

# MyApple

magazyn

2

Nr 2/2016(16)  
ISSN: 2080-4776

[www.myapple.pl](http://www.myapple.pl)



## Praga Muzeum Apple

### Relikwie Apple

Więcej niż tysiąc słów



Wspomnienia  
o Piotrze

Wyniki Apple Q1'16 | Day One | Wystaw język! - o iMacu G4



# MyApple

magazyn

**Nr 2/2016(16)**  
ISSN: 2080-4776

## MyApple Magazyn

Wydawca:  
**MyApple s.c.**  
Kaliska 10  
97-400 Betchatów  
NIP: 769-221-98-23  
tel: 666 493 493  
fax: 042 299 6333

kontakt: [magazyn@myapple.pl](mailto:magazyn@myapple.pl)

[/MyApplePL](https://twitter.com/MyApplePL)

## Skład redakcji:

**Redaktor Naczelny:**  
Krystian Kozerański

**Redaktorzy:**  
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Max Pijanowski, Patryk Wikaliński, Kinga Zielińska,  
Michał Mastowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Światły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz

**Korekta**  
Agnieszka Kozerańska, Marcin Latosiński

**Layout i skład:**  
[Radek Szwarz - ideeconcept.pl](http://ideeconcept.pl)

**Aplikacja iOS:**  
[Michał Gapiński](#)

Okładka: Muzeum Apple - Praga

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.  
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.  
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.



## Spis treści

Macintosh, iPhone, Safari, iTunes czy Mac App Store - Steve Jobs upodobał sobie styczeń jako miesiąc, można by rzec, narodzin wielu charakterystycznych, a niekiedy kultowych produktów Apple. Jeszcze w ubiegłej dekadzie użytkownicy Maców mogli spodziewać się wielu nowości. W styczniu zwykle też pielgrzymowali do San Francisco, jak muzulmanie do Mekki, na swoje doroczne święto - targi i konferencję Macworld. Czasy te, kiedy firma Apple jeszcze nie tworzyła swego rodzaju duopolu z Google, przynajmniej na rynku urządzeń mobilnych, to przeszłość coraz bardziej odległa, której odzwierciedlenie można dzisiaj zobaczyć m.in. w niedawno otwartym praskim muzeum.

Nieuchronność upływu czasu dostrzec można nie tylko w muzeach czy w coraz mniej wydajnym iPhonie, iPadzie lub komputerze Mac, który pięć lat temu był przecież najwyższym w swojej klasie modelem czy osiągnięciem techniki. To, co najdobitniej pokazuje tę rwącą rzekę, to ludzie, którzy odchodzą. Lemmy Kilmister (wokalista, basista i założyciel zespołu Motörhead), David Bowie, a przede wszystkim Piotr Kokosiński, muzyk i realizator dźwięku, a także wieloletni moderator forum MyApple.

W imieniu całej redakcji życzę Wam miłej lektury kolejnego numeru MyApple Magazynu.

**Krzysztof Kozerański**  
MyApple Magazyn

### **Here is the crazy one**

wspomnienia o Piotrze Kokosińskim \_\_\_\_\_ 4

### **Rekordowe wyniki Apple**

za I kwartał 2016 roku \_\_\_\_\_ 9

### **Apple Watch**

Czego oczekuję od nowego zegarka \_\_\_\_\_ 14

### **Relikwie Apple**

czyli pamiątki po Jobsie \_\_\_\_\_ 19

### **Muzeum Apple**

w Pradze \_\_\_\_\_ 23

### **Lukas Hnilicka**

Wywiad \_\_\_\_\_ 31

### **Streaming**

Porównanie aplikacji \_\_\_\_\_ 34

### **GRY, nie gierki**

gatunki gier na iOS \_\_\_\_\_ 38

### **O pożytkach**

z prowadzenia dziennika \_\_\_\_\_ 43

### **Czy Apple zaserwuje nam**

odgrzewany kotlet? \_\_\_\_\_ 47

### **iPhone zmian**

16 GB pamięci to za mało \_\_\_\_\_ 50

### **Więcej niż tysiąc słów**

Przygotowanie fotek na Allegro \_\_\_\_\_ 53

### **Wystaw język!**

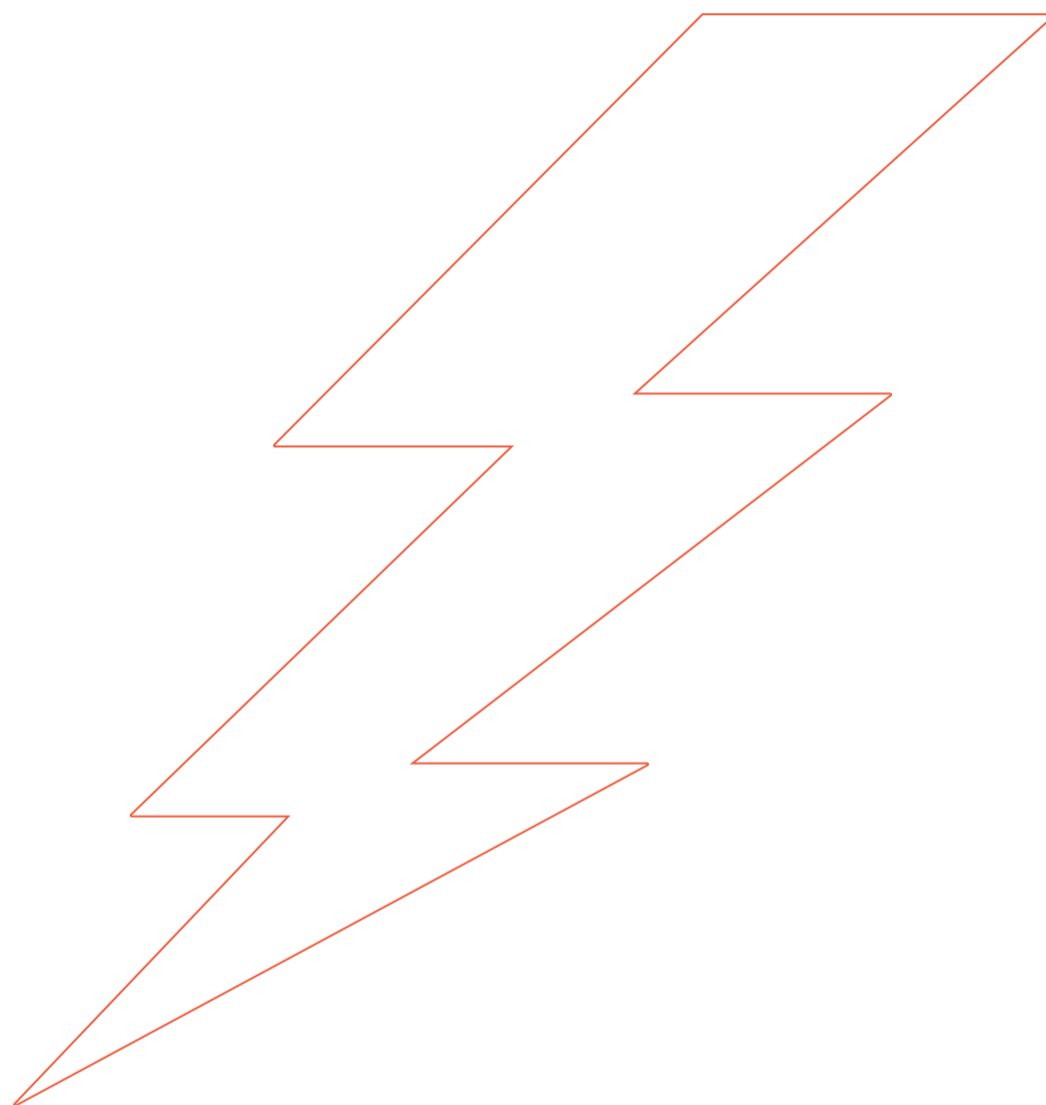
Jaromir o iMac'u G4 \_\_\_\_\_ 64

# Here is to the crazy one

- wspomnienia o Piotrze Kokosińskim



zebrał Krystian Kozerawski



Kiedy w styczniu 2008 roku przesiadłem się na Maca, jednym z pierwszych odwiedzonych przeze mnie miejsc w sieci poświęconych produktom Apple było forum MyApple. Tutaj uzyskałem odpowiedzi na nurtujące mnie pytania, znalazłem też rozwiązania problemów, jakie towarzyszyły mi w zmianie komputerowych przyzwyczajeń.



Jedne i drugie czekały na mnie na forum, a ich autorami byli ludzie tacy jak Piotr Kokosiński, chcieliby się powiedzieć - „starzy macowi wyjadacze”, którzy używali tych komputerów jako narzędzi w realizacji swoich pasji. To właśnie z tamtego okresu pamiętam moderatora „Kokosa”. Był on niewątpliwie jednym z tych szaleńców i buntowników, którzy myślą inaczej, i wierzą, że potrafią zmieniać świat. Nigdy nie dane mi było poznać go osobiście. Zdecydowanie lepiej znali go jego przyjaciele z grona moderatorów forum MyApple.

Piotr Kokosiński był muzykiem, producentem muzycznym i realizatorem dźwięku. Był basistą zespołu Red, z którym wydał płyty „Changing Colours” oraz „Berlin”, uczestniczył też w pierwszych nagraniach utworów, które znalazły się w repertuarze zespołu Wilki. Jak wspomina Robert Gawliński, to w studio Piotra Kokosińskiego i z jego udziałem jako basisty powstała pierwsza wersja utworu Eli Lama Sabachtani. Realizował też nagrania zespołów 1984, Blitzkrieg oraz płytę „Światło” Natalii Kukulskiej. Jego zainteresowania wykraczały poza samo tworzenie, rejestrację i produkcję muzyki i obejmowały szereg zagadnień związanych z dźwiękiem. Był m.in. operatorem dźwięku na planie filmów „Zmruż oczy”, „Kocham cię”, „Tylko jedna noc” oraz „Imagine”. Piotr Kokosiński zmarł 21 stycznia 2016 roku. Miał 50 lat. Został pochowany na Cmentarzu Bródnowskim w Warszawie.

Krystian Kozerański



Piotrka poznałem wiele lat temu na forum MyApple. Na początku była to znajomość głównie forumowa - ja moderowałem dział wideo, Piotrek audio, nie raz i nie dwa prowadziliśmy ożywione dysputy do późnych godzin nocnych. Z czasem poznałem Piotra osobiście. Był to człowiek o wielkiej kulturze i szerokich zainteresowaniach, daleko wykraczających poza ramy audio. Dał mi się też poznać jako osoba szalenie pomocna i bezinteresowna, zaangażował się, gdy mój synek miał problemy zdrowotne. Bywając u niego w studio, widziało się, że muzyka to jego pasja, praktycznie o każdym sprzęcie/instrumencie mógł opowiedzieć fajną historię. Byliśmy w trakcie przygotowań do rozbudowy studia o postprodukcję wideo, jednak jego nagła, przedwczesna śmierć przerwała te plany.

Filip Rychlik



Dla mnie Piotr był w głównej mierze nauczycielem. Zaprzyjaźniliśmy się w czasach, gdy jeszcze nie byłem moderatorem i to on zaproponował moją kandydaturę, a potem wdrożył w tę trudną funkcję. Ja, nieco młodszy od niego, bardziej porywczy i ostrzejszy, zawsze podziwiałem jego stoicki spokój, dystans i umiejętność gaszenia awantur dowcipem i luzem. Siła spokoju. Z niedowierzaniem patrzyłem, jak mimo zalatania i braku czasu znajduje chwilę na poprawianie błędów, tłumaczenie i rozmowy z użytkownikami, pisanie PW (Prywatnych Wiadomości). I choć twierdził, że jest ponad to wszystko, wpadał i działał. Pomagał, dzielił się wiedzą (a miał ją ogromną), widać było, że jego branża i jej dział na forum są jego pasją. Taką prawdziwą, na całe życie. Chciałem być taki jak on. Mieć luz i mądrość, nie ulegać emocjom, umieć zdystansować się do otaczającej głupoty i lenistwa. To nie tak, że Piotrek był tylko krainą łagodności. Umiał się wkurzyć, umiał być stanowczy i zawsze miał swoje zdanie, według którego postępował. Próbował zmieniać nurt rzeki, ale gdy próby nie przynosiły oczekiwanego skutku, stawiał tamę. Był osobowością, to nie ulega wątpliwości. Podziwiałem go i zawsze cieszyłem z rozmowy z nim. I wiesz co? Teraz, kiedy go już nie ma z nami, uświadomiłem sobie, jaki wpływ na mnie wywarł. To, czego uczył mnie na forum, przeniosło się na życie w realu i trochę na mnie jako człowieka. Tylko że już mu tego nie powiem i nie podziękuję, nie zdążyłem...

Renqien



Piotrka poznałem na forum MyApple ponad 10 lat temu. Od razu zwrócił moją uwagę jako osoba niezwykle profesjonalna i bezinteresownie pomocna, a co najważniejsze cierpliwa - potrafił naprawdę poświęcić wiele czasu, aby pomóc rozwiązać jakiś problem osobom w potrzebie. Przez te 10 lat na forum dał się poznać nie tylko jako świetny specjalista od tematów „audio”, ale i doskonale radzący sobie moderator, dla którego nie było sytuacji bez wyjścia. Był tu z nami dokładnie 10 lat, 6 miesięcy i 8 dni. To długo, ale zdecydowanie za krótko.

Tomasz Wyka



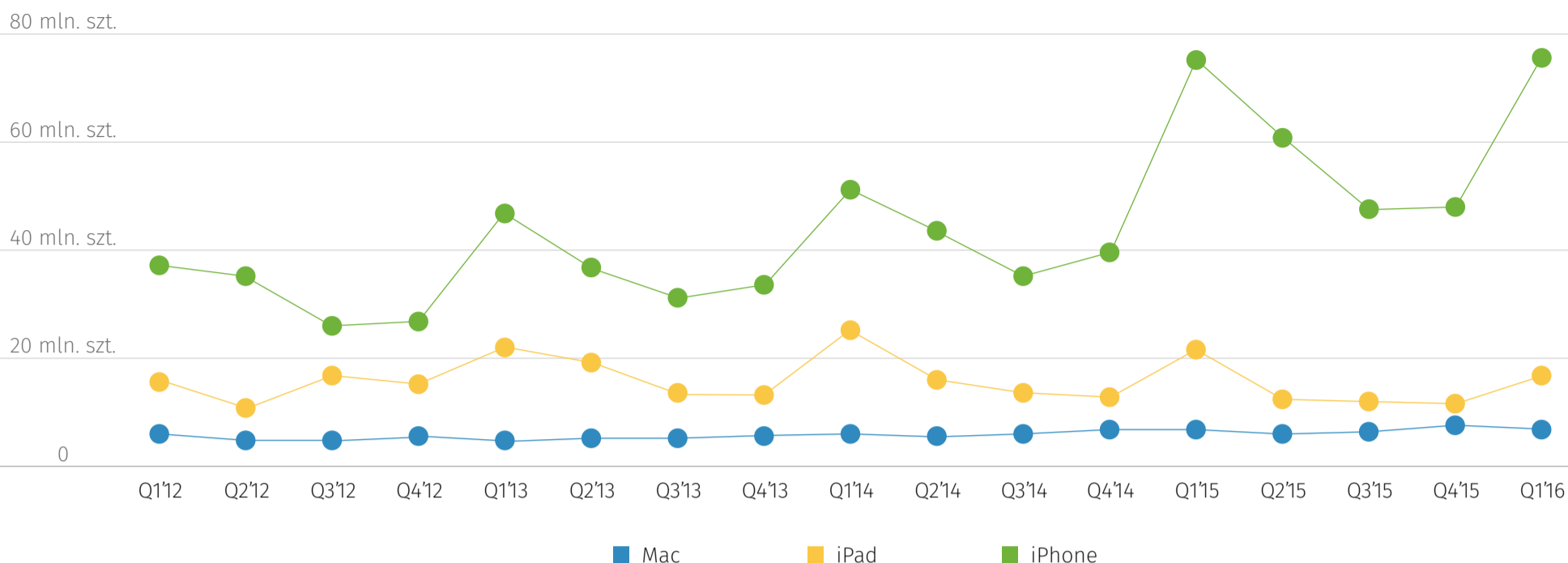
Wyniki Apple za I kwartał 2016 roku są rekordowe

# W kolejnym kwartale szykuje się sensacja

 Michał Mastowski



26 stycznia Apple podało wyniki za I kwartał roku obrotowego 2016 (ostatni kwartał kalendarzowego roku 2015). Zdążyliśmy się przez lata przyzwycząić, że wyniki giganta z Cupertino zawsze są rekordowe. Nie inaczej jest i tym razem. Jednak ich szczegółowa analiza pokazuje, że inwestorzy mogą już wkrótce przeżyć szok.



