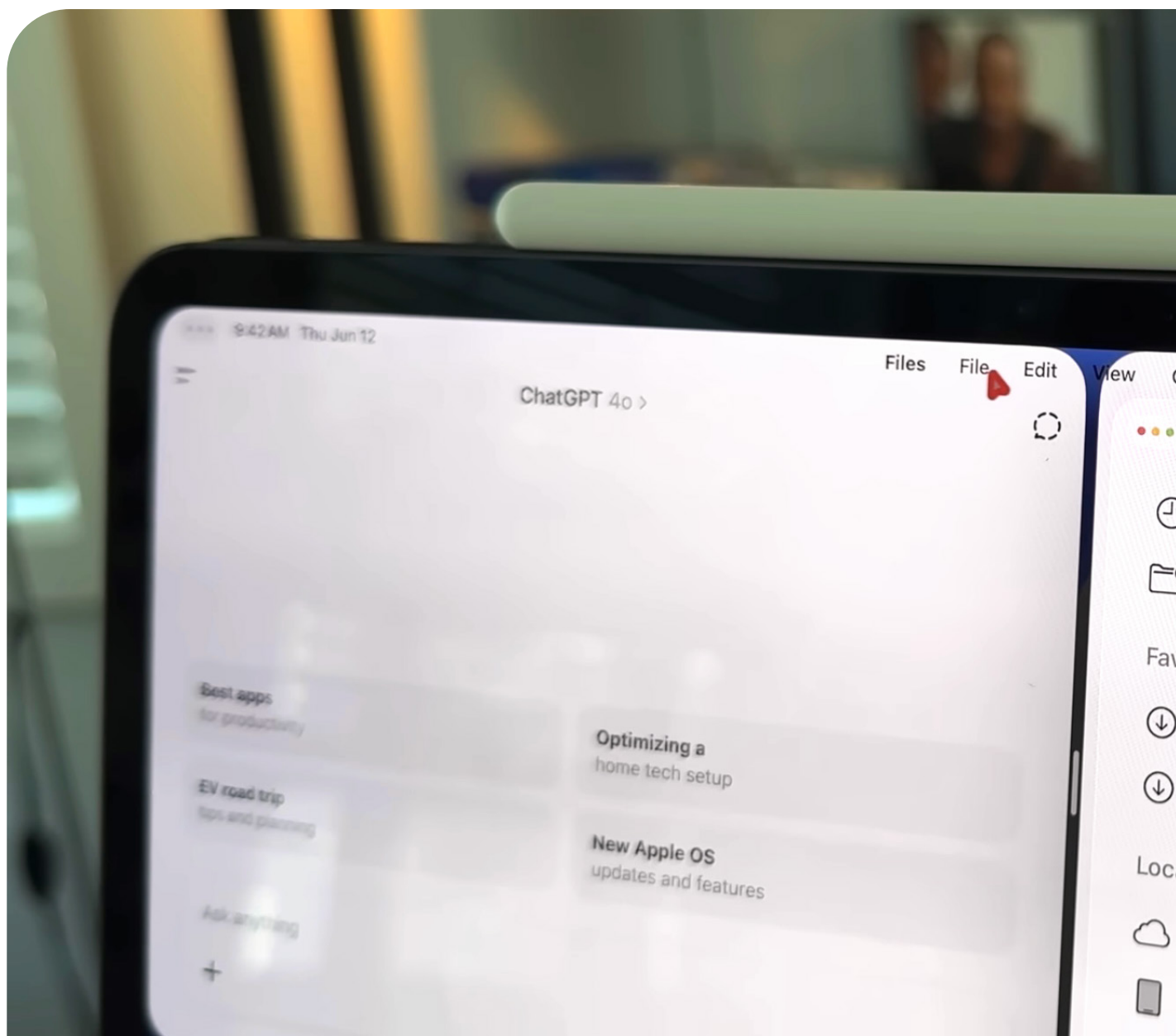
Editorial ■ Radim Kroulík

V minulém čísle jsme vám nabídli naše první dojmy z operačních systémů, které Apple představil na WWDC. Články jsme psali doslova minuty po skončení keynote.

Nové operační systémy jsou samozřejmě hlavním tématem také tohoto čísla, ale kromě informací z různých zdrojů již můžeme nabídnout také první zkušenosti s používáním betaverzí. Jednoznačně nejpoužívanějším operačním systémem je iOS, a proto máme v tomto čísle hned dva články s prvním testováním betaverze od Jakuba Dresslera a Michala Kolaříka. První zkušenosti z macOS Tahoe popsal Andrej Sinu a na svůj první článek k iPadOS z minulého čísla navazuje opět Karel Oprchal. Opravdovou třešničkou tohoto čísla je pak reportáž přímo z WWDC, kam se dostal Richard Šimoník a v tomto čísle se nyní dočtete jeho zážitky přímo z Apple Parku.

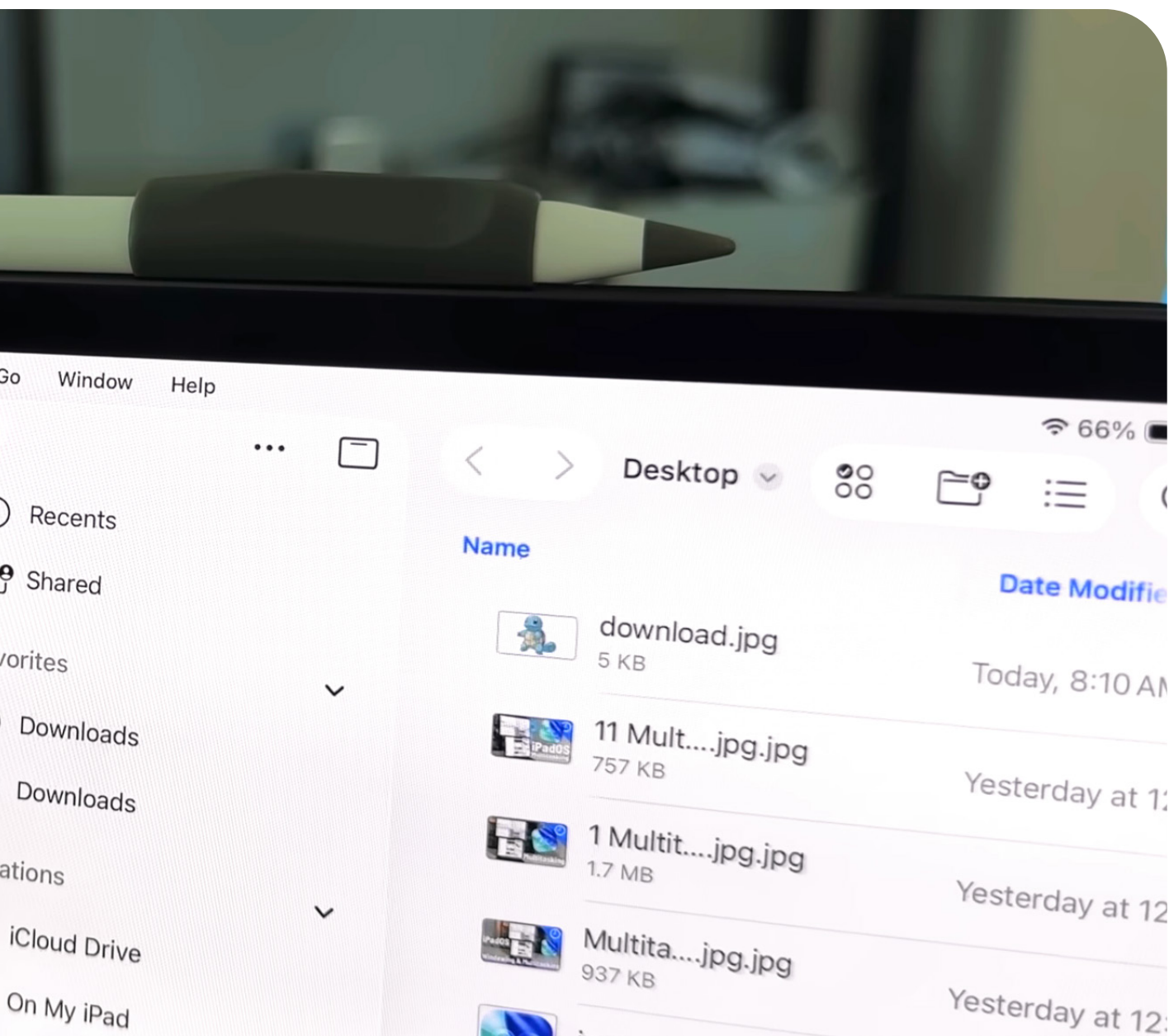
Sezona objevování novinek je v plném proudu! Jako vždy přeji příjemné čtení.





Těším se na iPadOS 26

Magazín ■ Karel Oprchal



Apple se každý rok snaží přidávat aspoň nějakou funkci, kterou uživatele nadchne a kterou bude vydaná verze operačního systému typická. Letos je to kromě nového číslování především nový design napříč všemi operačními systémy a pokračování ve snaze uvolňovat pravidla a dávat uživatelům více možností. V čem je pak Apple úplně nejlepší, je schopnost implementovat novinky tak něžně, že působí, že tam byly odjakživa.



Stačí se podívat na jednotlivá vydání iOS či kteréhokoli jiného systému a zjistíte, že ještě před rokem nebylo možné si upravit ovládací centrum, a ještě o rok až dva dozadu měla zamykací obrazovka daný vzhled pro každého uživatele a jediné, co bylo možné upravit, byla tapeta. Jiné funkce jsou naopak v systémech Applu už tak dlouho, že už to skoro je jako věčnost, např. tmavý režim, Night Shift nebo widgety. Každoročně přidávaných funkcí je ale pokaždé mnohem více a pro mnohé z posledních vydání iOS či iPadOS to byly právě tyto vedlejší úpravy, které mají zásadnější dopad na každodenní používání iPhoneu než vylepšený vzhled uzamčené obrazovky. Mnohé z těchto nových funkcí přitom ani nejsou na trhu jedinečné. Konkurenční vývojáři v čele s Googlem uvedli do svých systémů podobné funkce [už dávno](#), jenom to nějak zapadlo z důvodu roztržičnosti celého Androidu, nebo je uživatelé neřeší tolik jako uživatelé iPhoneu. Apple má zkrátka nejlepší marketing a tak všechno, co udělá, je automaticky považováno za větší věc, než kdyby se toho dopustila konkurence. A tak je to se vším.

UMĚNÍ MOŽNÉHO

Víme, že když se Apple pro něco rozhodne, provede to jinak než všichni ostatní, udělá to svým způsobem. Ne vždycky to vyjde, např. vůči všem novinkám

ohledně [Apple Intelligence](#) jsem už velice skeptický, protože to nadšení po představení minulý rok zdá se rychle opadlo a Apple dle všech dostupných informací na všechny ostatní firmy ztrácí. Možná to ale jenom chce ještě více času a i kdyby Apple ten náskok už přeci jen nesrovnal, nezdá se, že by to jeho zákazníci kdovíjak trápilo. Všichni, co něco potřebují od umělé inteligence, si rádi stáhnou ChatGPT, Copilot nebo cokoli jiného (jako by ty aplikace dnes každý už dávno neměl) a požadavek vyřídí přímo tam. Úpravy fotek pomocí AI, jak se tím chlubil nejen Samsung, se zatím taky úplně nechytly, takže je dost možné, že to celé je jenom hype, který naše zařízení skutečně neudělá lepší. Anebo se naopak zase čeká na to, až se to Applu povede kvalitně implementovat, aby se to nějak projevílo a stal se z toho mainstream.

Možná to máte jinak, ale lidí, kteří okolo mě nemají iPhone, je zanedbatelná menšina. Je vtipné, jak se situace obrátila, protože dnes není divný ten, kdo iPhone má, ale ten, kdo iPhone nemá. A s iPadem je to nemlich to stejné. Jak se tím pádem má nějaká super nová funkce rozšířit, když ta zařízení nikdo nekupuje? Důvod, proč si lidé momentálně kupují iPhone, je totiž trochu jiný.

Apple nikdy nepůsobil tak, že se snaží svá zařízení přecpat funkcemi jenom proto, aby mohl říct, že tam jsou. iOS 17 proto více méně žádné velké nové



funkce nepřinesl, zato iPadOS 17 dohnal náskok, aby oba systémy mohly společně dostat plno nových možností personalizace ve verzi 18. Apple pokaždé provádí pouze změny, které fungují a dají se jednoduše používat, takže se rychle stanou součástí toho, co s telefonem, tabletem nebo hodinkami běžně děláte. Díky té pečlivosti ale zároveň nemáte pocit, že vám oproti jiným výrobcům něco chybí, pokud na iPhone nějaké funkce ještě není, protože se ta zařízení tak skvěle používají. Což je pak přesně ten problém, který uživatelé Androidu nemohou pochopit. Je to ale úplně to stejné, jako kdybyste preferovali pohodlnější a spolehlivější auto před jiným, které je horší, ale v interiéru má více elektroniky. Někdy se to ovšem i přes veškerou snahu nepovede, a tak i přes plno nových a hlavně dlouho žádaných funkcí vejdu loňské systémy do historie jako jedny z nejméně optimalizovaných operačních systémů Applu vůbec. I proto možná letos dojde k veliké

proměně vizuálu iOS a iPadOS, při které bude většina stále přítomných chyb, doufáme, odstraněna.

Co se však týče nově přidávaných funkcí, které Apple neuvedl jako první, k nim patří např. sledování videa v režimu obraz v obraze, vylepšený hledáček fotoaparátu, lepší Mapy, nové funkce pro iMessage jako mazání a upravování odeslaných zpráv, možnost zobrazení více informací o stavu a kondici vaší baterie – jsou to každým rokem v součtu desítky úprav, kterými všechny operační systémy projdou, díky nimž by teoreticky měly být lepší. Výjimkou nebude ani letošní generace iPadOS, kde budeme teprve až postupně objevovat, co všechno je jinak nad rámec změn, které Apple oznámil, protože se každý rok stává, že se nové a často mnohem zajímavější změny odehrají až v průběhu beta testování, které právě teď začíná. Proto Apple oznamuje jen klíčové oblasti, v nichž se nový systém bude lišit od toho stávajícího, ale nebaví se o vzhledu přepínačů v Nastavení nebo

Apple pokaždé provádí pouze změny, které fungují a dají se jednoduše používat, takže se rychle stanou součástí toho, co s telefonem, tabletem nebo hodinkami běžně děláte.



o počtu čárek intenzity mobilního signálu, takové věci Apple mění na pozadí. Jako zásadní změnu letos Apple např. uvádí i novou aplikaci Telefon pro iPad či možnost psát do aplikace Deník na iPadOS pomocí Apple Pencil, ale to, jak přesně to bude vyhotoveno, ještě dáno není. Podle zpráv Apple už na základě zpětné vazby stačil upustit od některých designových prvků nového Safari.

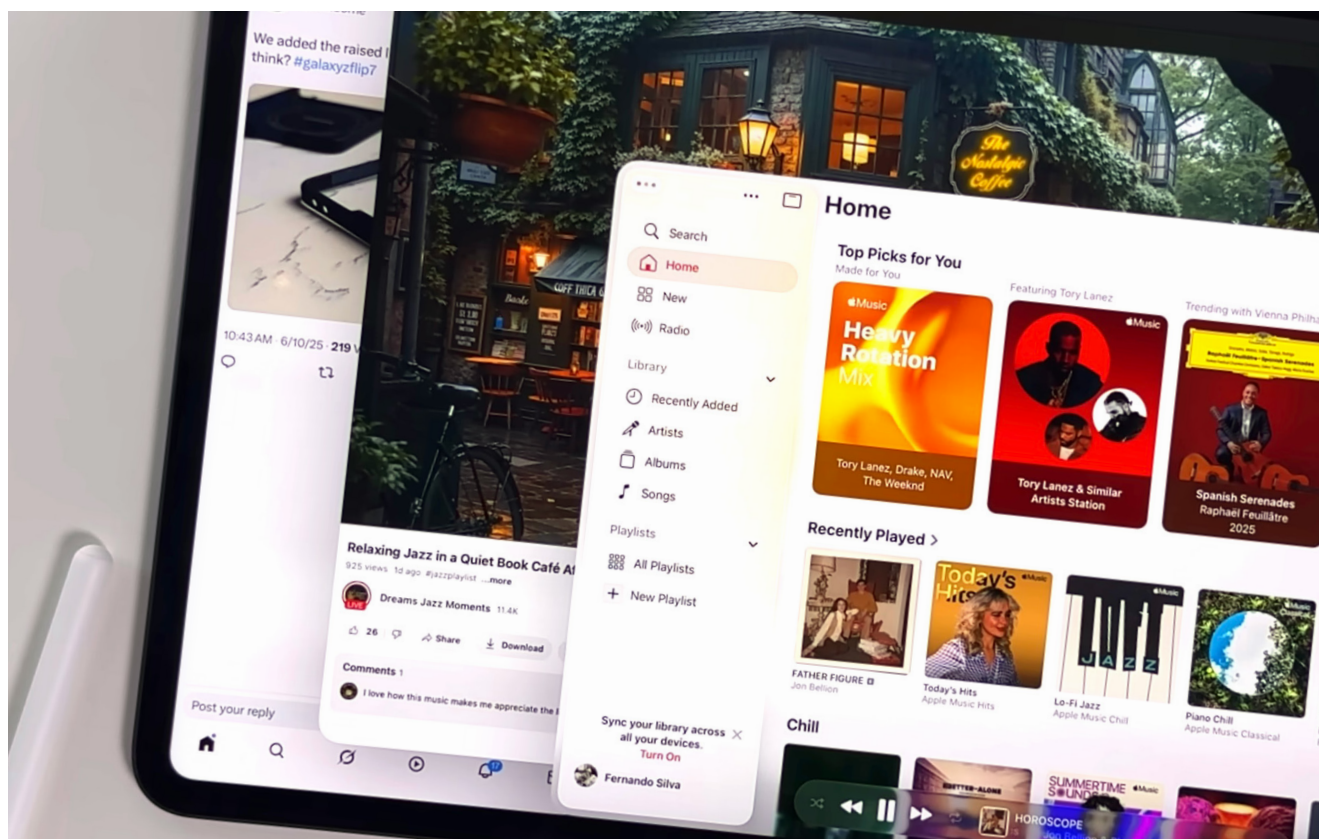
UMĚNÍ NEMOŽNÉHO

Ani těch mnoho ohlášených i neohlášených změn v iPadOS 26 ale neznamená, že se váš iPad v září promění v plnohodnotný počítač a Apple vyřeší všechno, co profesionálními uživateli zvyklým na Mac na iPadu **vždycky chybělo**, pokud se rozhodli ho používat jako hlavní zařízení nebo dokonce nahradit Mac. Od uvedení Stage Manageru v iPadOS 16 před třemi lety dnes Apple přináší největší proměnu a rozšíření multitaskingu a práce s okny na iPadu, ale rozhodně

to není všechno, co by teoreticky mohl udělat. Jako v případě Macu a jeho navždy nedotykové obrazovky totiž i zde začínáme narážet na to, čím chce Apple iPad mít, a to už tuto představu oproti původní podobě iPadu značně rozvinul. Na druhou stranu můžeme vidět nové funkce, které se rovnou mohou zdát zbytečně omezené, když na macOS existují v mnohem rozšířenější podobě, ale Apple si takové věci nechává schované na budoucí generace. Vždycky to tak dělá a klidně bych se vsadil, že ani v případě iPadOS 26 neudělá výjimku. Nutno podotknout, že se jedná o funkce, které na iPadu chybí pokročilým uživatelům a běžný smrtelník si jejich absence nikdy nevšimne, jen občas dovede zamrzet, že iPad zcela zbytečně není tolik počítač, kolik by mohl být.

iPadOS stále nenabízí možnost zřídit několik uživatelských účtů pro různé uživatele, mezi nimiž by se potenciálně zařízení sdílelo. Např. pokud někdo má jeden iPad v domácnosti jako zařízení

iPadOS stále nenabízí možnost zřídit několik uživatelských účtů pro různé uživatele, mezi nimiž by se potenciálně zařízení sdílelo.