Rys. 1. Sprzedaż poszczególnych produktów (mln. szt.)  
źródło: investor.apple.com

Apple zarabia na czysto ponad 18 miliardów dolarów! Dla porównania, jego największy rywal, czyli Alphabet (dawne Google), ma przychodu w jednym kwartale około 18 miliardów dolarów. Przychodu. Czyli tyle, ile Apple ma zysku.

Zacznijmy jednak od aktualnych wyników sprzedaży i wyników finansowych, bo te są niczym innym jak tylko dowodem potęgi finansowej Apple.

W ostatnim kwartale Apple sprzedało następujące ilości swoich podstawowych produktów:

- iPhone 74,8 mln sztuk (rok temu 74,5 mln, +0,04%)

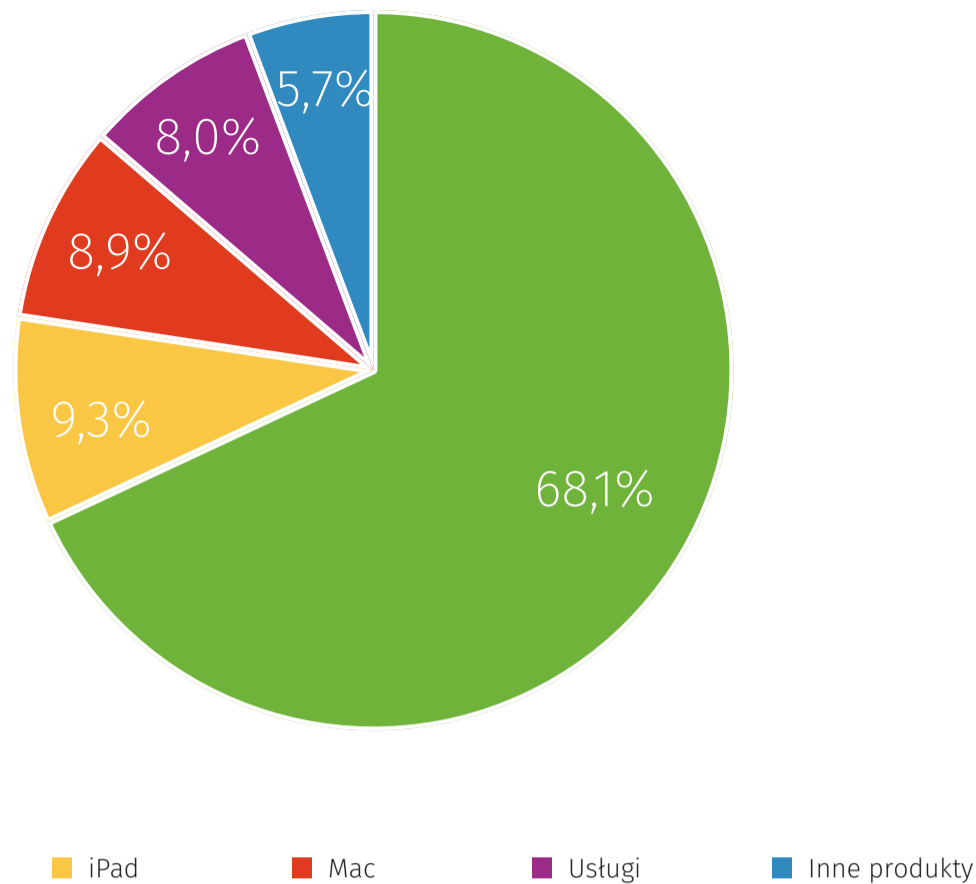
- iPad 16,1 mln sztuk (rok temu 21,4 mln, -25%)
- Mac 5,3 mln sztuk (rok temu 5,5 mln, -4%)

Przełożyło się to na następujące przychody:

- iPhone 51,6 mld USD (rok temu 51,2 mld USD, +1%)
- iPad 7,1 mld USD (rok temu 8,9 mld USD, -21%)
- Mac 6,7 mld USD (rok temu 6,9 mld USD, -3%)
- Usługi 6 mld USD (rok temu 4,8 mld USD, +26%)
- Inne produkty, w tym Apple Watch, Apple TV, iPod, słuchawki Beats, akcesoria 4,3 mld USD (rok temu 2,7 mld USD, +62%)

Warto także spojrzeć na wyniki sprzedaży w podziale na poszczególne regiony świata:

- Ameryka Północna i Południowa 29,3 mld USD (rok temu 30,5 mld USD, -4%)
- Europa 17,9 mld USD (rok temu 17,2 mld USD, +4%)
- Chiny 18,3 mld USD (rok temu 16,1 mld USD, +14%)



Rys. 2. Struktura przychodów Apple w I kwartale 2016 r.  
źródło: investor.apple.com

- Japonia 4,8 mld USD  
(rok temu 5,4 mld USD, -12%)
- pozostała część Azji 5,4 mld USD  
(rok temu 5,2 mld USD, +4%)

Łącznie przychody Apple wyniosły rekordowe 75,8 mld USD wobec 74,5 mld USD rok temu (+2%). Zysk spółki w tym kwartale wyniósł 18,4 mld USD. Rok temu o tej samej porze Apple wypracowało 18,1 mld USD zysku.

... okazuje się, że coraz więcej w przychodach spółki znaczą tzw. Usługi. W tej kategorii są ukryte następujące pozycje: przychody ze sprzedaży aplikacji w App Store i Mac App Store, przychody ze sprzedaży muzyki w iTunes, z iClouda oraz Apple Pay.

Jeżeli rozpatrywać tylko wartości bezwzględne, nie patrząc na historię oraz perspektywę, to podane liczby robią miazdzące wrażenie. Apple zarabia na czysto ponad 18 miliardów dolarów! Dla porównania, jego największy rywal, czyli Alphabet (dawne Google), ma przychodu w jednym kwartale około 18 miliardów dolarów. Przychodu. Czyli tyle, ile Apple ma zysku.

## Sprzedaż iPhone'a hamuje

A teraz spójrzmy na te wyniki ze strony giełdowych inwestorów z Wall Street, którzy handlują akcjami Apple. Oni żyją w świecie oczekiwań i potencjałów wzrostu. Jeżeli ilości

sprzedawanych produktów przestają rosnąć, spółka ma problem z utrzymaniem tempa wzrostu przychodów, to inwestorzy się denerwują. Z taką sytuacją mamy właśnie do czynienia w przypadku Apple.

Sprzedaż iPhone'a co prawda wzrosła w ostatnim kwartale, ale symbolicznie, zaledwie o 0,04%! Spadła sprzedaż iPada aż o 25% i spadła także sprzedaż komputerów Mac o 4%.

Tim Cook podczas telekonferencji wynikowej wyraźnie wskazał wiele czynników ryzyka, które miały znaczenie dla takiego wyniku finansowego. Niejednokrotnie podkreślał, że to, iż Apple i tak pobiło rekord finansowy w ostatnim kwartale, jest wyjątkowym osiągnięciem.

Dzięki wzrostowi średniej ceny sprzedaży iPhone'a do 691 dolarów (najwięcej w historii) minimalnie wzrosły także ogólne przychody z jego sprzedaży, o 1%. Natomiast przychody ze sprzedaży iPada spadły o 21%, a Maca o 3%. To nie wygląda optymistycznie, biorąc pod uwagę, z czym zawsze było kojarzone Apple, czyli ze sprzedażą sprzętu.

Jeśli jednak spojrzymy na to, jak Apple „obroniło” wynik finansowy, to okazuje się, że coraz więcej w przychodach spółki znaczą tzw. Usługi. W tej kategorii są ukryte następujące pozycje: przychody ze sprzedaży aplikacji w App Store i Mac App Store, przychody ze sprzedaży muzyki w iTunes, z iClouda oraz Apple Pay. Ogólne przychody w tej kategorii nie pod-

legają wahaniom sezonowym i urosły już do znaczącego udziału w całości przychodów, czyli do 8%. Patrząc na tempo zmian, należy oczekiwać, że najprawdopodobniej w kolejnym kwartale przychody z Usług będą wyższe od przychodów ze sprzedaży komputerów Mac i prawdopodobnie także iPada. To także zacząć powoli postrzegać Apple jako spółkę także usługową, a nie tylko jako producenta sprzętu.

Ogromny wpływ na ogólne przychody Apple ma również kategoria Inne, w której są ukryte iPody, Apple Watch, Apple TV, produkty Beats i akcesoria typu kable, ładowarki, klawiatury i przejściówki. Wzrostu przychodów w tej kategorii z pewnością nie należy przypisywać iPodom. Zgodnie z tym, co powiedział Tim Cook podczas prezentacji, Apple w ostatnim kwartale pobiło rekord sprzedaży Apple Watcha. Według różnych szacunków zegarek od Apple sprzedał się najprawdopodobniej w liczbie około 5 mln sztuk. To jednak tylko pokazuje, że bez wprowadzania nowych produktów do swojej oferty Apple nie może liczyć na dalsze wzrosty. Gdyby stało w miejscu i bazowało tylko na komputerach, iPhone'ach i iPadach, już dzisiaj zanotowałoby spektakularny spadek przychodów.

## Czynniki ryzyka

Tim Cook podczas telekonferencji wynikowej wyraźnie wskazał wiele czynników ryzyka, które miały znaczenie dla takiego wyniku finansowego. Niejednokrotnie podkreślał, że to, iż Apple i tak pobiło rekord finansowy w ostatnim kwartale, jest wyjątkowym osiągnięciem.

Użytkownicy przestali zmieniać telefony co roku. Zaledwie 40% użytkowników iPhone'a 6 i 6 plus zmieniło telefon na 6s i 6s plus. Dla wielu z nich wprowadzone zmiany nie były na tyle znaczące, aby skłonić ich do przesiadki i do wydania pieniędzy na nowy sprzęt.

Apple prognozuje przychody ze sprzedaży na poziomie między 50 a 53 mld dolarów. Zatem będzie to najprawdopodobniej pierwszy kwartał od 2003 roku, w którym Apple zanotuje spadek kwartalnych przychodów liczony rok do roku.

Niezwykle ważnym czynnikiem dla finansów Apple jest także sytuacja na rynkach światowych, w szczególności na rynku walutowym. Najważniejszym było to, że dolar stał się w ostatnim roku niezwykle silną walutą wobec pozostałych walut światowych, w szczególności wobec euro i jena. Spowodowało to, przy niezmięniętej cenie sprzedaży na lokalnych rynkach, spadek przychodów liczony w dolarach. Aby utrzymać cenę w amerykańskiej walucie, nie tracić przychodów i nie osłabiać marży, Apple było zmuszone w ostatnim roku przynajmniej raz podnieść cenę swoich produktów na świecie. Doświadczaliśmy tego także w Polsce. Wzrost cen w krajowych walutach spowodował z kolei spadek popytu. To naturalna rzecz, wraz ze wzrostem cen coraz mniej klientów jest skłonna wydać i tak nie małe już sumy na produkty Apple.

## Wszyscy oczekują pogorszenia wyników w kolejnym kwartale

To, co wydarzy się w kolejnym kwartale, brzmi nieprawdopodobnie, ale to prawda. Apple prognozuje przychody ze sprzedaży na poziomie między 50 a 53 mld dolarów. To zdecydowanie niżej od rynkowego konsensusu

analityków, którzy przewidywali przychody na poziomie 55 mld dolarów. Dla porównania, rok temu w II kwartale 2015 roku Apple miało przychód w wysokości 58 mld dolarów. Zatem będzie to najprawdopodobniej pierwszy kwartał od 2003 roku, w którym Apple zanotuje spadek kwartalnych przychodów liczony rok do roku.

Jako główną przyczynę przewidywanych spadków Tim Cook wskazał wspomnianą już trudną sytuację gospodarczą na świecie, w tym przede wszystkim wysoki kurs dolara, oraz wysoką bazę z II kwartału 2015 roku. Wynika to z tego, że w I kwartale 2015 roku Apple nie nadążało z produkcją, głównie iPhone'a 6 i 6s, co przeniosło sporo popytu na II kwartał. Dzięki temu był to naprawdę niezły kwartał dla Apple, którego wynik finansowy będzie, w najbliższym okresie rozliczeniowym, bardzo trudny do pobicia.

## Dywidenda, buyback i zadłużenie

Apple zaraportowało, że posiada w gotówce i w płynnych papierach wartościowych 213 mld dolarów (rekord wszech czasów). Należy jednak mieć na uwadze, że aż 90% z tej kwoty jest ulokowane na kontach poza Stanami Zjednoczonymi i nie może być, ze względu na podatki, łatwo transferowana do USA. Spowoduje to dalsze zadłużanie spółki, która - podobnie jak w zeszłych kwartałach - ma zamiar dalej wypłacać dywidendę (0,52 dolara na akcję), jak również nadal prowadzić skup akcji własnych.

Ilustracja: fot. - archiwum Redakcji



komentuj

# Czego oczekuję od nowego zegarka Apple Watch

 Krystian Kozerawski

W ostatnich kilku tygodniach rozgorzały spekulacje na temat tego, czy Apple pokaże tej wiosny nowy model swojego smart zegarka. Tego typu domysły to oczywiście pożywka dla blogerów czy internetowych dziennikarzy, którzy zalewają internet informacjami, z których jasno wynika, że tak naprawdę nic na ten temat nie wiadomo. Spekulacje tego typu trwają właściwie już od dnia premiery Apple Watcha i od tego też czasu podnoszone jest pytanie, kto będzie wymieniał zegarek co roku - tak jak np. iPhone'a.

Odpowiedź jest banalnie prosta. Nikt nikogo nie zmusza do wymiany urządzeń co roku. Starsze generacje iPhone'ów, zwłaszcza 6, 5s i 5, cały czas działają bardzo dobrze, choć oczywiście próżno szukać w nich wprowadzanych konsekwentnie nowych funkcji. Apple może co roku prezentować nowy model swojego zegarka, nie oznacza to jednak, że starsze przestaną działać. To, że użytkownicy decydują się zmieniać te urządzenia tak często, to ich suwerenna decyzja, która może w dużym stopniu wynikać - a moim nieskromnym zdaniem niemal na pewno tak się dzieje - z pewnej naturalnej ludzkiej próżności. Fajnie jest mieć co roku najnowszy model iPhone'a, dlaczego więc nie kupić w tym roku nowego Apple Watcha? To nic, że dodane funkcje i wydajność procesora nie są w wielu przypadkach wytłumaczeniem przesiadki, a rozsądek głośno protestuje. To właśnie on każe też wątpić w to, że Apple faktycznie mogłoby co roku wypuszczać na rynek nie tylko kolejny model iPhone'a, ale i zegarka.

Apple mogłoby wykorzystać procesory wyprodukowane w technologii 14 nanometrów, co obniżyłoby ich zapotrzebowanie na energię. Procesory tego typu wykorzystywane są w nowych iPhone'ach.

Czy będzie to w marcu, czy może we wrześniu? Mniejsza o to. Kiedy będzie, to będzie. Mnie bardziej interesuje, co takiego znajdzie się w nowym Apple Watchu i co zostanie poprawione w porównaniu z obecnym modelem. Tutaj także pełno jest spekulacji i oczekiwań. Są wśród nich te rozsądne i te - moim zdaniem - niedorzeczne. Ja także mam swoje

własne przemyślenia dotyczące tego, co powinno zostać poprawione i jakie funkcje powinny znaleźć się w nowym modelu, jakie zaś uważam za całkowicie niepotrzebne.