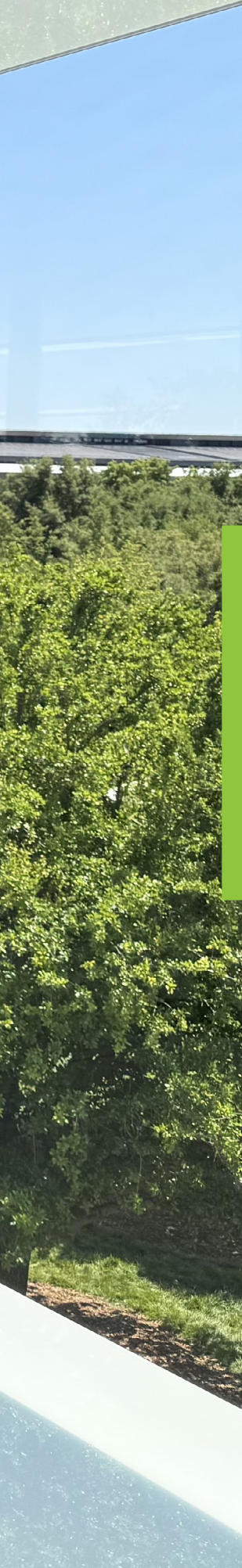
pro chytrou domácnost, na hraní a čtení zpráv, není možné si iPad rozdělit mezi více uživatelů. Přihlášený na něm i nadále může být pouze jeden člověk a k datům na něm má tím pádem stále přístup každý, kdo zná heslo, což je jedna ze základních funkcí osobního počítače už několik desetiletí. Pokud se rozhodnete na iPadu provádět skutečnou práci a připojíte ho přitom k externímu monitoru, vězte, že vám bude umožněno připojit jeden externí monitor, víc žádný iPad nepodporuje. Ne že by to nebylo fyzicky možné, MacBook Air se stejným čipem jako iPad Pro zvládne displeje dva, jen Apple se rozhodl tuto výsadu ponechat počítačovým uživatelům, což je vyloženě nevynucené. Omezení práce s externím monitorem se pak projevuje do té míry, že pokud iPad zamknete, zhasne se tím automaticky i externí monitor, tudíž buď můžete pracovat na obou najednou, nebo na žádném. Další docela zásadní a přetrvávající rozdíl, který dokazuje, že iPad není počítač.

Nemusím potom jistě zdůrazňovat fakt, že iPadOS nedisponuje virtuálními plochami ani nezná příslušná trackpadová gesta, uživatelé si musí vystačit s jednou plochou, nad kterou mají od tohoto podzimu pravda poněkud větší kontrolu než doposud. Pokud se podíváme na novou horní lištu s možnostmi, kterou si iPadOS 26 půjčuje od macOS,

nemůžeme bohužel (možná jen zatím) počítat s žádnou customizací, žádnými úpravami, žádnými dodatečnými prvky nebo nástroji, které by se tam daly připnout. V podstatě se jedná jen o tu levou část menu baru z macOS, tu s možnostmi na míru každé konkrétní aplikaci, kterou si iPadOS půjčuje; ta pravá – customizovatelná – zůstává iPadu zatím zapovězena. Ne že by mi to jakkoli vadilo...

Podobně jako pokročilé nastavení periférií (myši, trackpadů a klávesnic), které na iPadu nemusí úplně perfektně fungovat, nebo že iPad stále dovede přehrát zvuk jen z jednoho zdroje, což je nicméně otravné už na iPhoneu, natož na iPadu, který se zdánlivě každý rok víc a víc přibližuje svému dospělejšímu protějšku. Apple i se všemi novými funkcemi, které jsou skvělé, ale drží iPad na uzdě a nenechá jej pořádně vyniknout zřejmě právě proto, aby svými rozšířenými funkcemi postupně nezastínil MacBook. Ten má pro Apple stěžejní význam a v nabídce své jedinečné místo. Apple tak asi sám stále hledá vhodnou hranici, kde iPad ještě může být „jako počítač“, aniž by ve skutečnosti „byl počítač“. Zatím se začíná zdát, že iPadOS bude o to lepší, o co více charakteristických funkcí macOS mu bude chybět. Což je fascinující. MacBook totiž nepochybně počítač je a iPad vděčí za svoji existenci tomu, že není MacBook, ale zároveň ani iPhone. Tak co vlastně je? 





Splněný český sen v Cupertino

Reportáž ■ Richard Šimoník

Před pár týdny jste si mohli přečíst rozhovor s mladým českým studentem Richardem Šimoníkem, který se chystal na WWDC25. Teď vám nabízíme bezprostřední reportáž z Cupertino, jak ji exkluzivně připravil pro náš magazín.



DEN NULTÝ

Probouzím se ve 3 hodiny ráno – nejspíš směs jet lagu a nadšení, i když WWDC oficiálně začíná až v pondělí, v neděli se koná registrace a networkovací akce ve starém kampusu Applu na Infinity Loop. Jelikož ta začíná až v 15 hodin, stíhám předtím ještě demo od startupu Story o využití AVP v umění. Odtamtud vyrážím na asi čtyřkilometrovou cestu ke kampusu. S mojí rychlostí chůze se k němu dostávám dvě hodiny před otevřením pro vývojáře, a tak se zařadím do fronty jako pátý.

Čas nám krátí velice nadšením a vstřícní zaměstnanci Apple Events týmu a rozhovory s dalšími vývojáři. Pak ale nadešel čas a začal odpočet, po kterém nás vpustili do historické budovy Infinity Loop 1. Tam proběhla krátká bezpečnostní kontrola a dostali jsme badge a malou tašku s několika dárky – obsahovala termoláhev a několik odznaků se symbolikou Apple.

K mému překvapení se také dozvídám, že dostanu zelenou šňůrku na badge, protože jsem výherce Swift Student Challenge. Nečekal jsem to, protože lístek jsem získal z loterie, ale prý se každý rok vybírá několik výherců i z těchto standardních lístků, kteří pak dostanou status výherce.

Následně nás přes další koridor nadšených zaměstnanců Applu vypustili do zahrady uprostřed

Infinity Loop. Byla tam pro nás nachystána spousta občerstvení, pár her a fotokoutek se znakem WWDC25. V jídelně se prezentovali finalisté Apple Design Awards a měl jsem možnost potěžkat si jednu z trofejí.

Krátce si povídám s některými finalisty a dalšími vývojáři, když v tom ke mně přijde paní z týmu Developer Relations v Apple a ptá se mě na moji aplikaci. Snažím se podat co nejlepší elevator pitch a poté si s ní vyměním kontakt na LinkedIn. Toho si všímá i další paní ze stejné divize, která mi říká, že mi musí něco ukázat – vyvede mě ven a na budově kampusu mi ukazuje, kde měl Steve Jobs kancelář. Bylo to moc milé a já se snažím vstřebat celou atmosféru kampusu a této akce. Písničkou Closing Time nás pomalu vyhánějí z areálu a snaží se nás naladit na další den. Já jdu zpátky na ubytování pěšky, snažím se všechno zpracovat a užívám si krásný západ slunce.

DEN PRVNÍ

Čtyři hodiny ráno. S jet lagem se mi daří bojovat a začínám se připravovat. Okolo půl šesté vycházím z domu a mířím směrem k Apple Parku. Ráno je chladné, ale klidné. U Visitor Center mě opět vítají milí a nadšení zaměstnanci, kteří mě navigují do fronty. Zaměstnanci Café Macs nám rozdávají kávu a donuty a já začínám rozhovor s dalším výhercem SSCH.



Ten nám přeruší jeden ze zaměstnanců, který oznamuje, že my studenti budeme mít vstup odděleně – speciální sezení před pódium a zvláštní místo na oběd. V osm ráno začínají pouštět první skupinky na bezpečnostní kontrolu, na nás se ale dostává řada až později. Samozřejmě mi při kontrole zapípá batoh a musím všechno vyndat – zapomněl jsem v něm powerbanku. To mi ale nadšení neubralo a přesouváme se dál. Před námi se pomalu odhaluje krásná budova Apple Parku a nelze jinak než obdivovat její architekturu.

Dostáváme se před venkovní stage, ukáží nám, kde máme sedět, a tak si zabírám místo a jdu si dát snídani. Musím říct, že výběr i samotné jídlo bylo opravdu skvělé. „Za deset minut začíná Keynote, prosím usadte se,“ zazní z reproduktorů a všichni se pomalu usazují. Během čekání si povídám s dalšími studenty, když v tom vidíme, jak bokem prochází Craig Federighi a Tim Cook – rychle vytahujeme telefony a fotíme. Fotit nepřestáváme, ani když začíná samotná keynote a na pódium vyjde Tim Cook a pronese krátkou řeč, ve které mimo jiné děkuje studentům jako další generaci vývojářů. Řeč lehce naruší výkřik protestujícího za námi, který je téměř okamžitě odveden. Krátce poté promluví i Craig a keynote začíná.

Věřím, že novinky už znáte – největší potlesk si u vývojářů vysloužily novinky v iPadOS, které jej

Během čekání si povídám s dalšími studenty, když v tom vidíme, jak bokem prochází Craig Federighi a Tim Cook – rychle vytahujeme telefony a fotíme.

opět posunuli blíže k macOS, a připínací widgety ve visionOS. Po keynote si беру oběd (opět velký výběr různých světových kuchyní) a protože v hlavní části rezervované pro studenty bylo plno, sedám si do menší části ve stínu stromů. Naproti mně, ve vedlejším „stanu“, je Tim Cook, který dává rozhovory. Docela fajn zábava k jídlu. Když skončí, jeho bodyguardi nás k němu pustí na focení – mě se to bohužel nepovedlo, ale i tak jsem na dost fotkách infiltrovaný v pozadí. Vracím se tedy ke svému obědu a pokračuji v rozhovoru se studenty z Guatemaly a Chicaga.

Po chvíli nám jedna členka týmu SSCH nenápadně naznačí, že bychom si měli přesednout do zmíněného „stanu“. Lehce zmateně si přesedáme a po chvíli v odrazu skel zahlédneme nezaměnitelnou modrou



košili a božské šedé vlasy. Craig přichází. Pár studentů mu ukazuje své aplikace, on je chválí a fotí se s nimi. Mně se opět podaří infiltrovat se na pár fotek – tentokrát o něco blíž.