## Czas pracy na baterii

Czas pracy na baterii zegarka Apple Watch, wynoszący oficjalnie około doby, od pierwszej prezentacji tego urządzenia budził kontrowersje. Po premierze tego smart zegarka okazało się, że nie jest aż tak źle i w pewnych okolicznościach może on pracować na jednym ładowaniu grubo ponad dobę. Okoliczności te to przede wszystkim brak dłuższej aktywności fizycznej. Kilka godzin ćwiczeń, biegania czy marszu skutecznie drenuje z energii baterię tego urządzenia. Kiedy kończę intensywne ćwiczenia, muszę pamiętać, by podłączyć go do ładowania choćby na kwadrans.

Nowy Apple Watch powinien posiadać pojemniejszą baterię oraz bardziej wydajne pod względem energii podzespoły. Apple mogłoby wykorzystać procesory wyprodukowane w technologii 14 nanometrów, co obniżyłoby ich zapotrzebowanie na energię. Procesory tego typu wykorzystywane są w nowych iPhone'ach. Nie oczekuję jednak wyników porównywalnych np. z zegarkiem Pebble Time. Wystarczyłyby mi pełne dwa dni na jednym ładowaniu.

## Szybszy procesor,

więcej pamięci RAM i poprawiona wydajność zegarka

Jedną z irytujących przypadłości zegarka Apple Watch jest problem z jego wydajnością. Podejrzewam, że wynika to ze stosunkowo słabego procesora i małej pamięci RAM. Dość często zdarza się, że czas reakcji na stuknięcie w jakiś przycisk ekranowy czy na przesunięcie palcem po ekranie jest niemiłosiernie długi. Zdarza się, że zegarek zacina się (a może

i zawiesza) na kilka, a czasem na kilkanaście sekund, kiedy uruchamiam jedną z aplikacji - zwykle jest to ta odpowiedzialna za rejestrację mojej aktywności fizycznej (Ćwiczenia). Apple Watch drugiej generacji powinien być wolny od tego typu problemów. Urządzenie to winno mieć szybszy procesor, więcej pamięci RAM i lepiej pod ich kątem zoptymalizowany system.

## Poprawiony czujnik ruchu aktywujący ekran urządzenia

Większość smart zegarków, które testowałem - z wyjątkiem konstrukcji marki Pebble - wyposażona jest w ekran OLED aktywowany aktywowany za pomocą stuknięcia, wciśnięcia klawisza lub przekręcenia nadgarstka. Niestety wszystkie one - włącznie z Apple Watchem - mają mniejszy lub większy problem z poprawnym rozpoznaniem tego, czy przekręciłyśmy nadgarstek po to, by dowiedzieć się, która jest godzina, czy po to, by sprawdzić, jak wygląda nasz postęp dziennej aktywności. Niby w większości przypadków wszystko działa dobrze, ale zgodnie z prawem Murphy'ego problemy zaczynają się w najmniej oczekiwanym momencie, a więc wtedy, kiedy faktycznie zależy mi na szybkim sprawdzeniu godziny, liczby pokonanych kilometrów czy spalonych kalorii. Zwykle nerwowo ruszam wtedy przedramieniem, chcąc aktywować ekran w urządzeniu. Nie muszę wspominać, jak bardzo to irytuje.

## Oficjalna wodoodporność pozwalająca na pływanie z nim w basenie i funkcja mierzenia aktywności w wodzie

Apple Watch oficjalnie może przetrwać tylko mycie rąk, deszcz czy intensywne wydzielanie potu podczas ćwiczeń. Nieoficjalnie można śmiało wziąć go pod prysznic czy pójść z nim na basen. Ja sam pływałem kilkakrotnie, mając go na nadgarstku. Problemem jest jednak

to, że jeśli w takiej sytuacji wyzionąłby on ducha, uszkodzenie to nie byłoby objęte naprawą czy wymianą gwarancyjną. Nic na szczęście się nie stało i podejrzewam, że i w przyszłości nic się nie stanie. Moim zdaniem Apple, obniżając ocenę wodoodporności urządzenia, skutecznie zabezpieczyło się przed ewentualnymi roszczeniami, wiedząc jednocześnie, że nie zabraknie śmiałków, którzy wypróbują zegarek w basenie. Podejrzewam, że kolejny model będzie już oficjalnie wodoodporny. Oby tylko wraz z tym przyszła aplikacja do zliczania liczby pokonanych długości basenu. Brak odpowiedniego programu treningowego w aplikacji Ćwiczenia dość mocno irytuje. Liczę na to, że z Apple Watchem 2 będzie można nie tylko pływać, ale i rejestrować tego typu treningi. Co mógłby zliczać wspomniany program? Nie tylko długości basenu, ale i spalone kalorie (podobnie jak w innych ćwiczeniach) oraz czas przeznaczony na dane ćwiczenie.

## Monitorowanie snu i inteligentny budzik

Monitorowanie snu to dość popularna funkcja w różnych opaskach fitnessowych. Zwykle rejestrują one poszczególne fazy snu czy chwile wybudzenia (których wcale nie musimy pamiętać nad ranem). Poza mniej lub bardziej atrakcyjnym graficznym ich przedstawieniem niewiele więcej z tego wynika. Sam wykres, owszem, pozwala zobaczyć poszczególne fazy, nie pozwala jednak w żaden sposób wpływać na ich zmianę czy długość. Rzadko też badania tego typu są odpowiednio wykorzystywane, a przecież można by to zrobić. Urządzenie takie jak Apple Watch z powodzeniem poradziłoby sobie z wykryciem odpowiedniej fazy snu, a następnie aktywowaniem budzika w tej najbardziej dla użytkownika odpowiedniej - blisko wybranej godziny. Dzięki temu przynajmniej teoretycznie powinien on wstać rześki i wypoczęty.



Na zegarku można teoretycznie instalować aplikacje stworzone specjalnie dla tego urządzenia... aby Apple Watcha w pełni spuścić ze smyczy, należałoby go wyposażyć we własną kartę SIM, dzięki czemu można by z niego nie tylko dzwonić, ale i odbierać pocztę czy powiadomienia. Na tak daleko idące zmiany jednak bym nie liczył...

## Własne tarcze zegarów, jak w Pebble i Android Wear

O to dopominają się użytkownicy od premiery zegarka Apple Watch, który nie umożliwia prostego instalowania dodatkowych tarcz zegarka, tak jak ma to miejsce w urządzeniach Pebble czy tych z Android Wear. Liczba tych dostępnych nie jest zbyt duża i po jakimś czasie mogą się zwyczajnie znudzić. Nie mają z tym problemu na pewno użytkownicy zegarków Pebble. Mam jednak przy tym świadomość, że możliwość instalowania własnych tarcz to dla Apple spore wyzwanie i to niekoniecznie od strony programistycznej (jak zaimplementować odpowiednią funkcję w systemie), ale prawnej. Zgłaszane do App Store tarcze musiałyby być za każdym razem sprawdzane pod kątem ich legalności - np. czy ich twórca nie skopiował wzornictwa jakichś ekskluzywnych zegarków znanej szwajcarskiej firmy. Warto tutaj przypomnieć, że Apple miało już tego typu problemy z systemowym zegarem

w iOS 6, który wyglądał niemal identycznie jak zegary montowane na szwajcarskich dworcach kolejowych, stworzone wspólnie przez inżyniera kolei szwajcarskich Hansa Hilfikera i producenta zegarków Mobatime. Podobno firma zapłaciła około 21 milionów dolarów za możliwość korzystania z identycznego wzornictwa.

## Natywne aplikacje

i zwiększenie funkcjonalności urządzenia bez podłączenia do iPhone'a.

Wraz z wydaniem watchOS 2.0 na zegarku można teoretycznie instalować aplikacje stworzone specjalnie dla tego urządzenia, a nie tylko rodzaj widgetów serwowanych przez programy dla iPhone'a. W praktyce jednak nadal aplikacje dla zegarka Apple Watch to proste rozszerzenia dla programów dla iOS dostarczane w paczce z tymi pierwszymi. Aby zainstalować jakiś program na zegarku, trzeba go zainstalować na iPhone. To niestety bywa mocno irytujące. Liczę na to, że wreszcie powstanie sklep dostępny np. bezpośrednio w aplikacji Zegarek dla iPhone'a, w którym będzie można pobierać programy bezpośrednio na zegarek. Liczę też na to, że będą one zdecydowanie lepiej działać od tych obecnych i nie będą wymagać połączenia z iPhone'em.

## Własny GPS

Uniezależnienie się od iPhone'a będzie miało jednak sens dopiero wtedy, gdy zostanie on wyposażony w funkcje sprzętowe, które pozwolą korzystać z pewnych programów bez potrzeby komunikowania się z iPhone'em. Myślę tutaj przede wszystkim o wbudowanym odbiorniku GPS, który pozwalałby wybrać się na trening bez telefonu, a dzięki któremu zegarek rejestrowałby o wiele więcej danych, jak choćby pokonaną podczas biegu czy marszu trasę.

Pamiętać jednak trzeba, że aby Apple Watcha w pełni spuścić ze smyczy, należałoby go wyposażyć we własną kartę SIM, dzięki czemu można by z niego nie tylko dzwonić, ale i odbierać pocztę czy powiadomienia. Na tak daleko idące zmiany jednak bym nie liczył i nawet ich nie oczekuję.

## Możliwość rozszerzania funkcji zegarka

lub czasu pracy na baterii za pomocą specjalnych bransoletek podłączanych do portu serwisowego.

Apple Watch to urządzenie, które można w bardzo ciekawy sposób rozbudować. Wyposażone jest w specjalny port serwisowy umieszczony we wnęce mocowania paska lub bransoletki. Apple od początku milczy na jego temat, to jednak za jego pomocą stale ładowane są egzemplarze wystawowe tych urządzeń i to przez ten port komunikują się z wbudowanymi w ekspozycyjny panel iPadami. Wszystkie kable podłączone do zegarka ukryte są w atrapie paska, co pokazuje, że to właśnie te elementy mogą zawierać np. ogniwa zewnętrznej baterii czy dodatkowe czujniki aktywności (umieszczone np. w sprzączce czy klamercie paska lub bransoletki). Na razie jednak Apple nie godzi się na tego typu rozszerzanie możliwości zegarka. Mam nadzieję, że zmieni się to wraz z kolejnym modelem.

Wśród burzliwych spekulacji wymieniane są zmiany, które moim zdaniem wynikają tylko z niezdrowej pogoni za specyfikacjami i za jak największą liczbą funkcji

## Zegarek z wodotryskiem

Wśród burzliwych spekulacji dotyczących nowego modelu wymieniane są zmiany, które moim zdaniem wynikają tylko z niezdrowej pogoni za specyfikacjami i za jak największą liczbą funkcji, które można by zmieścić w tym małym urządzeniu. Nie ważne, czy faktycznie okaże się ona przydatna - ważne, że mają ją konkurencyjne urządzenia. Chodzi mi przede wszystkim o pojawiające się informacje o wyposażeniu zegarka Apple Watch w kamerę i aparat.

Czasy, kiedy tajni agenci w stylu Jamesa Bondy musieli z ukrycia fotografować zegarkiem jakieś zakłady przemysłowe czy plany, już dawno minęły. Teraz można to zrobić pierwszym lepszym smartfonem, co więcej - kamery można montować w elementy stroju zdecydowanie mniej rzucające się w oczy. Robienie zdjęć zegarkiem nie jest wygodne, a i jakość zdjęć jest kiepska, co udowodniły już produkty Samsunga z linii Gear, w których aparat dodano chyba tylko po to, by pokazać, że można to zrobić.

Sprawa dotyczy nie tylko aparatu, ale i przeglądania zdjęć na małych ekranach tego typu urządzeń. Z aplikacji Zdjęcia na zegarku Apple Watch skorzystałem raz, by sprawdzić, jak ona działa. Owszem, mam w niej kilka zdjęć moich dzieci i żony, tak jak ich zdjęcia trzymam w telefonie czy staroświecko w portfelu. Nie wyobrażam sobie jednak przeglądania ich na co dzień właśnie na zegarku.

W oczekiwaniach względem tego typu urządzenia należy jednak mierzyć zamiary podług sił. To przecież nadal tylko niewielki zegarek naręczny, choć kryjący w sobie mały komputer zamiast tradycyjnego mechanizmu.

Ilustracja: fot. - archiwum Redakcji



# Relikwie Apple, czyli pamiątki po Jobsie

Max Pijanowski



Odkąd za sprawą powieści *Krzyżacy* Henryka Sienkiewicza po raz pierwszy zetknąłem się z tematem relikwii, zawsze wywołuje on u mnie uśmiech politowania nad ludzką głupotą. Kult relikwii (łac. reliquiae – pozostałości, resztki), polegający na oddawaniu czci szczątkom ciał osób uznanych za świętych lub przedmiotom, z którymi miały one styczność podczas swojego życia, jest powszechnym motywem wielu religii. Pomimo iż jest on szczególnie rozpowszechniony w katolicyzmie i prawosławiu, to udając się do buddyjskiej świątyni Dalada Maligawa na Sri Lance, wyznający tę religię wierni mogą oddać cześć... zębowi samego Buddy, który wedle legendy został odnaleziony po jego kremacji.

Zęby to bardzo popularna relikwia, w pałacu Topkapi położonym w Stambule, prócz 60 włosów z brody proroka Mahometa, odcisków jego stóp i kilku należących do niego mieczy, znajduje się także jego ukruszony ząb. A chcecie zobaczyć mleczaki Jezusa? Nie wiem, czy któryś z chrześcijańskich kościołów przechowuje taką relikwię, jednak można było ją kupić w średniowieczu. Trudno się dziwić mleczakom, kiedy handlujący relikwiami i odpustami fikcyjny Sanderus ze wspomnianych *Krzyżaków* miał w swojej ofercie „kopytko osiołka, na którym mały Jezus wraz z rodziną uciekali do Egiptu, szczebel z drabiny, o której śnił Jakub i rdzę z kluczy świętego Piotra”... Dobrze, ale zapytacie, dlaczego o tym piszę, skoro to MyApple Magazyn? Przecież Apple to wedle wielu osób religia, a skoro tak, to musi posiadać także swoje relikwie.

Neurologrzy po analizie wyników reakcji mózgu Brooksa na produkty różnych firm doszli do wniosku, iż te pochodzące od Apple wywołują u badanego takie same procesy, jakie zachodzą w mózgach osób wierzących po obejrzeniu wizerunku czy obrazu związanego z ich religią.

Nie, Apple to nie religia, choć z całą pewnością nosi jej znamiona. Potwierdzają to chociażby badania brytyjskich neurologów, o czym pisaliśmy kilka lat temu w naszym serwisie. W pierwszej części wyemitowanego przez telewizję BBC programu „Secrets

of Superbrands” jego autor Alex Riley namówił redaktora portalu „World of Apple” Alexa Brooksa - uważającego się za fanatyka marki Apple - do poddania się badaniu rezonansem magnetycznym. Neurologzy po analizie wyników reakcji mózgu Brooksa na produkty różnych firm doszli do wniosku, iż te pochodzące od Apple wywołują u badanego takie same procesy, jakie zachodzą w mózgach osób wierzących po obejrzeniu wizerunku czy obrazu związanego z ich religią. Dodatkowo w programie pojawia się nagranie wideo przedstawiające klientów i sprzedawców przed londyńskim Apple Store w Covent Garden, wyglądających jakby znajdowali się w czasie religijnego uniesienia. Jeżeli chodzi o same firmowe sklepy Apple, to - jak twierdzi biskup Buckingham - wskutek ich lokalizacji w zabytkowych budynkach pełnych łuków, kamiennych podłóg i z małymi ołtarzykami, gdzie prezentuje się poszczególne produkty sygnowane logo Apple, mogą one budzić skojarzenia z kościołami. A co z rzeczonymi relikwiami?

Oczywiście za takie można uznać już tylko same aktualne produkty firmy z Cupertino, gdyż to właśnie one powodują masowe pielgrzymki do sklepów tej marki. Osób nie tylko zainteresowanych ich kupnem, ale i tych, które chcą je wyłącznie zobaczyć. Jeżeli w stosunku do nich użyć nomenklatury określającej kategorie relikwii, urządzenia z logo nadgryzionego jabłka należałoby zaliczyć do relikwii trzeciego stopnia, czyli przedmiotów, które stały się nimi poprzez dotknięcie tych właściwych relikwii lub przez samego świętego w trakcie jego życia. Chwila, jakiego świętego? A Steve Jobs to dla „wyznawców” Apple niby kto?

Co prawda mam nadzieję, że nigdy nie dojdzie do pojawienia się związanych z Jobsem „relikwii” pierwszego stopnia, jednak te, które zalicza się do stopnia drugiego, są kolekcjonowane już od dawna. Mowa tutaj o przedmiotach związanych bezpośrednio z jego

osobą. Jako że Apple mimo wszystko nie jest religią, a Steve Jobs nie jest świętym, to zamiast określenia takich przedmiotów mianem relikwii, nazywa się je pamiątkami.

Pomimo iż BMW 325i Convertible z 1995 roku na liczniku miał przebieg ponad 222 tysięcy kilometrów, a takie same modele są wyceniane na około 3000 dolarów, jego właściciel żądał kwoty 11 tysięcy. Dlaczego? Osobą, która nim jeździła pomiędzy rokiem 1995 a 1996, był według sprzedającego Steve Jobs.

W ubiegłym roku w serwisie Craigslist.org pojawiła się oferta sprzedaży samochodu BMW 325i Convertible z 1995 roku. Pomimo iż na liczniku auto miało przebieg ponad 222 tysięcy kilometrów, a takie same modele są wyceniane na około 3000 dolarów, jego właściciel żądał kwoty 11 tysięcy. Dlaczego? Osobą, która nim jeździła pomiędzy rokiem 1995 a 1996, był według sprzedającego Steve Jobs. Nie do końca była to prawda, gdyż kabriolet był zarejestrowany na jego żonę Laurene, ale być może Jobs kilka razy nim kierował. Zresztą – czy to ma znaczenie? Wystarczy, że w nim siedział, by samochód stał się gratką dla wyznawców, przepraszam, dla kolekcjonerów.

W maju 2012 roku, kilka miesięcy po śmierci założyciela Apple, nowojorski dom aukcyjny Sotheby's wystawił na sprzedaż odręczną no-

tatkę Steve'a Jobsa z 1974 roku, kiedy pracował on jeszcze dla firmy Atari. Treść czterostoronicowego dokumentu dotyczyła propozycji modyfikacji komputerowej gry „World Cup”. Zawierał on m.in. trzy wykresy naszkicowane przez Jobsa i podpis „Steve”. Sprzedawcy szacowali jego wartość na 10 do 15 tysięcy dolarów, jednak podczas aukcji został on sprzedany za 27,5 tysiąca dolarów.

Jobs bardzo rzadko rozdawał autografy, dlatego jeszcze przed jego śmiercią podpis założyciela Apple był cenną zdobyczą dla kolekcjonerów. A ile trzeba za taki autograf zapłacić? Choć w serwisie aukcyjnym eBay znajdziemy podobne oferty już za kilka dolarów, to są to wyłącznie reprodukcje oryginału. Jeżeli nie zostały one potwierdzone żadnym certyfikatem autentyczności, nie warto wierzyć sprzedawcy, nawet gdy oferuje taki autograf za 500 dolarów. Podobnie jak z rzekomymi relikwiami w średniowieczu, popyt przewyższa podaż, dlatego często handluje się przysłowiowymi „kopytkami osiołka i szczeblami Jakubowej drabiny”. Pewnym wyznacznikiem wartości autentycznego podpisu Steve'a Jobsa może być cena, jaką w 2003 roku podczas licytacji w tym serwisie uzyskał podpisany przez niego pierwszy egzemplarz magazynu „Macworld”. Pomimo iż osiągnęła ona poziom 2274 dolarów, to transakcji nie sfinalizowano, ponieważ nie była to cena minimalna, jakiej żądał sprzedający. A jak unikalna jest to rzecz, świadczy historia związana z tym konkretnie podpisem. Sprzedający był zatrudniony w Apple w latach 1992–1999 i, jak sam opowiada, poprosił sekretarkę Jobsa o przekazanie mu magazynu, by ten go podpisał. Ta odpowiedziała mu: „Nie, on nie podpisuje takich rzeczy”, jednak później zadzwoniła do niego i kazała odebrać podpisany magazyn, zanim ten zniknie.

Jako założyciel jednej z najbardziej rozpoznawalnych marek na świecie, Jobs pojawił się na okładkach wielu magazynów, w tym wspomnianego pierwszego wydania „Macworld”

z 1984 roku. Jego cena po śmierci twórcy Macintosha osiągnęła poziom 300 dolarów. Oczywiście bez autografu.

W 2011 roku, także w serwisie eBay, wystawiony został pomarańczowy, dwugigabajtowy iPod shuffle czwartej generacji. Urządzenie było nowe, a co najważniejsze, na jego oryginalnym opakowaniu znajdował się własnoręczny podpis Steve'a Jobsa. Co prawda nie miał on żadnego certyfikatu, jednak towarzyszyła mu historia jego złożenia. Na prośbę o autograf Jobs miał odpowiedzieć: „Myślę, że jestem ostatnią osobą, która powinna coś podpisywać. Mogę zrozumieć, że pisarz podpisuje swoją książkę, ale myślę, że jeśli ktoś w naszej firmie miałby coś podpisywać, to powinni być to członkowie naszego zespołu R&D oraz wszystkie osoby odpowiedzialne za innowacyjność produktu. Szkoda, że wszyscy nie mogą otrzymywać takiego samego uznania, ale przypuszczam, że w ten sposób jest łatwiej, bo potrzeba dość dużego iPoda, by zmieścić podpisy każdego z nich”. Za ile ten wyjątkowy iPod został sprzedany? Różne źródła donosiły, że jego cena już na pięć dni przed zakończeniem aukcji wynosiła przeszło 10 tysięcy dolarów, a później wspomiano nawet o 25 tysiącach, jednak ostatecznie – według informacji znajdującej się w archiwum serwisu eBay – został on sprzedany za kwotę 9995 dolarów.

Pomimo iż nie ma oficjalnego muzeum Apple, to istnieją prywatne kolekcje produktów tej marki. Nie trzeba jednak jechać aż tak daleko. Miesiąc temu w Center of Pop Art przy ulicy Husova w Pradze otwarto prywatne muzeum firmy z Cupertino.

Autograf Jobsa można znaleźć także na kilku innych produktach Apple, ponieważ dla ukończenia pracy nad pierwszym Macintoshem wszyscy członkowie zespołu złożyli swoje podpisy wewnątrz jego obudowy. Zostały one umieszczone na matrycach i były tłoczone wewnątrz komputera Apple, pomimo iż użytkownik nigdy nie miał ich zobaczyć, gdyż Jobs nie chciał, aby Macintosha dało się otwierać bez odpowiednich narzędzi.

Pomimo iż nie ma oficjalnego muzeum Apple, to istnieją prywatne kolekcje produktów tej marki. Wiele z nich jest udostępnianych zwiedzającym. Przykładem może być tutaj otwarte w listopadzie ubiegłego roku w mieście Savona we Włoszech muzeum „All About Apple”, posiadające kolekcję ponad 10 tysięcy eksponatów związanych z firmą Steve'a Jobsa. Nie trzeba jednak jechać aż tak daleko. Miesiąc temu w Center of Pop Art przy ulicy Husova w Pradze otwarto prywatne muzeum firmy z Cupertino.

Na łącznej powierzchni 767 m<sup>2</sup> znalazły się 472 eksponaty, m.in. komputery NeXT, Apple II, Lisa, PowerMac, iBook oraz MacBook, aparat QuickTake i drukarki będące kiedyś w ofercie firmy, a kolejne generacje iPodów, iPhone'ów i iPadów, jakie ukazały się pomiędzy rokiem 2001 a 2012, prezentowane są tutaj w porządku chronologicznym.

Witryny praskiego muzeum zostały ozdobione cytatami Jobsa, a w środku można zapoznać się z jego historią. Dodatkowo mamy okazję zobaczyć tutaj pamiątki pozostałe po jego pracy w firmie Apple i Next oraz studiu Pixar, a także okładki magazynu „Time” ze zdjęciami Jobsa. Na miejscu zostanie otwarta także restauracja „Steven's Food”, która będzie serwować dania kuchni wegańskiej preferowanej przez założyciela firmy z Cupertino... Czy Apple to aby jednak nie religia?

Ilustracja: fot. - archiwum Redakcji



# Muzeum Apple w Pradze

 Krystian Kozerański

W niemal każdym numerze MyApple Magazynu czytelnicy mogą znaleźć kącik retro, w którym zwykle Jaromir Kopp opowiada o starych komputerach i innych urządzeniach produkowanych kiedyś przez Apple. Wiele z nich jest obecnie na tyle rzadkich, że spotkanie ich, choćby na aukcjach, graniczy z cudem. Aby zobaczyć niektóre z nich, trzeba było dotąd wybrać się do Muzeum Historii Komputerów w Mountain View, wymagało to jednak sporych nakładów związanych z wyprawą do USA. Od kilku tygodni w sercu praskiego Starego Miasta działa zupełnie nowe muzeum skupione tylko i wyłącznie na historii produktów firmy Apple i Steve'a Jobsa. Mieliśmy okazję je niedawno odwiedzić.



Wystawę otwiera oryginalny i kompletny komputer Apple I wraz z osprzętem. Maszynę tę mieliśmy już okazję zobaczyć w Mountain View, tam jednak była to jedynie drewniana skrzynka kryjąca w sobie płytę główną. Odwiedzający praskie muzeum mogą przekonać się, jak wyglądał taki komputer po podłączeniu do niego urządzeń peryferyjnych z klawiaturą włącznie.

W przeciwieństwie do wspomnianej już kalifornijskiej placówki, tutaj skupiono się tylko i wyłącznie na historii Apple, przyjmując ramy czasowe od założenia firmy przez Steve'a Jobsa, Steve'a Wozniaka i Rona Wayne'a do śmierci tego pierwszego. W muzeum znalazł się nawet jeden z oryginalnych dokumentów założycielskich firmy, podpisanych przez całą trójkę. Na wystawie próżno szukać urządzeń, które zaprojektowane zostały już po śmierci Jobsa. Trudno jednak uznać współczesne iPhone'y 6, 6s, najnowsze komputery Mac czy zegarki Apple Watch za obiekty muzealne.

## Rajski ogród nad Wełtawą

W kilku salach zabytkowej praskiej kamienicy zgromadzono ponad 300 różnego rodzaju eksponatów, wśród których większość stanowią oczywiście komputery i inne urządzenia elektroniczne. Wystawę otwiera oryginalny i kompletny komputer Apple I wraz z osprzę-



tem. Maszynę tę mieliśmy już okazję zobaczyć w Mountain View, tam jednak była to jedynie drewniana skrzynka kryjąca w sobie płytę główną. Odwiedzający praskie muzeum mogą przekonać się, jak wyglądał taki komputer po podłączeniu do niego urządzeń peryferyjnych z klawiaturą włącznie. W gablocie znalazła się także oryginalna kasetka magnetofonowa z oprogramowaniem, jaka dołączana była do sprzedawanej płyty głównej komputera. W osobnej gablocie wyposażonej w szkło powiększające można przyjrzeć się dokładnie jej ręcznie wykonanej kopii.

Można także z bliska przyjrzeć się komputerom Apple III oraz Lisa - ten nazwany imieniem córki Steve'a Jobsa, był w pewnym stopniu protoplastą Macintosha.

W kolejnych salach na zwiedzających czekają m.in. przepięknie odrestaurowane różne wersje komputerów Apple II, w tym takie unikatowe modele jak Apple II Bell & Howell czy te bardziej popularne jak Apple IIc i Apple II GS. Można także z bliska przyjrzeć się komputerom Apple III oraz Lisa - ten ostatni, nazwany imieniem córki Steve'a Jobsa, był w pewnym stopniu protoplastą Macintosha. To właśnie kolejne wersje tego komputera - poczynając od pierwszych modeli z 1984 roku przez późniejsze konstrukcje po te niemal współczesne, które pojawiły się w sprzedaży pod koniec życia Jobsa - są w praskim muzeum najliczniej reprezentowane. Wśród tych najciekawszych wspomnieć warto o pierwszym przenośnym komputerze tego typu, czyli o Macintoshu Portable (zaskakujące, jak duża jest to maszyna), oraz o 20th Anniversary Mac - luksusowym komputerze zaprojektowanym na 20-lecie firmy i jednocześnie pierwszym stacjonarnym Macintoshu typu wszystko w jednym wyposażonym w wyświetlacz LCD. W muzeum znalazł się też opi-





sywany przez Jaromira Koppa PowerBook Duo ze specjalną stacją dokującą Duo Dock, do której wsuwało się ten przenośny komputer, tworząc w ten sposób jednostkę stacjonarną. W kilku salach praskiego muzeum zaprezentowane zostały chyba wszystkie linie komputerów Macintosh. Oczywiście na wystawie nie znajdziemy wszystkich modeli - w tej chwili nie ma na to zwyczajnie miejsca. Darczyńców jednak nie brakuje. Do muzeum cały czas zgłaszają się osoby chcące przekazać swoje stare komputery.

Wspomnieć wypada, że to właśnie na komputerze NeXT uruchomiony został w szwajcarskim CERN pierwszy serwer http i strona WWW.

Na wystawie można zobaczyć także komputery NeXT, produkowane przez firmę Jobsa, którą założył po odejściu z Apple. Maszyny te można obecnie zobaczyć przede wszystkim w muzeach (m.in. w Mountain View). Wspomnieć wypada, że to właśnie na komputerze NeXT uruchomiony został w szwajcarskim CERN pierwszy serwer http i strona www.

Pozostając przy komputerach, wspomnieć warto kolekcję Newtonów, komputerów kieszonkowych, które wyprzedziły swoją epokę. Poza samymi komputerami w muzeum prezentowane są także różnego rodzaju urządzenia peryferyjne. Są więc drukarki Apple, aparaty cyfrowe Quick Take, a także takie rarytasy jak tablet graficzny z lat 80. czy opisywany przeze mnie w siódmym numerze magazynu Apple Interactive Television Box. Zobaczymy też produkty bardziej współczesne, m.in. iPady i iPhone'y, w tym działający prototyp pierwszego iPhone'a, który testowany był przez samego Jobsa.

## Kościół Steve'a Jobsa

Ogromne wrażenie robią kolekcje plakatów, m.in. tych z kampanii Think Different czy reklamujących iMaki, a także oryginalne wizytówki Steve'a Jobsa. Na wystawie znalazły się również jego buty, jeansy i koszulka. W ogóle jego postaci poświęcono masę miejsca. Momentami można mieć wrażenie, że wystawa produktów firmy Apple - także tych, do których nie przyłożył ręki, jak choćby wspomniane Newtony, których produkcja i rozwój zostały zakończone przez Jobsa krótko po jego powrocie do firmy - stanowi tylko dodatek. Praskie muzeum jest w pewnym stopniu świątynią dla fanów, przepętnioną kultem Steve'a Jobsa. Jego przemówienia nadawane są z głośników w salach wystawowych. W znajdującej się przy wejściu kafeferii można dostać tylko zdrową wegetariańską żywność i napić się kawy, słuchając sączących się z głośników ulubionych piosenek Jobsa (nas przywitał Mr Tambourine Man Boba Dylana).

... trochę brakuje prezentacji innych ważnych postaci, bez których nie byłoby przecież niektórych produktów Apple... Chodzi mi o współtwórców pierwszego Maca, iPoda czy wreszcie osoby, która odpowiada zarówno za oryginalny wygląd, jak i w pewnym stopniu sposób działania wielu produktów Apple - Jonathana Ive'a.