Stále plný nadšení, že jsem se dostal tak blízko, se vracím do hlediště. Po krátkém projevu vedoucích vztahů s vývojáři začíná Platforms State of the Union, kde se představují nové nástroje a API pro vývojáře. Je to dostupné i veřejně na stránkách Apple Developer. Největší potlesk sklídila lepší integrace AI do vývojářské platformy Xcode a ukázky možností, jak ji využít. Snad vše, co bylo ukázáno, brzy dostaneme plně funkční – to platí i pro novinky v operačních systémech.

Přesouvám se ke stánkům s inženýry Applu a jen poslouchám, o čem se lidé baví. Jelikož zatím nemám konkrétní dotazy ohledně novinek, snažím se objevovat, kam až nás Apple pustí. Vydávám se do třetího patra, kde je design poradna – ale jdu tam hlavně kvůli výhledu na středový kruh Apple Parku. Naprosto mi vzalo dech, jak to tam vypadalo, a dělám spoustu fotek. O vyfocení mě požádal i jeden vývojář, a když mi podal telefon, všimnu si, že má nainstalovanou novou betu iOS 26 – procházíme spolu nové uživatelské rozhraní.

Poté se přesouvám zpět dolů do středového parku. Kde kromě dalšího občerstvení je fotokoutek

s formulí, která byla použita v novém filmu F1 i na začátku keynote. Připojuji se ke krátké komentované procházce. Rád bych s vámi sdílel pár zajímavostí:

- Park je posazen na ocelové konstrukci, která ho chrání před zemětřesením a umožňuje pohyb až o 1,2 metru kterýmukoli směrem.
- V parku se nachází tzv. Reflection Pond, který navrhl Steve Jobs pro meditace a odpočinek během práce. Jsou v něm ručně položené kameny, vybrané tak, aby připomínaly jezero Tahoe. Čím blíž středu, tím větší kámen – vytváří to optickou iluzi, že jsou všechny stejně velké. Po celém obvodu jezírka padá voda z výšky asi jednoho metru, čímž vytváří zvuk připomínající vlny u břehu Tahoe.

Naprosto úžasný den se pomalu blíží ke konci, ale ještě začíná závěrečná oslava proslovem Sussan Prescott (vedoucí vztahů s vývojáři) s malým překvapením. V úterý budeme mít možnost zúčastnit se speciálního promítání filmu F1, vytvořeného pro Apple TV+, ve Steve Jobs Theatre. Počet míst je omezený, a tak se registrace koná stylem „kdo dřív přijde, ten dřív mele“. Neustále refreshuju e-mail a nakonec se mi podaří zaregistrovat. Úžasné zakončení krásného dne.



Bohužel se pak už musíme rozloučit s hlavní částí Apple Parku, a tak bych tady den první mohl ukončit – ale stalo se ještě něco. Svět je malý a o náhody není nouze. Na semaforu si užívám píseň Daydreamer (intro pro WWDC20), když najednou za sebou slyším češtinu. Dávám se do hovoru se dvěma českými vývojáři a probíráme novinky, budoucnost a školu. Oba kluci se odpojí dvě ulice před mým ubytováním a já si jdu – plný zážitků – lehnout.

DEN DRUHÝ

Probuzení je o něco klidnější než včera – jet lag pomalu ustupuje, ale nadšení z dalšího dne zůstává. Po tiché a svěží ranní procházce opět mířím k Apple Visitor Centru, kde se setkávám s vývojáři, se kterými jsem se včera bavil. Dali jsme si sraz před přednáškou od Applu v Developer Centru. Na úterý byly otevřené dva termíny a nám se povedlo dostat do toho posledního. Stojíme v řadě a zaměstnanci nám kontrolují vstupenky. Po chvíli nás pouštějí dovnitř a dávají nám nové piny s tematikou WWDC. Tato přednáška je v Big Sur Theatre a je na téma Liquid Glass a jak upravit své aplikace, aby ladily s novým designem Apple platform. V přednášce nezaznělo nic, co by nebylo v keynote, ale ukázali nám pár projektů a tipů, jak jednoduše transformovat naše aplikace.

Po přednášce se přesouvám opět k Visitor Centru do fronty na film, na který jsem se včera přihlásil, a setkávám vývojáře z Česka, kterého jsem poznal den předtím. Po již čtvrté bezpečnostní prohlídce mám skóre sekundárních prohlídek 4/4, ale to ale to mi vůbec nevadí – před sebou totiž zahlédnu ikonickou siluetu Steve Jobs Theatre. Vstoupit do něj je zvláštní pocit, když se člověk zaměří na fakt, že celá střecha je položena na sklech bez jediného sloupu. Tento objekt také nabízí výhled na Apple Park, který je ještě o něco hezčí, když se setmí. Po asi hodině čekání, kdy potkáme dalšího Čecha, nás pouštějí dolů po schodech a už vidím známý nápis Steve Jobs Theatre vyrytý do kamene a krásný sál nasvícený do červena s velkým logem F1. Ještě před filmem má Eddy Cue rozhovor s producentem Jerryem Bruckheimerem. Pár rychlých historek z natáčení a film začíná. O filmu vám můžu popovídat až 17. 6. Po skončení filmu už musíme opustit areál Apple Parku.

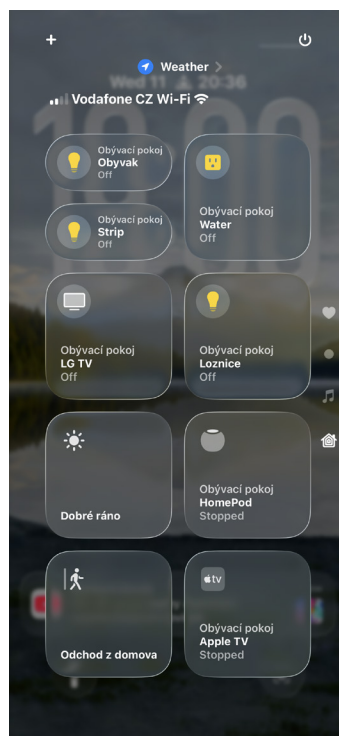
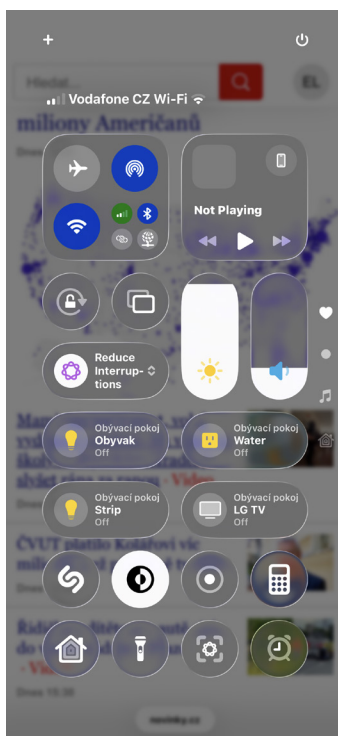
V hlavě se s ním loučím a doufám, že to není naposledy, co jsem se do něj dostal.

Doufám, že tohle je jen začátek něčeho většího. Tyhle tři dny byly splněním snu kluka, co vždycy přilepený na televizi sledoval Apple Keynotes, a jsem hrozně vděčný všem, díky kterým jsem měl tu možnost si ho splnit a co mě vždy podporovali a inspirovali v tom, co dělám. 

ios 26 a první dojmy z první bety...

Magazín ■ Michal Kolařík

Jak je již naším zvykem, všechny bety systémů pečlivě testujeme, abychom vám mohli nabídnout alespoň menší náhled novinek jablečného ekosystému. Upřímně, po skončení WWDC byly moje pocity rozporuplné. Wow efekt se letos příliš nedostavil. Nicméně po instalaci všech systémů 26 a postupném testování a objevování drobností musím uznat, že se mi nové systémy vlastně celkem líbí. A nejen že jsou vizuálně povedené, ale obsahují i řadu menších změn, které na WWDC nebyly na první pohled patrné.



Už teď na internetu čtenáři diskutují, zda je designový jazyk Liquid Glass povedený, nebo ne. Apple se v nových systémech inspiroval sklem a jeho optickými vlastnostmi. Využívá průsvitné efekty a 3D stínování, což vytváří dojem, že ovládací prvky vystupují nad povrch displeje. Celý iOS tak nyní připomíná visionOS. Efekt skla je přítomen napříč systémem – v tlačítkách, přehrávači hudby, kalendáři a dalších aplikacích. Efekt Liquid Glass si můžete zapnout v nastavení obrazovky, kde je možnost volby mezi světlou verzí (více průhledná) a tmavou variantou (méně průhledná, ale lépe čitelná).

Mně osobně se Liquid Glass líbí, i když je pravda, že je potřeba pečlivěji vybírat pozadí telefonu. Pokud máte například světlé pozadí, mohou být ikony hůře čitelné. Vše je však o zvyku a proti gustu žádný dišputát – pokud se někomu tento efekt nelíbí, nemusí jej vůbec zapínat. CONTROL CENTER by možná sneslo méně průhlednosti, protože pokud máte na obrazovce hodně barevných ikon a stáhnete si CONTROL CENTER, může to působit až příliš výrazně. Jsme však teprve u první bety, takže Apple jistě design doladí.