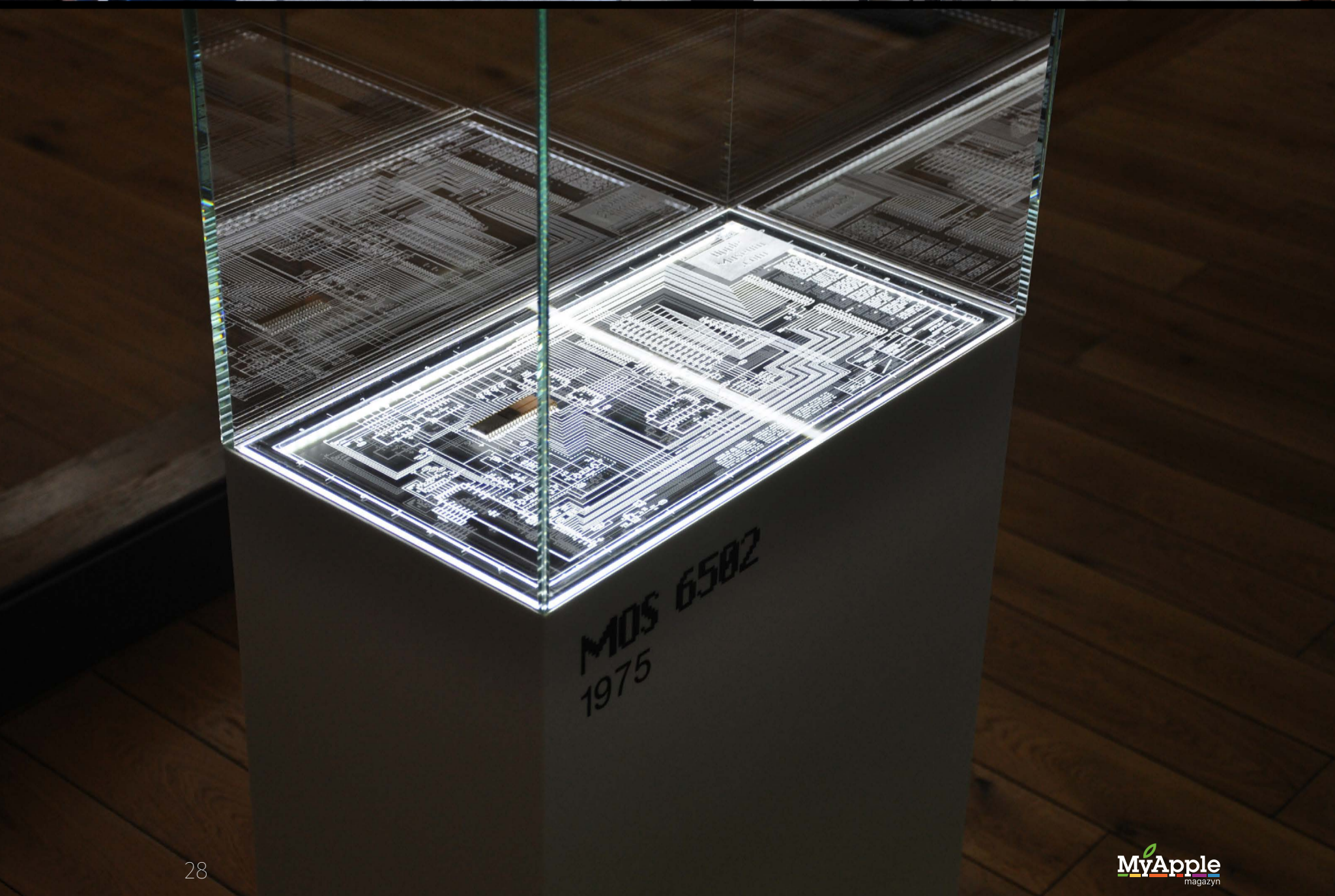
Mnie osobiście trochę brakuje prezentacji innych ważnych postaci, bez których nie byłoby przecież niektórych produktów Apple, a przynajmniej nie byłyby one aż tak rewolucyjne. Chodzi mi przede wszystkim o Steve'a Wozniaka (choć jemu akurat poświęcono trochę miejsca), współtwórców pierwszego Maca, iPoda czy wreszcie osoby, która odpowiada zarówno za oryginalny wygląd, jak i w pewnym stopniu sposób działania wielu produktów Apple - Jonathana Ive'a.

Nawet jednak bez prezentacji tych postaci Muzeum Apple w Pradze to miejsce, które powinni odwiedzić nie tylko fani firmy z Cupertino, ale także osoby zainteresowane historią komputerów jako takich. To bez wątpienia największa tego typu prywatna kolekcja produktów tej firmy na świecie. Co więcej, już niebawem mają zostać otwarte kolejne sale, a wystawa zostanie na pewno poszerzona. Dziwi wręcz to, że została utworzona bez udziału samego Apple, które - choć ma świetne warunki - nie stworzyło jednak w swojej siedzibie tego typu wystawy.

Muzeum Apple mieści się w Pradze na Starym Mieście, przy ulicy Husa 21 (Husova 21). Otwarte jest codziennie w godzinach 10:00 - 22:00. Bilet wstępu kosztuje 11 €.

Ilustracja: fot. - materiały prasowe Muzeum,  
Tomasz Wyka





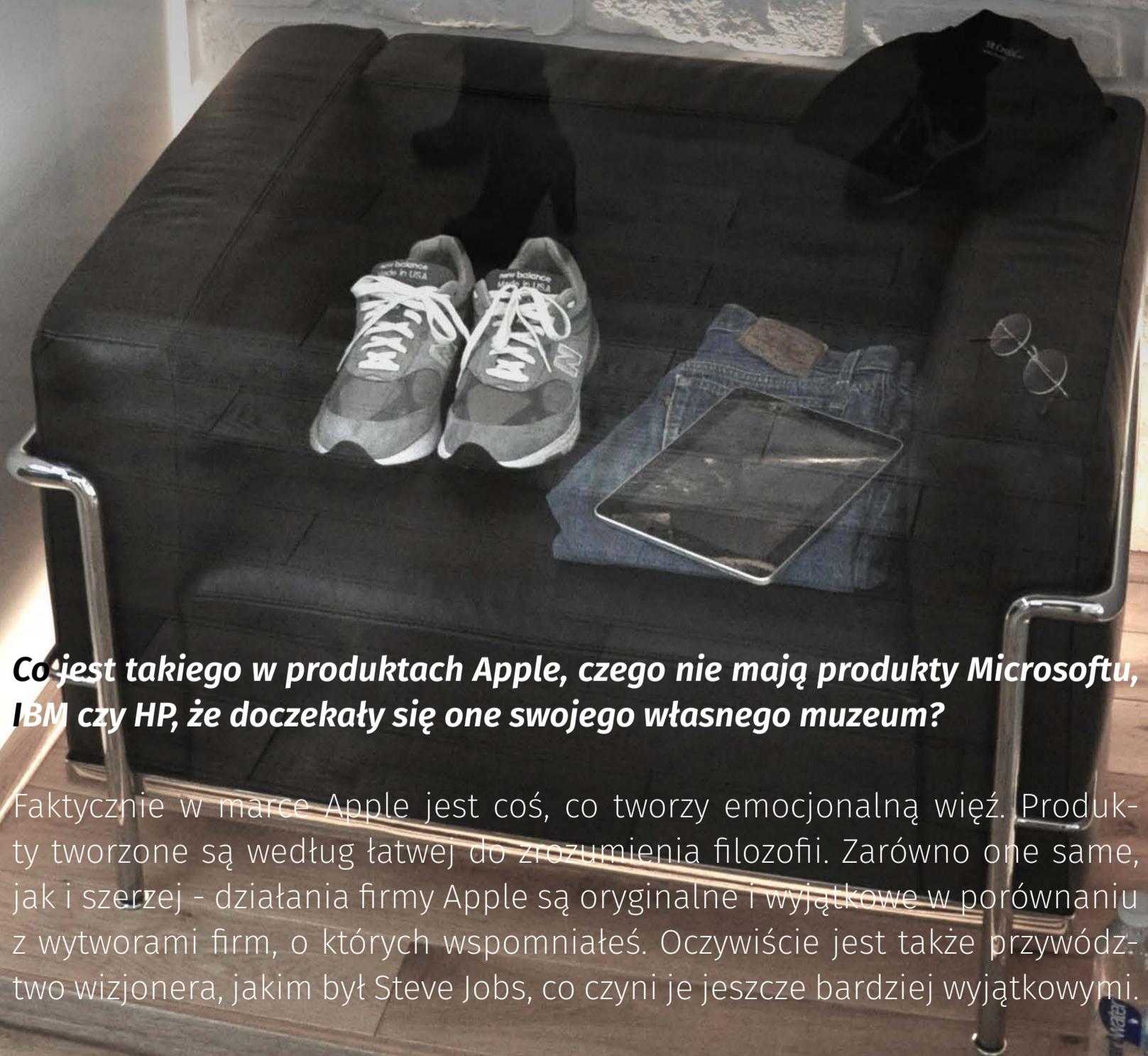




# Lukas Hnilicka

Wywiad z jednym z twórców praskiego Apple Muzeum

Krystian Kozerański



**Co jest takiego w produktach Apple, czego nie mają produkty Microsoftu, IBM czy HP, że doczekały się one swojego własnego muzeum?**

Faktycznie w marce Apple jest coś, co tworzy emocjonalną więź. Produkty tworzone są według łatwej do zrozumienia filozofii. Zarówno one same, jak i szerzej - działania firmy Apple są oryginalne i wyjątkowe w porównaniu z wytworami firm, o których wspominałeś. Oczywiście jest także przywództwo wizjonera, jakim był Steve Jobs, co czyni je jeszcze bardziej wyjątkowymi.

**Kto wpadł na pomysł i kto jest fundatorem tego miejsca?**

Muzeum jest obsługiwane przez Fundację Centrum Pop-artu, a jego powstanie w pewnym stopniu zawdzięczamy przypadkowi. Udało nam się zebrać sporą liczbę produktów Apple, a ponieważ posiadaliśmy już przestrzeń wystawową, zdecydowaliśmy się je pokazać.

**Praga to miasto wyjątkowe, dlaczego jednak muzeum powstało tutaj, a nie w Londynie, Paryżu, Berlinie czy w Nowym Jorku?**

Jak już wspominałem, w pewnej mierze zdecydował przypadek. Mieliśmy miejsce, by stworzyć taką wystawę, nawiązaliśmy też kontakt z kolekcjonerami, którzy chcieli zaprezentować swoje wartościowe zbiory.

Wiemy oczywiście, że za każdym z produktów stało wielu ludzi, którzy w dużej mierze przyczynili się do ich powstania. Czuliśmy jednak, że powinniśmy uhonorować przede wszystkim dziedzictwo samego przywódcy, Steve'a Jobsa. Był wizjonerem, który wyniósł tę firmę na szczyty.

**W muzeum prezentowana jest okazała kolekcja komputerów, urządzeń peryferyjnych, akcesoriów oraz różnych oryginalnych pamiątek. Jak wyglądało i ile zajęło jej stworzenie.**

Zebranie takiej liczby produktów było bardzo trudne. Zajęło nam to półtora roku nieprzerwanej pracy. Musieliśmy je odnaleźć, przetransportować do Czech, odnowić je, a także przygotować samą wystawę od strony architektonicznej.

**Jaka jej część została zebrana przez jedną osobę, a w jakim stopniu pomogli różni donatorzy.**

Większość z eksponatów pochodzi od różnych anonimowych darczyńców.

**Prezentowane na wystawie komputery i inne urządzenia wyglądają niekiedy jak nowe. W jakim stanie do Was trafiły i ile zajęła ich restauracja?**

Większość z pozyskanych eksponatów nie była w zbyt dobrym stanie. Renowacja każdego z nich, by wyglądał odpowiednio, zajęła setki godzin. Dzisiaj wyglądają niemal jak nowe, ale kosztowało to sporo potu, łez i krwi :)

**Jak udało Wam się zdobyć Apple I, prototyp iPhone'a?**

Szukaliśmy naprawdę wyjątkowych eksponatów i co ciekawe, nawet te najrzadsze wciąż można znaleźć. Dostaliśmy je od kolekcjonerów i prawdziwych fanów Apple z zagranicy.

**Miałem okazję zwiedzić już Muzeum Historii Komputerów w Mountain View w Kalifornii. Wasze muzeum jest inne. Rzekłbym, że to w pewnym stopniu prawdziwa świątynia dla fanów. Czy ten efekt był zamierzony?**

Zdecydowanie zamierzony. Apple różni się od innych marek i chcieliśmy to w pełni pokazać. Wywołuje silne emocje, a klienci tworzą silne więzi z jej produktami.

**Ogromny nacisk położyliście na postać Steve'a Jobsa. Brakuje mi trochę przedstawienia innych ważnych postaci, jak choćby twór-**



**ców pierwszego Maca (m.in. Andy Hertzfel-  
da, Billa Atkinsona i innych) czy Jonathana  
Ive'a, którego piętno odcisnięte jest od nie-  
mal 20 lat w wielu, a obecnie w niemal każ-  
dym produkcie tej firmy. Nie wspominacie  
też o innych prezesach, jak choćby o Joh-  
nie Sculleyu, choć prezentujecie na wysta-  
wie komputery i Newtony powstałe w Apple  
przez niego kierowanym? Skąd taki pomysł,  
by skupić się tylko na Jobsie?**

Wiemy oczywiście, że za każdym z produktów stało wielu ludzi, którzy w dużej mierze przy- czynili się do ich powstania. Czuliśmy jednak, że powinniśmy uhonorować przede wszystkim dziedzictwo samego przywódcy, Steve'a Jobsa. Był wizjonerem, który wyniósł tę firmę na szczyty. Był ogromnie ważny, a jego życie niezmiernie inspirujące, nie mogliśmy więc wybrać nikogo innego.

... jest to jego własna odzież. Nosił zarówno te jeansy, buty New Balance, jak i okulary - wszystkie są autentyczne. Mamy nawet wodę, którą zwykle pił oraz fotel, z którego korzystał w domu i podczas prezentacji.

**Informacja na Waszej stronie mówi, że wszystko, co prezentowane jest w mu-  
zeum, jest oryginalne. Chciałbym zapytać  
o prezentowane buty, jeansy i koszulkę.  
Czy faktycznie należały do Jobsa?**

Tak, jest to jego własna odzież. Nosił zarówno te jeansy, buty New Balance, jak i okulary - wszystkie są autentyczne. Mamy nawet wodę, którą zwykle pił oraz fotel, z którego korzystał w domu i podczas prezentacji.

**Muzeum zostało niedawno otwarte. Czy mie-  
liście jakikolwiek odzew ze strony Apple?  
Czy ktoś z firmy kontaktował się, by wyrazić  
swoją opinię?**

Niektórzy z byłych pracowników Apple, którzy pracowali ze Steve'em Jobsem, odwiedzili już muzeum i bardzo im się podobało.

**Czy kontaktował się z Wami Steve Wozniak?  
Co on myśli o Waszym muzeum?**

Głęboko wierzymy, że pewnego dnia będzie miał on możliwość odwiedzenia Pragi, by zobaczyć naszą wystawę. Chcielibyśmy z nim porozmawiać i dowiedzieć się, jakie wrażenie zrobiło na nim nasze muzeum.

**Wiem, że nie wszystko w muzeum jest jesz-  
cze gotowe. Jakie macie plany na najbliższą  
przyszłość?**

Jedyny eksponat, którego nam brakuje to Lisa I - komputer uległ uszkodzeniu podczas transportu. Obecnie staramy się znaleźć inny egzemplarz, ale nie jest to proste. Jeśli zaś chodzi o przyszłość, zamierzamy otworzyć galerię pop-artu w romańskich piwnicach (znajdujących się pod muzeum - przyp. red.). Zamierzamy także rozpocząć sprzedaż produktów Apple tutaj w muzeum. Odwiedzający będą mogli kupić koszulki, kubki, długopisy, a także niektóre z oryginalnych przedmiotów używanych przez Steve'a Jobsa.

Ilustracja: fot. - Tomasz Wyka



komentuj

# Streaming

Jacek Zięba

Serwisy streamingowe stają się z miesiąca na miesiąc coraz bardziej popularne. Nie powinno to nikogo dziwić. Dostęp do muzyki za ich pośrednictwem jest wyjątkowo łatwy, jak również tani. Co więcej, niektóre tego typu usługi oferują także użytkownikom darmowe abonamenty, co pozwala niemal każdemu uzyskać dostęp do nowych i starszych albumów. Jaki jednak serwis jest najlepszy i czy w ogóle cała idea streamingu jest tak doskonała, jak twierdzi Apple, Spotify i konkurencja?