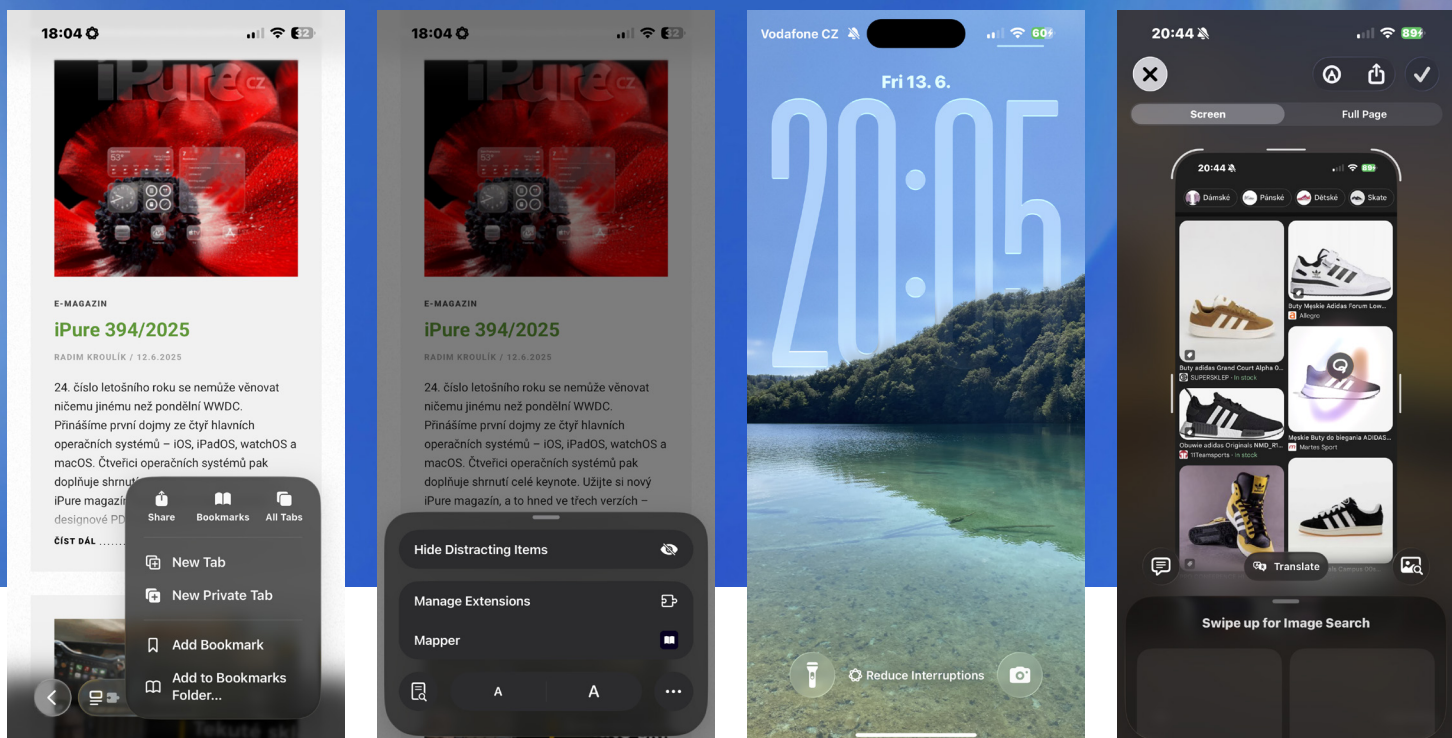
Apple také upravil celkovou podobu ikon, které jsou nyní více zaoblené. Nejsou však kulaté, jak některé zvěsti předpovídaly. Mohlo by být zajímavé, kdyby Apple nabídl možnost přizpůsobení tvaru

ikon, například posuvníkem od hranatých po kulaté, ale tím by možná narušil jednotný design systému. Ikony jsou také více plastické a mají 3D efekt – okraje reagují na pohyb telefonu a odrážejí světlo, což vytváří dojem skutečného skla. Tento detail je opravdu povedený a při používání telefonu působí velmi moderně.

SAFARI - VÍCE PROSTORU PRO OBSAH

Nativní prohlížeč Safari nyní nabízí edge-to-edge zobrazení, kdy se webové stránky zobrazují po celé ploše displeje, tedy od horního až po spodní okraj. Díky tomu vidíte více obsahu najednou a využíváte displej naplno. Řádek s adresou URL je nyní průhledný ve stylu Liquid Glass a vznáší se nad stránkou. Tento efekt tekutého skla neruší obsah a působí moderně i minimalisticky. Při rolování dolů se řádek vyhledávání změní v průhlednou bublinu, což vypadá skvěle. Řádek také mění barvu podle pozadí stránky, takže vše působí velmi sladně.

Karty, záložky a sdílení nyní Apple schoval do ikony tří teček vedle řádku vyhledávání. Opět je zde přidán efekt průhlednosti, kdy se menu barevně přizpůsobuje pozadí a vypadá, jako by se vznášelo nad webovou stránkou. Celkově je prohlížení webu v Safari na iOS 26 ještě pohodlnější a vizuálně atraktivnější.



DYNAMICKÉ A 3D TAPETY

Dynamické tapety v iOS 26 přinášejí další oživení uzamčené obrazovky. Mění velikost času, což působí svěže a interaktivně. Velikost času lze navíc upravit manuálně tažením pravého rohu okna s časem. Pomocí AI můžete převádět fotky na tzv. **SPATIAL SCENE**, což znamená, že vytvoříte 3D efekt fotky s hloubkou, podobně jako je tomu u videí ve Vision Pro. Pohybem telefonu pak fotku rozhýbete a tento 3D efekt můžete přidat na uzamčenou obrazovku. Tato funkce je dostupná i v aplikaci **Fotky** a je to skutečně zajímavý způsob, jak si personalizovat zařízení.

APPLE INTELLIGENCE

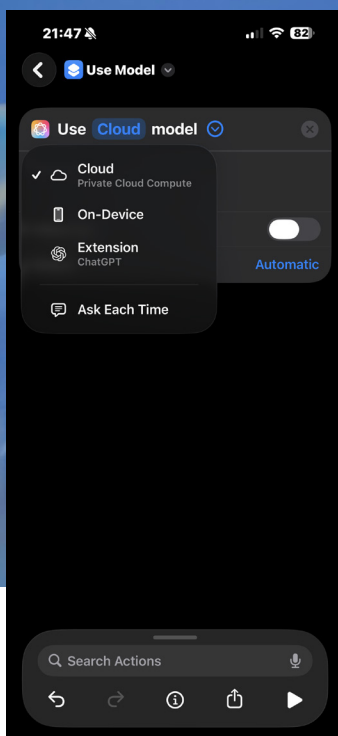
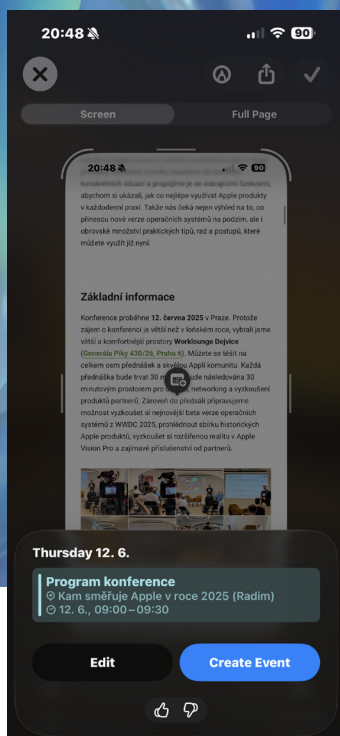
O Apple Intelligence se na WWDC příliš nemluvílo, ale je jasné, že v Cupertino na své AI intenzivně pracují. Apple přidal do iOS 26 živý překlad (**LIVE TRANSLATION**). Tato funkce umožňuje překládat text i zvuk v reálném čase v aplikacích **ZPRÁVY**, **TELEFON** a **FACE TIME**. Bohužel, čeština zatím podporovaná není. Při spuštění jsou podporovány jazyky jako angličtina (USA, Velká Británie), francouzština, němčina, italština, japonština, korejština, portugalština, španělština a zjednodušená čínština. Pro hovory a FaceTime je podpora užší, ale stále jde o zajímavý posun.

VISUAL INTELLIGENCE dostala také vylepšení. Nyní můžete při prohlížení webu, kde vás zaujme produkt

nebo událost, vytvořit screenshot obrazovky a dále se ptát označením na fotce, například zakroužkováním obsahu. Funkce rozpozná i datum a čas a nabízí přidání do kalendáře. Apple vylepšil i **GENMOJI** a **IMAGE PLAYGROUND**, kde přidal rozšířené možnosti pro vytváření vlastních emoji a zábavných obrázků pomocí popisu nebo kombinace emoji. V aplikaci **ZKRATKY** jsou nyní vylepšené zkratky, které pracují s Apple Intelligence. Můžete si nastavit, jaký model AI chcete primárně použít – zda z cloudu, přímo na zařízení, nebo například ChatGPT. Bylo by skvělé, kdybychom mohli vybírat z více jazykových modelů, ale v první verzi iOS to zatím možné není.

NOVINKY V APLIKACÍCH ZPRÁVY A TELEFON

Ve **ZPRÁVÁCH** jsou vylepšené skupinové chaty. Nově je možné vytvářet ankety, sdílet platby přes Apple Cash a poprvé jsou podporovány indikátory psaní ve skupinách pomocí animace. Dále si můžete měnit pozadí konverzace, což známe už od konkurence. V aplikaci **TELEFON** jsou nyní záložky **OBLÍBENÉ**, **HISTORIE** a **ZÁZNAMNÍK** sloučeny na jedno místo. V horní části aplikace si můžete přidat až sedm karet s oblíbenými kontakty. Apple také změnil spodní lištu, která nyní obsahuje pouze tři položky: **HOVORY**, **KONTAKTY** a **VYTAČENÍ**. Pokud vám více



vyhovuje starší rozložení lišty z iOS 18, lze jej snadno přepnout zpět.

Apple přidal i nové funkce **CALL SCREENING** a **HOLD ASSIST**. První z nich za vás zvedne telefon od neznámého čísla, zjistí, kdo volá, a pomocí AI vás upozorní, abyste se mohli rozhodnout, zda hovor přijmete. Hold Assist zase místo vás čeká na lince a upozorní vás, až se druhá strana připojí. Obě tyto funkce ale zatím nejsou v češtině podporované.

FOTOAPARÁT – JEDNODUŠŠÍ OVLÁDÁNÍ A NOVÉ MOŽNOSTI

iOS 26 přináší do aplikace **FOTOAPARÁT** a **FOTKY** několik klíčových vylepšení. Hlavní režimy – **Foto** a **Video** – jsou nyní přímo pod tlačítkem spouště, což usnadňuje rychlé přepínání. **OSTATNÍ REŽIMY** (panorama, portrét atd.) jsou dostupné přejetím prstu doleva nebo doprava, což pomáhá udržet hlavní obrazovku čistší. Nastavení jako **FPS** a **rozlišení** jsou také reorganizována a jsou přístupnější, často s možností rychlého zobrazení více přepínačů najednou. Celkově je nastavení fotoaparátu intuitivnější a uživatelsky přívětivější.

Kromě toho Apple přidal nové možnosti pro úpravu fotek s důrazem na 3D efekty a design **Liquid Glass**. Díky těmto změnám je práce s fotkami zábavnější a výsledek vypadá profesionálněji.