W ciągu kilku ostatnich lat miałem okazję przetestować wszystkie dostępne w Polsce serwisy. Poznałem ich plusy i minusy, obserwowalem pojawianie się nowych funkcji, a ponadto ciągle zmieniałem swojego „dostawcę muzyki”. Tęsknię trochę za czasami przed streamingiem, choć wiem, że słucham tak wielu albumów, że nie mógłbym sobie pozwolić na kupowanie wszystkich wydawnictw, po które mam ochotę sięgnąć. Jako nastolatek często korzystałem ze źródeł, które nie pozwalały twórcom zarobić, co z pewnością nie było dobrym rozwiązaniem. Jednak zakup płyty, na którą czekałem miesiącami, wiązał się ze swego rodzaju ceremonią. Czekanie na otwarcie sklepu, oglądanie wkładki do albumu z tekstami, umieszczanie płyty w odtwarzaczu w salonie i spokojny odsłuch. Miało to swój urok, który niestety wraz z pojawieniem się streamingu przeminął. Chciałbym go kiedyś odzyskać, sięgając po płyty winylowe, których sprzedaż w dobie Spotify, Apple Music itd. zaczęła rosnąć. Zupełnie mnie to nie dziwi.

Baza utworów ostatnimi czasy stała się porównywalna i wynosi, w większości przypadków, ponad 30 milionów utworów. Wyjątkiem jest tutaj Apple Music, który oferuje subskrybentom aż 43 miliony pozycji.

Brak magii to nie jedyna wada streamingu. Drugą są zarobki artystów, szczególnie tych mniej popularnych. Sięgając do statystyk, znalazłem informacje, że w Polsce zarabiają oni od 3 do 4,50 zł na sprzedaży płyty.

W przypadku Stanów Zjednoczonych to z kolei około 50 centów. Oczywiście wszystko zależy od umowy z wytwórnią, formy sprzedaży oraz innych czynników, ale przedstawione wyżej kwoty są najbardziej dominującymi na rynku. Możemy więc całość zaokrąglić od 2 do 5 zł. Spotify twierdzi, że na jednym odtworzeniu utworu artysta zarabia od 0,006 \$ do 0,0084 \$. Liczmy, że płyta ma dziesięć utworów i przesłuchamy ją trzy razy. Daje to zarobki od 0,18 \$ do 0,25 \$. Przy obecnym kursie dolara otrzyma on - co najwyżej - złotówkę. Jak sprawa wygląda w przypadku Apple Music? Firma z Cupertino odda wytwórniom od 71,5% do 73% zysków. To nieco więcej niż Spotify, które dzieli się 70% przychodów. Serwis Billboard udostępnił informację, że za jedno odtworzenie utworu w Apple Music do kieszeni artysty wpadnie 0,002 \$. Może to wynikać z różnicy w ilości subskrybentów. W internecie pojawia się mnóstwo sprzecznych informacji dotyczących „płatności za odtworzenie”. Rzekomo najwięcej płaci Google Music, potem Tidal, Apple Music, Spotify, Deezer i na końcu YouTube. Ranking pokazuje jednak o wiele niższe kwoty w stosunku do tego, co możemy znaleźć na stronie Spotify. Kto kłamie? Trudno stwierdzić, ale wydaje mi się, że szwedzki serwis nie pisłby kłamstw na swojej witrynie. Dla mnie to jednak kolejne argumenty za tym, aby przynajmniej od czasu do czasu kupić płytę (najlepiej winylową) ulubionego artysty.

Który serwis najlepiej wybrać, kierując się własnym dobrem? Znaczenie ma zarówno cena, jak i jakość oprogramowania oraz muzyki. Baza utworów ostatnimi czasy stała się porównywalna i wynosi, w większości przypadków, ponad 30 milionów utworów. Wyjątkiem jest tutaj Apple Music, który oferuje subskrybentom aż 43 miliony pozycji. Czy ma to jednak znaczenie w przypadku bardziej popularnej muzyki? Jeżeli nie jesteście fanami Taylor Swift i kilku innych artystów, to nie. Ważniejsze pytanie dotyczy artystów, którzy w ogóle nie zdecydowali się na do-

stępność w streamingu. Ich lista ciągle się zmniejsza, ale wspomnieć można chociażby o Joannie Newsom, Prinsie, King Crimson czy Tool. To jednak bardzo indywidualna sprawa i każdy musi sam sprawdzić, czy jego ulubieni artyści są dostępni w streamingu. Debiutanci chyba nie mają wyboru i bez oddania się w ręce Spotify, Apple Music i spółki ich szansa na sukces jest znikoma.



## Spotify

### Abonament:

- darmowy – jakość mp3 128 kbps, ograniczenie odtwarzania, reklamy
- premium – 19,99 zł
- rodzinny – od 29,99 za dwie osoby do 59,99 za cztery osoby

### Jakość:

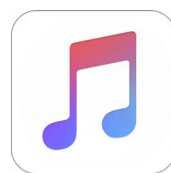
mp3 320 kbps, kompresja daje się we znaki, brakuje dynamiki i większej głębi.

### Oprogramowanie:

Bez zastrzeżeń. Wszystko działa płynnie, dobrze zaprojektowany interfejs, możliwość kontynuowania odtwarzania na innym urządzeniu – w tym PlayStation. Dostępny na niemal wszystkie platformy, niestety pobieranie w tle jest ograniczone w przypadku systemu iOS, jeżeli aplikacja nie jest przez dłuższy czas aktywna.

### Dodatkowe funkcje:

- **Spotify Weekly**, które co tydzień dostarcza spersonalizowaną listę trzydziestu utworów. Raz trafia w gust, a raz całkowicie się z nim rozmija.
- **Spotify Running** – muzyka jest dobierana do prędkości naszego biegu. Niestety baza utworów jest mała, a sama funkcja działa zdecydowanie niezadowolająco.



## Apple Music

### Abonament:

- podstawowy – 4,99 €
- rodzinny – 7,99 € – do sześciu osób

### Jakość:

256 kbps AAC – kodek kompresowania muzyki autorstwa Apple sprawdza się dużo lepiej, niż MP3. Muzyce brakuje wprawdzie głębi, ale jest zdecydowanie bardziej dynamiczna. Jest nieco „ciaśniejsza” niż w przypadku MP3, ale za to mniej „wibrująca”. Spośród wszystkich stratnych formatów AAC najbardziej przypadł mi do gustu.

### Oprogramowanie:

Pozostawia wiele do życzenia. Aplikacja mobilna jest nieprzemysłana pod kątem UX, ma problemy z zapisem do offline, niekończącym się buforowaniem utworów. Jej integracja z systemem iOS jest za to jedyna w swoim rodzaju. Możemy jednak zapomnieć o wersji mobilnej na Windowsa, choć już wkrótce program pojawi się w Google Play. W przypadku OS X rozpisywanie się o iTunes nie ma sensu. Aplikacja jest ociężała i daleko jej do ideału.

### Dodatkowe funkcje:

- **spersonalizowane playlisty** – w moim przypadku sprawdzały się świetnie. Składanki, monografie, największe hity danego artysty, roku czy gatunku muzycznego.
- **Beats1** – nadawane na żywo radio, które z pewnością jest ciekawym elementem Apple Music
- **connect** – swego rodzaju serwis społecznościowy pozwalający artystom wylewać myśli
- **możliwość przechowania 100 tysięcy utworów z dysku**



## Tidal

### Abonament:

- premium – 19,99 zł, AAC 320 kbps
- Hi-Fi – 39,99 zł, muzyka bezstratna – FLAC 1411 kbps
- family – 50% zniżki za każde dodatkowe konto

### Jakość:

w przypadku abonamentu premium otrzymujemy ponownie, jak w przypadku Apple Music, format AAC, ale tym razem w 320 kbps. Konto Hi-Fi to zaś najwyższa możliwa jakość – bezstratny format FLAC. Nic nie może się z nim równać.

### Oprogramowanie:

Aplikacja Tidal dla iOS oraz dla OS X nie jest zbyt udana. Interfejs jest prosty, ale brzydki i niezbyt intuicyjny. Nie występują z nim jednak większe problemy, choć jego brak dodatkowych funkcji doskwiera.



## Deezer

### Abonament:

- darmowy – MP3 128 kbps, tylko playlisty, brak offline
- płatny – 19,99 zł, MP3 320 kbps

### Oprogramowanie:

Deezer długo opierał się przed stworzeniem aplikacji na komputery, ale podobnie jak w przypadku programu dla systemu iOS, jest ona niewygodna w obsłudze, nieładna, choć działa bardzo sprawnie. Niewiele jest również dodatkowych funkcji.

### Dodatkowe funkcje:

mnóstwo informacji o polskiej muzyce



## Google Play Music

### Abonament:

- darmowy – MP3 128 kbps
- płatny – 19,99 zł, MP3 320 kbps

### Oprogramowanie:

Google Play Music nie ma przede wszystkim wersji na komputery, choć wśród licznych klientów można znaleźć ciekawe programy. Wersja przeglądarkowa działa nad wyraz dobrze, podobnie jak mobilna, choć brakuje jej spersonalizowanych playlist.

### Dodatkowe funkcje:

możliwość przechowania w chmurze 50 tysięcy utworów z dysku



Ilustracja: fot. - „The Innocence Mission“ Mark Grapengater, ikony aplikacji

# GRY, nie gierki

- gatunki gier, które świetnie sprawdzają się na iOS

Marek Gawryłowicz

Gdy w 2008 roku system iOS został wzbogacony o App Store, internetowy sklep dający dostęp do oprogramowania przygotowanego przez firmy trzecie, wiele osób zaczęło postrzegać iPhone'a jako potencjalnego konkurenta dla przenośnych konsol. Początkowo katalog tytułów – dostępnych za pośrednictwem wspomnianej platformy – był wprawdzie relatywnie ubogi, ale z czasem sekcja gier w App Store rozrosła się do naprawdę okazałych rozmiarów.

Dość szybko okazało się jednak, że prawdziwym problemem nie była wcale liczba dostępnych pozycji, lecz ich jakość. Twórcy pierwszych gier na iPhone'a nie za bardzo wiedzieli, jak wydobyć potencjał drzemiący w tym urządzeniu, dlatego też przez pewien czas na smartfonach firmy Apple mogliśmy zagrać tylko w proste, casualowe produkcje lub nieudolne klony konsolowych hitów. Wszystko to przyczyniło się do powstania mitu o tym, że w App Store da się znaleźć jedynie małe, trywialne gierki, a nie „poważne” gry, będące w stanie zadowolić prawdziwych graczy.

... w App Store zaczęły pojawiać się gry mogące śmiało konkurować jakością i grywalnością z produkcjami znanymi z konsol i pecetów. Jeśli dodać do tego dużą mobilność iUrządzeń, dzięki której możemy równie wygodnie grać, wylegując się na kanapie oraz siedząc w poczekalni czy jadąc pociągiem...

Od dnia debiutu App Store minęło już jednak ponad siedem lat. W tym czasie branża gier na urządzenia mobilne zdążyła przekształcić się w ogromny biznes, przyciągający już nie tylko małe firmy, ale też gigantów pokroju EA, Ubisoft , Activision czy Nintendo.

Na scenie pojawiło się też nowe pokolenie kreatywnych deweloperów, którzy nie próbowali już bezmyślnie kopiować rozwiązań znanych z konsol, lecz wymyślali nowe me-

chanizmy rozgrywki, projektowane od podstaw z myślą o dotykowych ekranach. W międzyczasie iPhone'y zdążyły dość zauważalnie zwiększyć nie tylko swoją moc, ale też wymiary, a oferta Apple poszerzyła się również o iPady, dzięki czemu deweloperzy przestali być ograniczeni niewielką wydajnością i przekątną wyświetlacza. Wszystko to doprowadziło nas do momentu, w którym w App Store zaczęły pojawiać się gry mogące śmiało konkurować jakością i grywalnością z produkcjami znanymi z konsol i pecetów. Jeśli dodać do tego dużą mobilność iUrządzeń, dzięki której możemy równie wygodnie grać, wylegując się na kanapie oraz siedząc w poczekalni czy jadąc pociągiem, produkty z logo nadgryzionego jabłka wydają się naprawdę świetną propozycją dla graczy.

Niestety, mimo wszystko nadal często zdarza mi się słyszeć, że „iPhone/iPad nadaje się co najwyżej do gierek pokroju Angry Birds, a od poważnych gier to jest konsola”. Zdanie to wypowiedane jest zwykle lekko kpiącym, protekcjonalnym tonem, z wyraźnie zaakcentowanym słowem „gierki”, zupełnie jakby granie w cokolwiek na iOS automatycznie czyniło rozmówcę graczem gorszego sortu. I owszem, jeśli za „poważne gry” uznajemy tylko sieciowe FPS-y bądź inne zręcznościowe gry akcji, to oferta App Store rzeczywiście nie powala. Warto jednak pamiętać o tym, że istnieją również inne rodzaje gier, a wiele z nich sprawdza się na iPhone'ach i iPadach równie dobrze jak na pecetach lub konsolach, a czasami nawet lepiej. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam kilka takich gatunków.

## Przygodówki

Gry przygodowe, zwłaszcza te typu Point&Click, cieszyły się swego czasu ogromną popularnością. W latach dziewięćdziesiątych zaczęła ona jednak drastycznie spadać, a po roku dwutysięcznym zamarła na dobre. Na szczę-

ście w ostatnich latach przygodówkom udało się powrócić do życia, i chociaż nie okupują one czołówek list przebojów, to mają liczne grono oddanych fanów. Swoją rolę w odrodzeniu wspomnianego gatunku odegrały również iUrządzenia, a zwłaszcza iPady, które wydają się wprost stworzone do gier tego typu. Grając w przygodówki, nie odczuwamy braku fizycznych przycisków. Wręcz przeciwnie – ekran dotykowy często okazuje się o wiele wygodniejszym rozwiązaniem niż mysz czy touchpad (o padach nawet nie wspomnę, bo odsetek przygodówek wychodzących na konsole jest naprawdę niewielki), zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z produkcją tworzoną od podstaw z myślą o smartfonach i tabletach. Przez pewien czas katalog przygodówek dostępnych do nabycia w App Store ograniczał się wprawdzie głównie do odświeżonych wersji dawnych hitów, jednak stopniowo zaczęły pojawiać się w nim również zupełne nowości (w tym nowe gry autorstwa weteranów gatunku, takich jak chociażby Tim Schafer).

**Przykłady:**

[Grim Fandango Remastered](#),

[Broken Age](#),

[The Last Express](#)

... pisząc, że gry RPG dobrze sprawdzają się na iOS, mam na myśli produkcje utrzymane w bardziej klasycznej konwencji – te, w których rzuty wirtualnymi kośćmi i statystyki liczą się bardziej niż umiejętność szybkiego pociągania za spust.

## RPG

RPG to dość obszerny termin, mieszczący w sobie ogromną liczbę rozmaitych podgatunków. Mianem RPG możemy określić zarówno Planescape: Torment, jak i Mass Effect 2, chociaż jedna z tych gier opiera się głównie na rozmowach, a druga na strzelaniu. Uściślijmy więc: pisząc, że gry RPG dobrze sprawdzają się na iOS, mam na myśli produkcje utrzymane w bardziej klasycznej konwencji – te, w których rzuty wirtualnymi kośćmi i statystyki liczą się bardziej niż umiejętność szybkiego pociągania za spust. Ekran dotykowy wprawdzie nie zawsze sprawdza się w takich grach idealnie, ale też rzadko kiedy stanowi poważną przeszkodę w czerpaniu przyjemności z rozgrywki. Fani tego typu gier mogą znaleźć w App Store całą masę świetnych pozycji, zarówno odświeżonych wersji ponadczasowych klasyków, jak i zupełnie nowych tytułów, często niedostępnych w ogóle na innych platformach. Na szczególną uwagę zasługuje jRPG – specyficzny podgatunek gier fabularnych wywodzący się z kraju kwitnącej wiśni. Nie dość, że produkcje tego rodzaju zaskakująco dobrze sprawdzają się na iOS, to na dodatek firmy zajmujące się ich tworzeniem przeważnie traktują gry mobilne bardzo poważnie, dzięki czemu wiele z wypuszczanych przez nie tytułów potrafi zawstydzić duże konsolowe produkcje poziomem złożoności, rozmachem scenariusza i długością rozgrywki.