Pomocí AI můžete převádět fotky na tzv. **Spatial Scene**, což znamená, že vytvoříte 3D efekt fotky s hloubkou, podobně jako je tomu u videí ve **Vision Pro**.

ZÁVĚREČNÉ DOJMY A STABILITA SYSTÉMU

Detailů v novém systému je opravdu mnoho, proto jsem vybral ty nejvýraznější. Na první betu je celý systém překvapivě stabilní – aplikace fungují, včetně těch bankovních, což bývá v prvních betách často problém. Celkově je systém povedený, **Liquid Glass** vypadá moderně a Apple má stále dost času dolažit drobné nedostatky, které se nyní v první verzi objevují.

Při sledování WWDC „wow efekt“ příliš nebyl, ale dostavil se až po instalaci iOS 26. A vlastně se dostává každý den při testování systému a objevování nových drobností. Co na něj říkáte vy? Těšíte se, jak bude vypadat na nových iPhonech? Napište nám do komentářů své dojmy a zkušenosti! [iP](#)



macOS 26 Tahoe po týdnu používání

Magazín ■ Andrej Sinu



Žádný nadšenec do Applu si nemohl nevšimnout letošní vývojářské konference WWDC 2025, která opět přinesla řadu novinek napříč celým ekosystémem. Jedním z hlavních bodů bylo představení nové verze macOS s názvem Tahoe. Apple sází na evoluci, nikoli revoluci, a přesto

dokáže překvapit. V tomto článku se s vámi podělím o své dojmy z macOS Tahoe, upozorním na praktické novinky a nabídnu pohled na to, co může tato verze přinést vám jako uživatelům.



Možná jste si všimli, že Apple letos vynechal tradiční číselné pořadí a namísto očekávaného macOS 16 rovnou představil macOS 26. Tento skok má svůj důvod. Cílem je sjednotit značení napříč celým ekosystémem. Všechny operační systémy, tedy iPadOS, watchOS, tvOS, visionOS i iOS, nesou letos stejné číslo verze: 26. Apple tím dává najevo, že jednotlivé platformy spolu ještě více souvisejí, vyvíjejí se ruku v ruce a tvoří propojený celek. Druhým důvodem je symbolické propojení s kalendářním rokem, číslo 26 odkazuje na rok 2026, ve kterém budou tyto systémy dostupné, a budeme je moct využívat. Jde o krok, který má uživatelům i vývojářům zjednodušit orientaci a přinést větší smysl do verzování celého ekosystému.

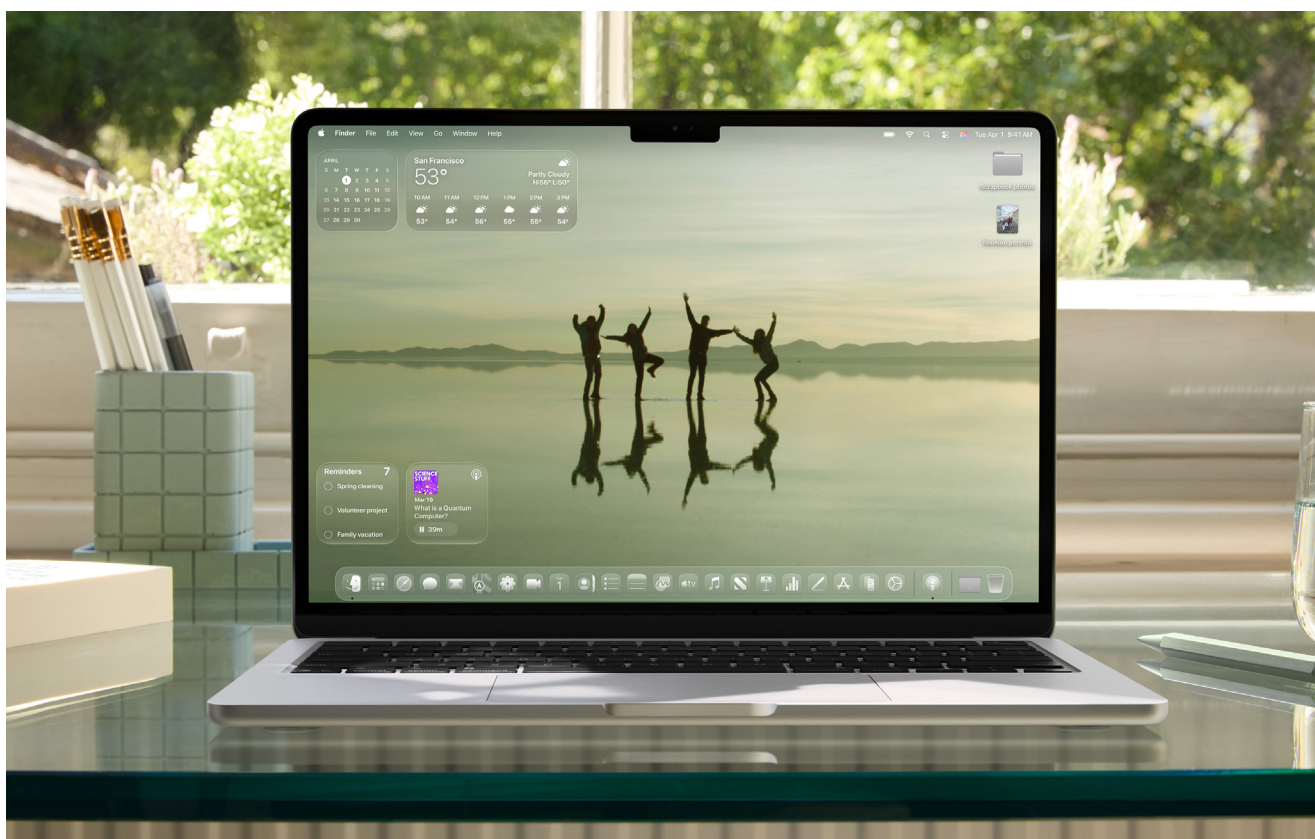
MIMO MACOS

Kromě macOS Tahoe uvedl Apple na WWDC 2025 celou řadu inovací napříč platformami. Nejvýraznějším prvkem byl nový designový koncept Liquid Glass, který sjednocuje vzhled iOS 26, iPadOS 26, watchOS 26, tvOS 26 i visionOS 26. iOS 26 přináší přepracované aplikace (Kamera, Safari, Telefon), živé překlady, přepis hovorů i nové zkratky s podporou AI. iPadOS 26 má obdobně „mac-like“ okna a vlastní appku

Preview, watchOS 26 se soustředí více na zdraví, visionOS 26 nabízí prostorové widgety, vylepšené avatary a podporu externích ovladačů jako PlayStation 5. Tohle bylo představení jen ve zkratce, ke každému operačnímu systému si brzy přetete specializovaný článek.

PRVNÍ SPUŠTĚNÍ

Jakmile po aktualizaci poprvé spustíte Mac s macOS Tahoe, okamžitě si všimnete změněného vzhledu systému. Apple zavedl nový vizuální styl s názvem Liquid Glass, který dodává prostředí větší hloubku, průhlednost a jemnější animace. Ikony a okna mají výraznější světelné odlesky a celkově působí „živěji“. Nová je také úvodní přihlašovací obrazovka, přepracované notifikace a systémové zvuky. Už při prvním pohybu myši si všimnete plynulejších přechodů a důrazu na konzistentní animace napříč systémem. macOS Tahoe tak působí svěže, elegantně a v mnohém připomíná spojení estetiky iOS a tradičního desktopového prostředí. Jedna z věcí, které si na WWDC málokdo všiml, je zcela nový kurzor. Přepracování se dočkal i menu bar, ten je nyní výrazně průhlednější a jeho pozadí se dynamicky přizpůsobuje tapetě nebo obsahu pod ním. Písmo v liště je zároveň lehce větší a kontrastnější, což přispívá k lepší čitelnosti.



Můj první dojem z nového designu byl spíše neutrální. Jsem typ člověka, který inklinuje k minimalismu. Jako programátor a nadšenec do IT oceňuji, když mě prostředí zbytečně nerozptyluje a mohu mít systém nastavený pro co nejvyšší produktivitu. To ale neznamená, že Liquid Glass jde proti těmto principům. Naopak, čím déle s novým designem pracuji, tím víc musím uznat, že mě nijak neruší. Rychle jsem si na něj zvykl a začal ho brát jako přirozenou součást systému. Věřím, že tenhle pocit přetrvá i do budoucna.

LAUNCHPAD JE PRYČ

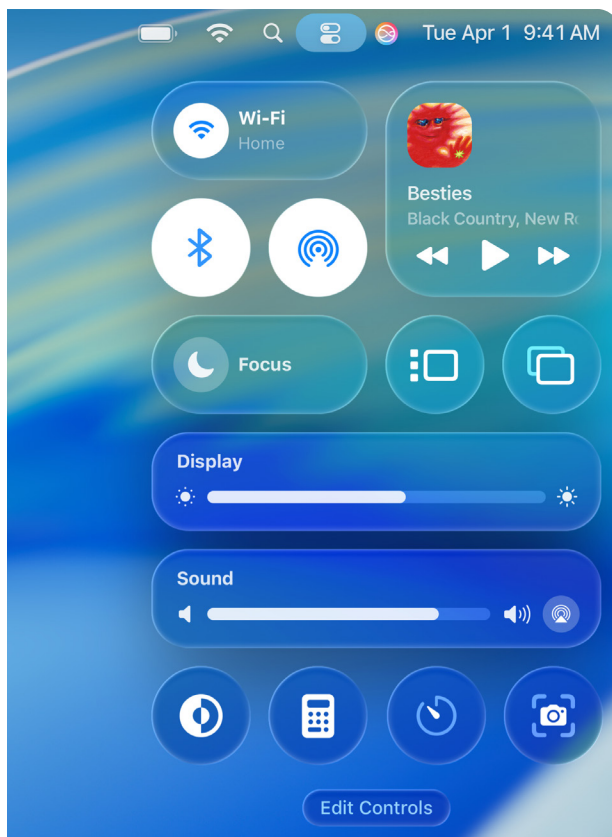
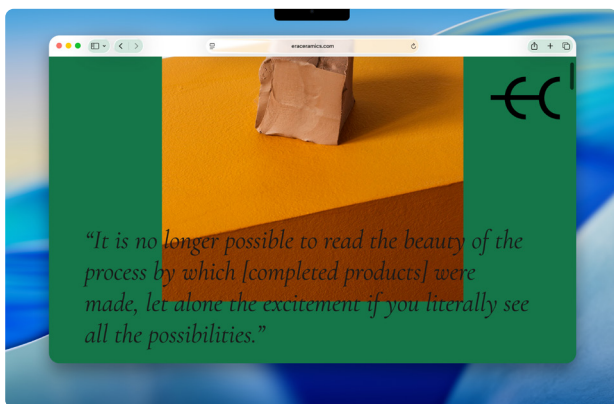
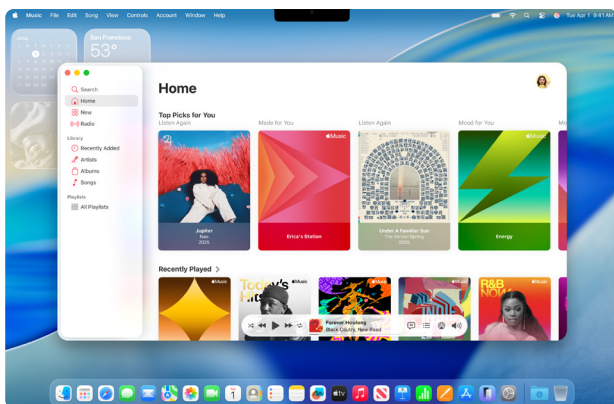
Apple se v macOS Tahoe rozhodl odstranit Launchpad, což pro některé uživatele může být překvapivé. Osobně jsem ale Launchpad nikdy aktivně

nepoužíval, protože jako programátor a člověk zaměřený na efektivitu dávám přednost rychlému vyhledávání přes Spotlight nebo práci s klávesovými zkratkami. Proto mi jeho odstranění nijak nevadí a naopak vnímám tento krok jako další zjednodušení systému, které odstraňuje nadbytečné prvky a umožňuje se více soustředit na to podstatné. Pro ty, kteří Launchpad často používali, Apple nabízí alternativní způsoby přístupu k aplikacím, které jsou stejně rychlé a praktické.

PŘEPRACOVANÉ KONTEXTOVÉ MENU

Kdyby někdo nevěděl, KONTEXTOVÉ MENU je to, co se objeví, když kliknete pravým tlačítkem třeba na dokument nebo soubor. V macOS Tahoe prošlo toto menu výrazným přepracováním. Nyní je přehlednější, rychlejší a nabízí inteligentnější návrhy podle toho, co právě potřebujete udělat. Apple také zjednodušil rozhraní, aby bylo méně přeplněné, a přidal nové možnosti, které vám pomohou pracovat efektivněji bez zbytečného hledání. Celkově působí KONTEXTOVÉ MENU moderněji a lépe zapadá do celkového designu Liquid Glass. Za tento krok jsem opravdu rád, protože v předchozích verzích systému to s KONTEXTOVÝM MENU nebylo úplně ideální a často působilo zbytečně komplikovaně nebo naopak neobsahovalo potřebné funkce.

Můj první dojem je neutrální.
Jsem typ člověka, který inklinuje
k minimalismu. Jako programátor
a nadšenec do IT oceňuji, když mě
prostředí zbytečně nerozptyluje.



OVLÁDACÍ PANEL

V novém macOS Tahoe došlo k aktualizaci **OVLÁDACÍHO PANELU**, aby byl ještě přehlednější a uživatelsky přívětivější. Nově máte možnost přizpůsobit si, které ovládací prvky se zobrazují, a snadno tak mít po ruce ty, které používáte nejčastěji. Opět tu máme konzistentní design, který využívá efekty Liquid Glass, díky čemuž působí elegantně a moderně. Navíc jsou nyní jednotlivé ovládací prvky interaktivnější a nabízejí více funkcí přímo z panelu bez nutnosti otevírat další okna nebo nastavení. Mohu potvrdit, že přepracování **OVLÁDACÍHO PANELU** výrazně usnadňuje rychlý přístup k důležitým funkcím a celkově zvyšuje pohodlí při práci.

BARVY SLOŽEK

Možnost upravovat složky pomocí barev a přidat emoji. Je to taková příjemná „fun“ funkce, která systému dodává trochu hravosti a pomáhá lépe vizuálně organizovat soubory. Osobně to ale nijak zvlášť nepotřebuji a ani jsem to zatím nevyužil. Chápu Apple, že tuto funkci představil, aby právě cílil i na lidi, kteří si chtějí systém maličko víc personalizovat. V takovém případě věřím, že existuje spousta lidí, kteří tuto funkci ocení.

SPOTLIGHT

Jak už jsem psal v minulém článku, aktualizace **SPOTLIGHT** patří mezi největší v macOS Tahoe.

Apple ho výrazně vylepšil jak po stránce rychlosti, tak funkcionality. Nyní nabízí mnohem inteligentnější vyhledávání s lepší integrací napříč aplikacemi a soubory. Díky novým možnostem můžete vyhledávat nejen dokumenty a aplikace, ale i obsah uvnitř souborů, kontakty nebo dokonce informace z webu, a to vše s přehlednějším a intuitivnějším rozhraním. Pro mě je **SPOTLIGHT** nezbytným nástrojem pro rychlou orientaci a práci, a tyto novinky jeho používání ještě více usnadňují a zrychlují. Navíc se těším na to, že **SPOTLIGHT** bude v budoucnu ještě chytřejší, například že začne lépe reagovat na kontext, tedy podle toho, v jakém programu zrovna pracuji.

Novinka, která mě potěšila nejvíce, je **HISTORIE KOPÍROVÁNÍ**. Systém si nyní dokáže zapamatovat

Apple výrazně vylepšil Spotlight jak po stránce rychlosti, tak funkcionality. Nyní nabízí mnohem inteligentnější vyhledávání s lepší integrací napříč aplikacemi.



více položek, které jste kopírovali, a můžete se k nim snadno vrátit bez nutnosti opakovaného přepínání mezi aplikacemi. To je funkce, kterou jsem si okamžitě oblíbil, při práci s kódem, texty nebo dokumenty výrazně šetří čas. V podstatě jde o vestavěný clipboard manager přímo od Applu, který funguje elegantně a bez nutnosti instalovat další aplikace třetích stran. Podle mě jedno z nejpříjemnějších vylepšení pro každodenní používání.

SAFARI JE BOHUŽEL ZKLAMÁNÍM

Novinky v Safari jsou tentokrát spíše kosmetické, a skutečně, nový vzhled mě příliš neoslovil. Nejvýraznější změna je transparentní panel nástrojů, kdy barva lišty přebírá odstín navštívené webové stránky. Ačkoli to vypadá efektně, v běžném používání to může působit rušivě. Co se týče nového rozložení panelu, přijde mi méně intuitivní než dříve. Jelikož je WWDC vývojářská konference, přirozeně jsem jako vývojář očekával, že se dočkám i nějakých novinek, které by se týkaly tvorby webových stránek. Safari je přece jen prohlížeč od Applu, a člověk by čekal, že se zde objeví nějaká nová funkce nebo nástroj, které by vývoj usnadnily. Bohužel nic zásadního v tomto směru představeno nebylo, což mě trochu mrzí.

CO MI CHYBĚLO

Musím přiznat, že jsem tak trochu tajně doufal, že Apple představí vlastní nástroj ve stylu **CLEANMyMAC**, tedy oficiální systémový nástroj pro údržbu, optimalizaci a čištění macOS. Něco, co by bylo integrováno přímo do systému a nabídlo přehledné rozhraní pro správu úložiště, mazání dočasných souborů, odinstalaci aplikací nebo monitoring výkonu. Přijde mi, že pro běžného uživatele takový nástroj pořád chybí a přitom by měl být součástí systému, stejně jako třeba **DISK UTILITY**. Zatím se Apple touto cestou nevydal, ale třeba se dočkáme v některé z příštích verzí.

Novinek v macOS Tahoe je samozřejmě mnohem víc, než kolik se vešlo do tohoto článku. Některé jsou na první pohled viditelné, jiné se projeví až při každodenním používání. Vzhledem k množství drobných změn a vylepšení bude potřeba více času na jejich důkladné prozkoumání a zhodnocení. Na internetu se už nyní objevují různé screenshots a porovnání, které nový design a změny často kritizují. Je ale důležité si uvědomit, že se jedná teprve o první betu, a právě ty slouží k tomu, aby se podobné chyby, nedotaženosti a nepovedené prvky mohly včas odladit. Systém se ještě několikrát změní, než vyjde finální verze. Proto doporučuji zatím hodnotit s nadhledem a dát Applu čas vše doladit. 



iOS 26 podruhé

Magazín ■ Jakub Dressler

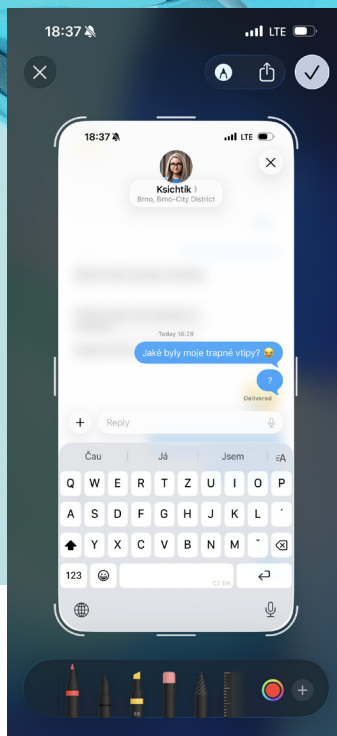
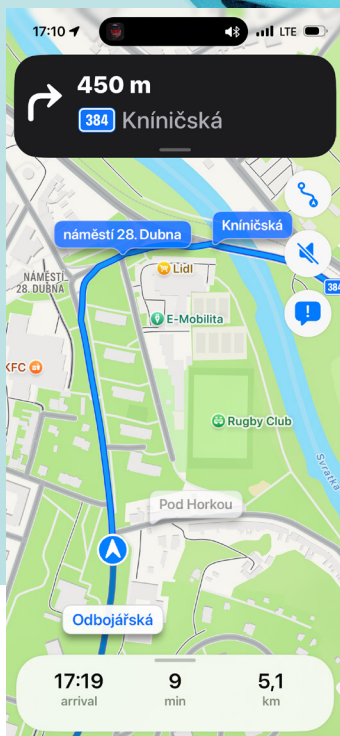
Už jsou to dva dny, co mám nainstalovanou beta verzi nového iOS 26. Když jsem sledoval prezentaci Applu, tak jsem si říkal, že je to sice pěkné, ale rozhodně to nebude nic světoborného. Když jsem ale začal prozkoumávat novinky v systému, tak jsem zjistil, že vlastně nadšený jsem. Proč?