**Przykłady:**

[Final Fantasy VII](#),

[Legend of Grimrock](#),

[Transistor](#).

## Gry planszowe i karcianki

Mimo iż zarówno cyfrowe planszówki, jak i cyfrowe karcianki istniały już na długo przed tym, gdy Apple zaprezentowało pierwszego



iPada, to jednak dopiero popularyzacja wspomnianego urządzenia pozwoliła tym gatunkom w pełni rozkwitnąć. Nie da się bowiem ukryć, że siedzenie w kilka osób przy jednym tablecie – pełniącym rolę wirtualnej planszy do gry – i przesuwanie wirtualnych pionków palcem po ekranie, wyraźniej oddaje ducha tradycyjnych planszówek niż tłoczenie się w kilka osób przed ekranem komputera i przekazywanie sobie nawzajem myszki. To samo tyczy się zresztą karcianek, które po prostu obsługuje się wygodniej i bardziej intuicyjnie za pomocą ekranu dotykowego. Jeśli zaś chodzi o porównanie planszówek i karcianek dla iOS do ich fizycznych odpowiedników, to chociaż stanowią one zaledwie ich cyfrową namiastkę, górują nad swoimi pierwowzorami w dwóch aspektach. Po pierwsze: nigdy nie musimy się martwić o brak kompanów do gry. W takiej sytuacji zawsze możemy zagrać z kimś w sieci lub zmierzyć się ze sztuczną inteligencją. Po drugie: są znacznie tańsze. Większość planszówek w wersji dla iOS kosztuje zaledwie ułamek ceny swoich fizycznych odpowiedników, a cyfrowe karcianki przeważnie dostępne są za darmo, z opcją dokupowania dodatkowych kart (opcją, a nie wymogiem, jak ma to miejsce w tradycyjnych karciankach).

W App Store znaleźć można wiele gier logicznych, które po przeniesieniu na komputery lub konsole straciłyby cały urok. Są to rzeczywiście małe, niezbyt rozbudowane produkcje, które najlepiej nadają się do zabijania czasu w oczekiwaniu na autobus...

### Przykłady:

[Hearthstone](#),  
[The Witcher Adventure Game](#),  
[Neuroshima Hex](#).

## Gry logiczne

Ekran dotykowy to przekleństwo dla jednych gatunków gier, lecz błogosławieństwo dla innych. Do tego drugiego grona zaliczają się między innymi szeroko pojęte gry logiczne, których twórcy nieraz udowodnili już, że potrafią wymyślić naprawdę pomysłowe sposoby na wykorzystanie tego elementu iUrządzeń. W efekcie w App Store znaleźć można wiele gier logicznych, które po przeniesieniu na komputery lub konsole straciłyby cały urok. Nie da się wprawdzie ukryć, że w większości przypadków są to rzeczywiście małe, niezbyt rozbudowane produkcje, które najlepiej nadają się do zabijania czasu w oczekiwaniu na autobus, jednak można wśród nich znaleźć również większe, bardziej złożone tytuły, potrafiące wciągnąć na długie godziny.

### Przykłady:

[The Room Three](#),  
[Framed](#),  
[Monument Valley](#).

## Gry strategiczne

Gry Strategiczne to kolejny obszerny termin, potrafiący zmieścić w sobie kilka zupełnie odmiennych podgatunków. Na jednym biegunie mamy więc gry typu RTS, które testują nie tylko siłę naszego umysłu, ale też refleks i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji, na przeciwnym zaś leżą strategie turowe, w których możemy spokojnie rozważać każde posunięcie tak długo, jak nam się podoba. Nietrudno się domyślić, że na iUrządzeniach najlepiej sprawdza się ten drugi typ gier stra-

tegralnych (choć na upartego dałoby się znaleźć w App Store kilka przyzwoitych RTS-ów). Ze względu na to, że sterowanie w mobilnych grach tego typu zazwyczaj nie różni się zbyt mocno od ich pecetowych odpowiedników (ikony, które normalnie wybieralibyśmy kliknięciem myszki, teraz po prostu wskazujemy palcem), deweloperzy przeważnie nie muszą niczego upraszczać, dzięki czemu większość turowych strategii dostępnych do nabycia w App Store nie odbiega poziomem złożoności i grywalnością od tego, co możemy znaleźć na pecetach.

### Przykłady:

[XCOM: Enemy Within](#)

[Frozen Synapse](#),

[Banner Saga](#).

... nietrudno dostrzec pewien schemat. Gatunki gier, które najlepiej radzą sobie na iOS, to te, które nie wymagają od gracza refleksu i precyzji.

## Interaktywne opowieści

Interaktywne opowieści to gry, w których główny nacisk położony jest na wątek fabularny, a rola gracza sprowadza się głównie do podejmowania decyzji o tym, w którą stronę rozwinie się scenariusz. Większość z nich stara się wprowadzić od czasu do czasu stawiać przed nami nieco bardziej złożone wyzwania i zagadki, jednak w odróżnieniu od „normalnych” przygodówek są one tylko okazjonalnym urozmaiceniem, a nie głównym elementem zabawy. Takie minimalistyczne podejście do kwestii mechaniki rozgrywki z jednej strony znacznie ogranicza rolę gracza, z drugiej

zaś pozwala twórcom opowiedzieć historię w sposób, w jaki nie byłoby to możliwe w innych gatunkach gier. Interaktywne opowieści potrafią przy tym wyraźnie różnić się między sobą formą, poczynając od istic filmowych produkcji spod znaku Telltale Games, a kończąc na nietuzinkowych eksperymentach pokroju Device 6 czy Her Story. Ta druga gra zdobyła zresztą dwie nagrody na ubiegłorocznej gali The Game Awards (za scenariusz i grę aktorską), gdzie rywalizowała z takimi hitami jak Wiedźmin 3, Rise of the Tomb Rider i Batman: Arkham Knight – co stanowi kolejny dowód na to, że gry tworzone z myślą o systemie iOS mogą już śmiało konkurować (i zwyciężać!) z grami z pecetów i konsol.

### Przykłady:

[Her Story](#),

[Device 6](#),

[Walking Dead: The Game](#).

## Podsumowanie

Przełóżając powyższe zestawienie, nietrudno dostrzec pewien schemat. Gatunki gier, które najlepiej radzą sobie na iOS, to te, które nie wymagają od gracza refleksu i precyzji. W czasach, w których czołówki list przebojów okupowane są przez rozmaite gry akcji, takie stwierdzenie może brzmieć wręcz jak zarzut i potwierdzenie tezy głoszącej, że prawdziwi gracze nie mają czego szukać w App Store. Na szczęście to nie listy przebojów, lecz my sami decydujemy o tym, jakie gatunki gier sprawiają nam największą przyjemność. O ile więc osoby preferujące zręcznościowe strzelanki rzeczywiście mogą odpuścić sobie próby grania w tego typu produkcje na iPadzie, o tyle fani nieco spokojniejszych odmian gier bez problemu znajdą w App Store naprawdę wartościowe tytuły, które będą w stanie zapewnić im rozrywkę na długie godziny.

Ilustracja: fot. - Omar Yousif

# O pożytkach z prowadzenia dziennika

 Daniel Światły

Macie czasem w głowie chaos? Spraw, myśli, emocji? Czujecie się zagubieni, pozostawieni samym sobie? Albo wręcz przeciwnie – w euforii, radości takiej, że macie ochotę wykrzyczeć to, co dobre?

Widzicie i przeżywacie coś pięknego, magicznego, nie do końca określonego i zastanawiacie się, jak ten moment utrwalić?



Do Evernote można wrzucić zapiski tekstowe, nagrania dźwiękowe, zdjęcia. Dzięki tagowaniu i odczytowi geolokalizacji, łatwiej posortować pewne sprawy tematycznie.

Dlaczego jednak nie polecam Evernote do prowadzenia dziennika? Z jednego, banalnego powodu. No, dwóch.

Wielu tworzy kolejny wpis na Facebooku. Ich oś czasu w serwisie społecznościowym staje się świadectwem zdarzeń. Ma to swoje zalety – chwile są komentowane przez przyjaciół i znajomych. Poniekąd przeżywane wspólnie. Lub przynajmniej oznajmione i pokaza-

ne. Odwiedzone miejsca rejestruje w Swarm. Zobaczone – w Instagramie.

Nie wiedzieć kiedy w tym łądzie rejestrowania aktywności w przeznaczonych do tego miejscach tworzy się chaos. I dziwna świadomość, że ten zapis nie jest nasz. Nie, nie chodzi o problemy z własnością danych i prywatnością. Mam na myśli to, że kiedy decydujemy się coś ujawniać, ukrywamy własną intymną refleksję. Robimy spektakl na pokaz, ma on służyć innym, nie nam. Nam pozostaje pamięć. A co, jeśli chcemy ją utrwać dla siebie, ewentualnie dla najbliższych?

Spróbujmy prowadzić dziennik. Ja wiem, to nie jest łatwe. Bardzo często motywuje nas do działania właśnie to, że ktoś będzie o nim wiedział. Z zapisem myśli jest podobnie – często chcemy, by ktoś czytał, co stworzymy. W takim przypadku pomysł zanotowania myśli i zdarzeń tylko dla siebie wydaje się stratą czasu. Niemniej tylko z pozoru.

Nic tak nie porządkuje spraw, jak sformułowanie ich w rzeczowy zapis. Zmusza nas to

do nazwania rzeczy, odkrycia ich wagi i zależności. Może nam się wydawać, że coś jest ważne, a po utrwaleniu i umieszczeniu pomiędzy innymi rzeczami, traci na znaczeniu. Lub przeciwnie – coś z pozoru banalnego nagle siada w głowie i okazuje się ważne, kluczowe, przetomowe. Mam wrażenie, że nigdy się tego nie dowiemy z własnych postów na Facebooku lub zameldowań w Swarmie. Tylko z rzetelnie prowadzonego dziennika, kroniki zdarzeń, wycieczek, starannie wybranych i umieszczonych w niej zdjęć, opatrzonych osobistym komentarzem.

### **Gdy już się do idei dziennika przekonamy, jak go prowadzić?**

Możliwie wszechstronnie. Na dziennik każdy musi znaleźć swój pomysł. Jedni umieszczają w nim inspiracje, inni swoją listę zadań do zrobienia. Jeszcze inni fotografie lub sprawozdania, co się wydarzyło, z kim. Jakie emocje temu towarzyszyły. A część osób w dzienniku zapisuje wszystkie te rzeczy. I prawdopodobnie jest to najlepsze rozwiązanie, jeśli po latach chcemy mieć cenne świadectwo tego, jak wyglądało nasze życie i czego dotyczyły nasze myśli.

Na pierwszy rzut oka przypomina program do pisania tekstów i gromadzenia notatek. Ale wystarczy przyjrzeć się bliżej...

Pierwszym wyborem dla prowadzących dziennik jest Evernote. To imponujący program do zbierania notatek, a ewentualna kronika może być w nim jednym z brulionów. Do Evernote można wrzucić zapiski tekstowe, nagrania dźwiękowe, zdjęcia. Dzięki tagowa-

niu i odczytowi geolokalizacji, łatwiej posortować pewne sprawy tematycznie.

Dlaczego jednak nie polecam Evernote do prowadzenia dziennika? Z jednego, banalnego powodu. No, dwóch. Po pierwsze, Evernote to program do wielu rzeczy. Tymczasem mnie prywatny dziennik kojarzy się z czymś wyłącznym, osobnym. Ot, w życiu sprzed epoki komputerów i smartfonów byłby to specjalny zeszyt przechowywany w ustronnym miejscu. W Evernote zaś ginie pomiędzy wieloma, często zupełnie ze sobą niezwiązanymi, rzeczami.

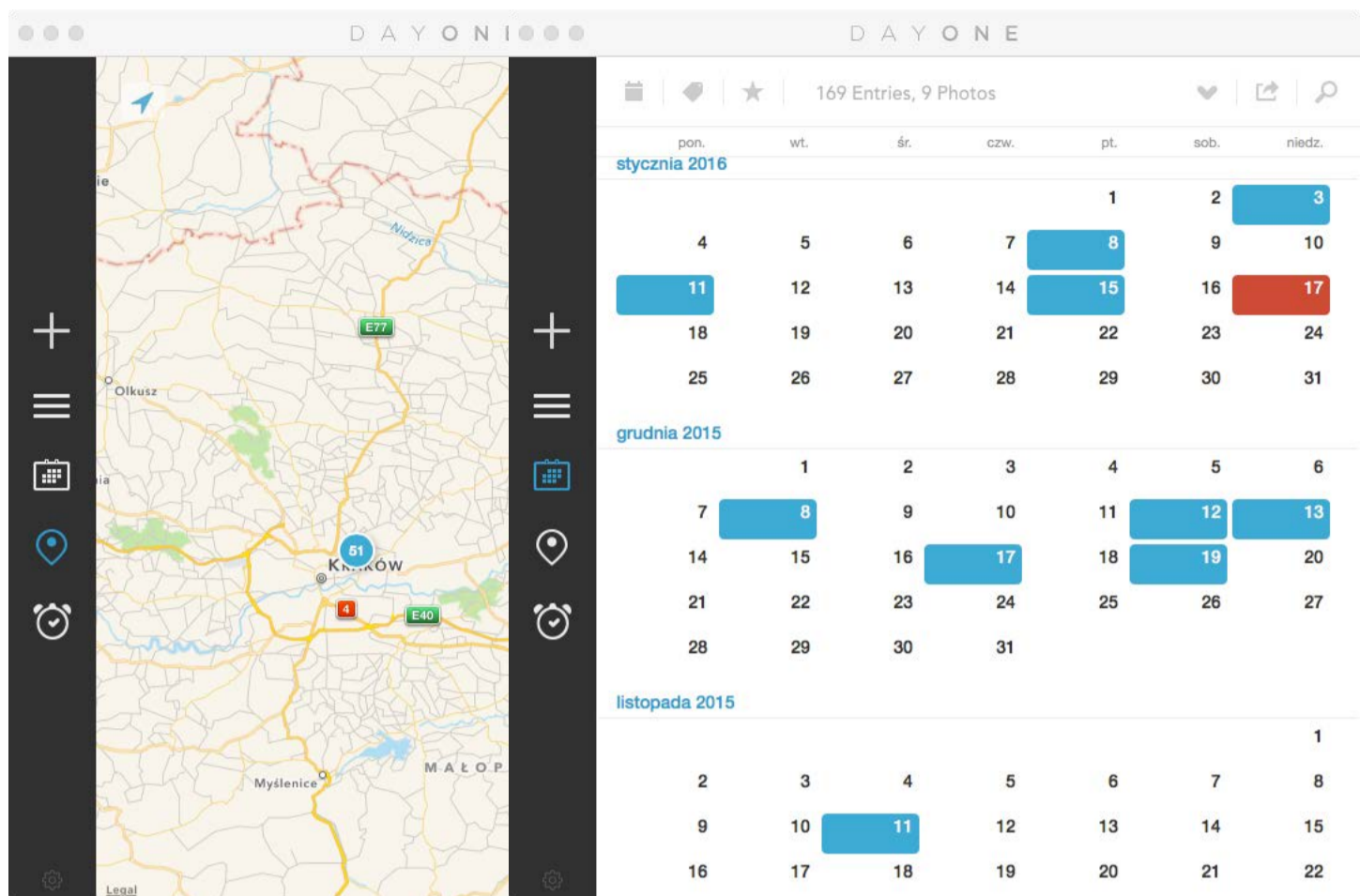
Drugim powodem jest eksport wpisów dziennika. Evernote jest pod tym względem bardzo okrojony. Zrobienie okolicznościowego albumu po prostu nie wchodzi w grę – trzeba by każdy wpis kopiować ręcznie do edytora.

Po co eksportować, zapytacie. Przecież archiwa są dziś cyfrowe. Tak, ale czyż nie jest fajnie mieć na półce album choćby o jakiejś ważnej podróży? Zawierający wszystko, co do niego wrzuciliśmy? Kwity z przydrożnego baru, zdjęcia i to, co najważniejsze – naszą opowieść?