Než vám začnu popisovat, proč si myslím, že nový iOS není jen o Liquid Glass, a že je tam mnoho zajímavých novinek, tak si nemůžu odpustit každoroční varování – neinstalujte si betaverze do svých primárních zařízení! Pokud přesto chcete, počkejte si na vydání veřejné bety, kterou Apple poskytuje každému. Beta verze systému sice zatím nemá mnoho chyb (minimálně pro běžného uživatele), ale ani tak to nestojí za to riziko.

LIQUID GLASS

Hlavní novinkou je samozřejmě Liquid Glass. Čas, který mu Apple věnoval, se rozhodně vyplatil. Je úžasné vidět, jak tvůrci iOS vytvořil tento prvek systému do posledního detailu. Celé dva dny se bavím tím, že přejíždím prstem po displeji a užívám si, jak se mění pozadí ovládacích prvků. Nevím, jak to pořádně popsat, to se nejspíš musí vidět. Každý prvek se přizpůsobuje tomu, co je za ním. Absolutně nechápu, jak to mohli vytvořit, ale budí to skvělý dojem!

Pracovní plochu si můžete také dát do „průhledného“ vzhledu. Někdo to komentuje jako nejhorší věc, co kdy viděl, někdo je nadšený. Mně se to osobně moc nelíbí. Naštěstí máte na výběr. Oznámení bych udělal s větším rozmazáním pozadí, aby se



dalo lépe číst, ale to podle mě Apple opraví sám v dalších verzích systému.

OVLÁDACÍ PRVKY

S Liquid Glass souvisí i ovládací prvky systému. Ty se Applu docela povedly. Něco se zlepšilo, něco ne. Například možnost přidání widgetů na UZAMČENÉ OBRAZOVCE do dolní části displeje, je opravdu dobrá změna. Co mě ale nepotěšilo, je, že v Safari se ztížil přechod mezi skupinami karet. Není to moc intuitivní a musíte chvíli přemýšlet, než přijdete na to, jak to udělat. Dalším prvkem, který mě trochu zarazil, je DOCK NA PRACOVNÍ PLOŠE. Chápu, že téměř vše je v systému nějak ohraničeno, ale v Docku by to mohl Apple přehodnotit. Je to až moc výrazné a pokaždé si toho všimnu.

Něco se zlepšilo, něco ne.

Například možnost přidání widgetů na Uzamčené obrazovce do dolní části displeje, je opravdu dobrá změna.

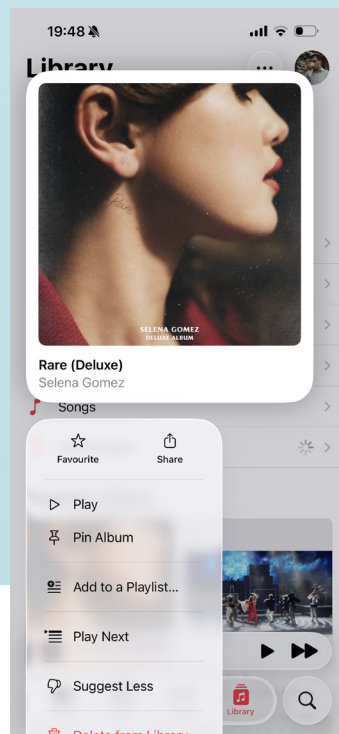
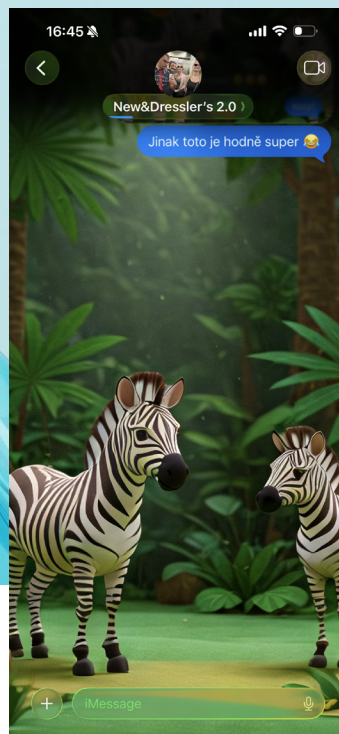
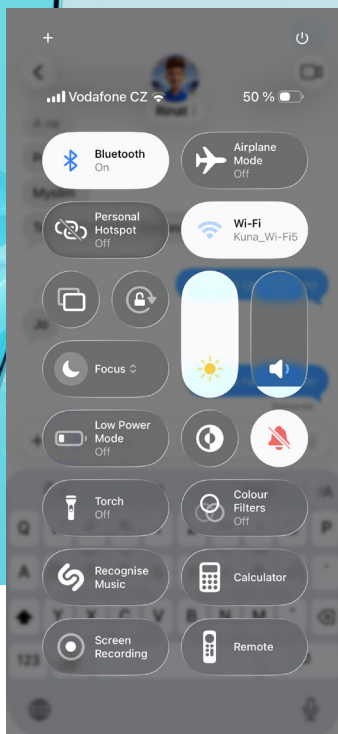
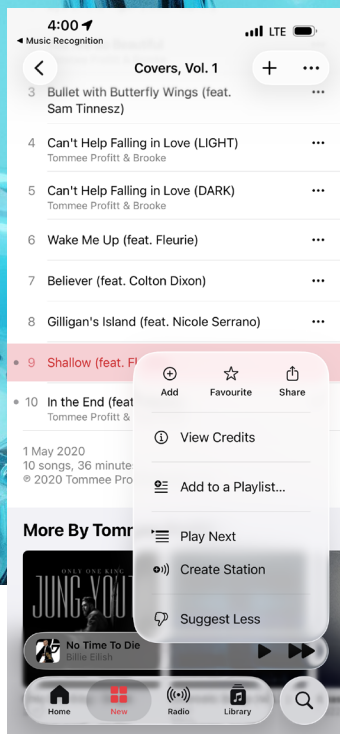
Zbytek změn je docela příjemných. Na vše si rychle zvyknete. Nejvíce to pociťuji v aplikaci FORKY, kde se změna týká hlavně toho, že se aplikace rozdělila na dvě části – KNIHOVNU a SBÍRKY. To pomáhá k tomu, že je aplikace mnohem přehlednější. Hodně ovládacích prvků se přesunulo do dolní části displeje, což je podle mě krok správným směrem. Většina uživatelů má větší displeje, takže se telefon lépe ovládá, když je vše dole.

MILUJI IOS 26, PROTOŽE...

Největší radost mi možná udělaly zdánlivé hlouposti, ale pro mě osobně jsou to výrazná vylepšení. Například v HUDBĚ si teď můžete přišpendlit alba přímo v knihovně, takže máte rychlejší přístup k hudbě, kterou často posloucháte.

Další novinkou, kterou jsem hodně ocenil, jsou novinky ve ZPRÁVÁCH. Opět to není nic světoborného, ale potěší. Nejenom že se zjednodušil detail konverzace a každá agenda má teď nově svoji obrazovku, kterou si musíte přepnout, ale můžete si vytvořit i pozadí konverzace. Zatím to je tak, že když změníte pozadí u vás, změní se i u druhé strany. Doufám, že to tak ve finální verzi iOS nebude.

Líbí se mi i to, jak vám Apple dává na určitých místech na výběr. Například v aplikaci TELEFON



si můžete vybrat, jestli chcete starý vzhled, na který jste zvyklí, nebo ten nový. Stejně je to v **MAILU**.

A to nejlepší na závěr! Převod fotek do 3D efektu, to je prostě bomba! Je pravda, že každou fotku si můžete dát do **SPATIAL SCENE** (tedy každou fotku, kde je nějaký objekt nebo osoba), ale zatím se mi nedaří každou takovou fotku dát na tapetu. Musím si zatím vybrat jen z fotek, které systém vyhodnotil jako vhodné. Zaráží mě, jak dobře to Apple udělal. Je to fakt úžasné. Fotky úplně ožívají. Tapeta mi zatím v tomto efektu funguje jen na uzamčené obrazovce a někdy se to sekne, ale až to opraví, tak to bude opravdu něco. Myslím si, že toto mi bude dělat radost ještě hodně dlouho. A nemusíte se bát, že to na vašem iPhoneu nepůjde. Apple by měl tuto funkci podporovat na všech zařízeních od iPhone 12!

CELKOVÝ DOJEM

Celkový dojem je stále příjemný. Nic moc se nezměnilo od mého posledního článku, kde jsem shrnul novinky. Moc se mi líbí, jak se na iPhoneu objevují oznámení – ty už totiž nevyjíždí z horní části obrazovky, ale roztahují se jakoby od středu obrazovky do stran. Docela se mi líbí i přepracované ikony a jsem opravdu vděčný, že se

Na určitých místech je na výběr. Například v aplikaci Telefon si můžete vybrat, jestli chcete starý vzhled, na který jste zvyklí, nebo ten nový. Stejně je to v Mailu.

nepotvrdilo to, co očekávali někteří lidé na sociálních sítích – že budou kulaté po vzoru visio-nos. Celý systém je jako vždy intuitivní a rychle si na vše zvyknete. Některé aplikace prošly minimálními změnami, některé většími. Například **FOTOPARÁD** teď vypadá opravdu dobře, minimálně pro nás „cvakaly“. Fotky mají změny minimální, za to s velkým přesahem.

I když se tento rok jedná o změny spíše vizuální než funkční, tak jsem spokojený. Apple se prostě zaměřil na iPadOS a to je moc dobře. Samozřejmě píšou jako člověk, který má nový systém v ruce pouhé dva dny. Za týden možná budu vědět mnohem více. A na spoustu věcí přicházím úplnou náhodou – například to přišpendlení v **HUBBĚ**. Ale to je přece to krásné, nebo ne? 

NEXT