### **Ja też zacząłem prowadzić dziennik w Evernote, ale szybko z tego zrezygnowałem.**

Jeśli posiadamy Maca i choć trochę interesujemy się rynkiem dostępnego dla niego oprogramowania, nie sposób nie usłyszeć o programie Day One. Występuje w trzech wersjach, na komputer, iPada i iPhone'a. I służy właśnie do prowadzenia dziennika. Na pierwszy rzut oka przypomina program do pisania tekstów i gromadzenia notatek. Bo w sumie nim jest... Ale wystarczy przyjrzeć się bliżej, by odkryć, że twórcy tej aplikacji wszystko podporządkowali jednemu nadrzędnemu zadaniu – prowadzeniu dziennika.

Kolejne wpisy tworzą linię czasu. Można ją filtrować według daty i tagów, a tak wyispląnaną grupę wyeksportować do pliku teksto-



wego (również w składni Markdown) lub pdf. Ten ostatni ma swój przygotowany przez twórców wzorzec. Wydrukowany dziennik prezentuje się atrakcyjnie i nie musimy sami się o to martwić.

Ja szczególnie lubię widok kalendarza – na poszczególne dni miesiąca naniesiony jest kolor, oznaczający, że wtedy utworzyliśmy wpis. Szybko można ocenić, czy tworzymy rzadko, często, czy miał miejsce jakiś burzliwy okres, kiedy byliśmy aktywni w prowadzeniu dziennika.

Nie opiszę tu wszystkich funkcji programu, bo ten tekst nie ma być recenzją, a raczej zachętą, byście poszukali własnego sposobu na prowadzenie dziennika i zaczęli to robić. Na pewno fakt, że korzystając z Day One, możecie używać zarówno komputera, jak i iPhone'a, niezwykle tę sprawę ułatwia. Ja cenię sobie długie i analityczne notatki – te powstają na komputerze, wieczorami, ale lubię też spontaniczne – jestem gdzieś, zachwyca mnie widok, robię zdjęcie i umieszczam w dzienniku wraz z jednym zdaniem opisu

nastroju. Wrażenia z lektury po dłuższym czasie – bezcenne. Ot, mam miejsce, do którego jeżdżę raz w roku sprzątać umysł. Pewnie nie wiedziałbym, jak duże ma to dla mnie znaczenie, gdybym nie wyświetlił sobie wszystkich wpisów z tej konkretnej lokalizacji i nie przeczytał, o czym konkretnie tam myślałem i w jaki sposób. Do jakich wniosków doszedłem i jaki miały wpływ na późniejsze działania, już po powrocie.

Naturalnie wszystkie wpisy są synchronizowane pomiędzy urządzeniami, a dostęp do naszego dziennika możemy zabezpieczyć hasłem. Co ma być więc ukryte i nasze, takim pozostaje.

Na koniec zaleta, o której już wspomniałem, ale uważam, że warto nią właśnie podsumować ten tekst. Każdy z nas powinien posiadać skrytkę z sekretami. Jej wypełnienie wymaga czasu, pracy i cierpliwości. Ale gdy to się uda, zawartość staje się bezcenna. Czego raczej nie powiemy o strumieniu na Facebooku albo o kolekcji zameldowań Swarm. Dla bezcennych rzeczy wymyślono Day One.

Ilustracja: fot. - archiwum Redakcji, screenshoty aplikacji

# Czy Apple zaserwuje nam odgrzewany kotlet?

 Grzegorz Świątek

Od kilku tygodni w branżowych mediach pojawiają się plotki, zgodnie z którymi Apple pracuje nad tańszym modelem iPhone'a. To już prawdopodobnie drugi raz, gdy firma z Cupertino próbuje wprowadzić na rynek smartfon dla osób z mniej zasobnym portfelem. W 2013 roku pojawił się iPhone 5c, który nie odniósł spektakularnego sukcesu. W świątecznym kwartale tamtego roku Apple sprzedało „zaledwie” 13 milionów sztuk tych urządzeń. Ówczesnie był to całkiem niezły wynik. Wystarczy przytoczyć, że w tym samym okresie sprzedaż smartfonów marki Blackberry była niemal dwa razy mniejsza. Jednak w porównaniu z debiutującym w tym samym czasie iPhone'em 5s, wynik tego tańszego nie był zadowalający. Po nieco ponad dwóch latach Apple podobno znów chce, aby iPhone trafił pod strzechy.

Pierwsze plotki sugerowały, że obudowa smartfonu zostanie wykonana z tworzywa sztucznego, podobnie jak było w przypadku 5c. Obecnie mówi się, że będzie ona jednak zrobiona z aluminium. Według Kuo, nowe iPhone'y zostaną zaoferowane w co najmniej dwóch lub trzech wersjach kolorystycznych... Pojawiły się również pogłoski, które wskazują na zupełnie nowe barwy.

Nie jest do końca jasne, jaki był powód wprowadzenia na rynek iPhone'a 5c. Jednym z najczęściej powtarzanych był ten, zgodnie z którym poprzez obniżenie ceny Apple chciało poszerzyć grono swoich potencjalnych klientów. Należy jednak pamiętać o tym, że w dniu premiery iPhone 5c był tańszy od topowego wówczas 5s tylko o 15%, czyli 450 zł. Nie jest to mało, ale biorąc pod uwagę nominalne ceny tych urządzeń, niewiele. Telefony znacznie różniły się jednak wydajnością. W testach Geekbench tańszy z nich osiągał jedynie połowę tego, co ten nieco droższy. Świadomi konsumenci szybko zorientowali się, że decydując się na wydanie trochę większej sumy, otrzymywali produkt, z którego cieszyć się będą o wiele dłużej. Bardziej wydajny smartfon pozwala bowiem na instalację nowszych wersji systemu operacyjnego i bardziej wymagających aplikacji bez utraty płynności działania. Po drugie, iPhone 5c był de facto

iPhone'em 5 w plastikowej obudowie. Co tym razem szykuje nam Apple? Czy po raz drugi zaserwuje odgrzewany kotlet?

Pierwsze plotki o drugim, tańszym (nie mylić z tanim) iPhone pojawiły się już w grudniu 2014 roku. Zgodnie z nimi, wraz z premierą obecnej generacji tych urządzeń, zadebiutować miał 4-calowy iPhone o nazwie 6c. Plotki zdementowane zostały dopiero pół roku później. Według doniesień z lipca ubiegłego roku, które ostatecznie się sprawdziły, Apple obniżyć miało ceny ówczesnych flagowców. Obecnie to właśnie iPhone'y 6 i 6 Plus pełnią rolę tańszych modeli.

Świat karmi się plotką. Niedługo po tegorocznym, wrześniowym keynocie pogłoski o nowym, tańszym smartfonie Apple powróciły. Analityk firmy KGI Securities – Ming-Chi Kuo – przewiduje, że produkcja „iPhone'a 6c” rozpocznie się w pierwszych tygodniach bieżącego roku, a urządzenie zadebiutuje w marcu. Pierwsze plotki sugerowały, że obudowa smartfonu zostanie wykonana z tworzywa sztucznego, podobnie jak było w przypadku 5c. Obecnie mówi się, że będzie ona jednak zrobiona z aluminium. Według Kuo, nowe iPhone'y zostaną zaoferowane w co najmniej dwóch lub trzech wersjach kolorystycznych, ale nie jest jasne, czy będą to warianty znane z obecnej generacji tych urządzeń. Pojawiły się również pogłoski, które wskazują na zupełnie nowe barwy.

Prognozy dotyczące specyfikacji technicznej nie są spójne. Analityk KGI Securities twierdzi, że smartfon wyposażony zostanie w układ A9, co oznaczałoby, że poziom jego wydajności niewiele różniłby się od serii 6s. Jednak według informacji opublikowanych na japońskim blogu Macotakara, tańszy iPhone posiadać będzie układ A8 znany z serii 6. W takim wypadku mielibyśmy do czynienia z „kotletem z wczoraj”. Większość doniesień wskazuje jednak na układ A9 oraz 2 GB pamięci RAM. Takie rozwiązanie, pod względem wydajno-



ści, stawiałoby tańsze urządzenie na równi z obecną generacją iPhone'ów. Oznaczałoby to prawdopodobnie szybkie wycofanie z oferty modeli 6 i 6 Plus. W drugim wypadku, „6c” znajdzie się w ofercie razem z zeszłoroczną i obecną generacją. 4-calowy smartfon stanowiłby wtedy dopełnienie linii produktowej. Jedną z pozostałych cech, która ma odróżniać go od najnowszych smartfonów Apple, będzie prawdopodobnie brak technologii 3D Touch, której eliminacja pozwoli na zredukowanie ceny urządzenia. Nie jest ona jednak czymś niezbędnym, jej wykluczenie będzie mniej odczuwalne niż np. brak technologii NFC, która umożliwia korzystanie z popularnego w Stanach Zjednoczonych Apple Pay. Nie należy zapominać bowiem, że jednym z głównych rynków zbytu iPhone'ów jest ten amerykański. Tańszy iPhone posiadać ma również baterię o pojemności większej niż ta, która instalowana była w 5s. Byłby to kolejny argument za wprowadzeniem takiego urządzenia na rynek.

Według raportu, „iPhone 5e” zostanie wyposażony w układ A8, 1 GB pamięci RAM. Urządzenie sprzedawane ma być z pamięcią flash o pojemności 16 lub 64 GB i ma kosztować około 500 dolarów

Niedawno pojawiły się nowe plotki, zupełnie odmienne od tych przedstawionych wyżej. Według informacji, które rzekomo uzyskane zostały od pracowników firmy Foxconn, nowy iPhone oznaczony zostanie symbolem 5e i będzie wspomnianym już „odgrzewanym kotletem, ale sprzed co najmniej kilku dni”. Według raportu, „iPhone 5e” zostanie wyposażo-

ny w układ A8, 1 GB pamięci RAM oraz będzie dostępny w znanych wszystkim wariantach kolorystycznych. Urządzenie sprzedawane ma być z pamięcią flash o pojemności 16 lub 64 GB i ma kosztować około 500 dolarów, co w polskim cenniku zapewne oznaczałoby kwotę bliską 2500 złotych.

Czy warto byłoby nabyć nowego, tańszego iPhone'a? Jeśli wierzyć plotkom, to iPhone 6c byłby urządzeniem godnym uwagi. Mniejszy ekran przypadnie do gustu osobom, które mają niewielkie dłonie lub nie przekonali się do większych smartfonów. Cena byłaby nieco niższa od „flagowych” modeli, co wynikałoby z braku technologii 3D Touch, która nie jest jednak niezbędna. Kosztem rezygnacji z jeszcze kilku mniejszych „udogodnień”, np. aluminiowej obudowy, może nieco gorszych parametrów kamery, konsumenci otrzymaliby urządzenie tak samo wydajne, jak topowe modele. Model „5e” nie będzie zapewne gratką dla tych, którzy chcą dużo wycisnąć ze swoich smartfonów. Jeśli taki się pojawi, jego celem będzie pewnie zdobycie rynków w mniej zaможnych państwach. Nie zainteresują się nim nawet ci, którzy obecnie posiadają iPhone'a 5, bo taki pewnie będzie poziom jego wydajności, a przecież nie kupuje się drugi raz takiego samego lub nawet podobnego urządzenia, co kilka lat temu. Decydując się na zakup smartfonu produkowanego przez Apple, warto jednak nieco dołożyć i nabyć najbardziej wydajny model, którym będziemy mogli się cieszyć przez co najmniej 2-3 lata, a może nawet dłużej. Podczas swoich studiów, na jednym z wykładów usłyszałem zdanie, którego sens oddaje stwierdzenie, że „biednych nie stać na kupowanie tanich rzeczy”. Jeśli więc zakup iPhone'a to spory wydatek, warto nieco dołożyć i kupić najlepszy, „krwisty stek”, a nie „odgrzewany kotlet”. Skąpy dwa razy traci.

Ilustracja: fot. - archiwum Redakcji



# iPhone zmian

- 16 GB pamięci to za mało



Patryk Wikaliński

Z zapartym tchem wyczekuję, co przyniesie 2016 rok. Wszak kolejne miesiące obfitują w nowości, które zaprezentuje firma Apple. Jednym z produktów pojawiających się cyklicznie jest iPhone. To mój codzienny kompan, sprawiający, że funkcjonowanie w dzisiejszych czasach jest dla mnie o wiele prostsze. Obecnie nie wyobrażam sobie dnia bez tego urządzenia, ułatwia mi bowiem wykonywanie rozmaitych zadań, wywołując przy tym uśmiech na mojej twarzy. Jak łatwo wywnioskować, jestem bardzo zadowolonym użytkownikiem, ale także wymagającym. Wypatruję przyszłości, a zarazem wyczekuję premiery kolejnej generacji tegoż urządzenia. Zadaję sobie pytanie — czy iPhone jest skazany na 16 GB wbudowanej pamięci w podstawowej konfiguracji? Zapraszam do przeczytania moich przemyśleń.

W mojej ocenie iPhone jest świetnym produktem. To telefon z logo Apple w pierwszej kolejności posiada największe technologiczne ulepszenia i innowacyjne funkcje, nad którymi firma pracowała przez długie lata. Smartfon ten wyznacza zakres nowości, które w niedalekiej przyszłości zostaną zaimplementowane w innych urządzeniach Apple. Co roku pojawiają się nowe generacje, które wprowadzają genialne w swojej prostocie rozwiązania, a tych na przestrzeni lat było bardzo dużo. Przy okazji premiery iPhone'a 4 zadebiutował ekran Retina, Touch ID znany jest z iPhone'a 5s, a jedna z największych nowości iPhone'a 6s to 3D Touch, które diametralnie odmieniło sposób obsługiwanego telefonu. Niestety jednym z faktów, niezmiennym od bardzo długiego czasu, jest sprzedaż podstawowej konfiguracji urządzenia z 16 GB pamięci.

Problem, który zaobserwowałem, może leżeć w złym gospodarowaniu dostępnym miejscem przez iOS. Z biegiem czasu używania urządzenia niepotrzebne pliki tymczasowe kolekcjonowane przez zainstalowane aplikacje i system powinny być kasowane na bieżąco — jednak tak się nie dzieje. Zostają w pamięci mojego iPhone'a...

Nie ukrywam, że dostarczanie klasowego produktu z tak małą ilością dostępnej przestrzeni - jak na obecne standardy - jest nietaktem

ze strony firmy. Oczywiście, możemy nabyć model w większym wariantcie pojemnościowym, ale wiąże się to z podniesionym kosztem urządzenia — ja korzystam z tego pierwszego rozwiązania. Doceniam jednak fakt, że Apple w bardzo mądry sposób wprowadziło funkcje, które umożliwiają zaoszczędzenie drogocennej pamięci. Przykładowo wykorzystuję w tym celu iCloud Photo Library. Funkcja dostępna w systemie iOS utrzymuje porządek w mojej bibliotece zdjęć. Starsze ujęcia są usuwane i trzymane bezpiecznie w chmurze. Całość jest widoczna w systemowej galerii zdjęć w postaci miniaturki, a gdy nastanie potrzeba, pliki są pobierane na urządzenie.

Tym sposobem moja galeria zdjęć zajmuje 300 MB przestrzeni dyskowej. Muszę wspomnieć, że mój typ pracy oparty jest na wykorzystaniu chmur. Do tych celów używam iCloud Drive, serwisu Box oraz Dropbox. Łącznie mam ponad 100 GB do wykorzystania, co zaspokaja moje zapotrzebowanie. Niemal wszystkie swoje pliki przeznaczone do archiwizacji przesyłam docelowo do chmury i w razie konieczności mam do nich dostęp ze wszystkich moich urządzeń w wygodny sposób. Rzadko gram na iPhone, a w zasadzie mam zainstalowaną tylko jedną pozycję i jest nią Alto's Adventure (polecam, jest świetna!), resztę zestawu domowej rozrywki posiadam w zbiorach Apple TV.

## Poszukiwanie źródła problemu

Problem, który zaobserwowałem, może leżeć w złym gospodarowaniu dostępnym miejscem przez iOS. Z biegiem czasu używania urządzenia niepotrzebne pliki tymczasowe kolekcjonowane przez zainstalowane aplikacje i system powinny być kasowane na bieżąco — jednak tak się nie dzieje. Zostają w pamięci mojego iPhone'a, a proces trwa tak długo, aż... zapcha się pamięć całego urządzenia.

W tym okresie nie instalowałem żadnych nowych „ciężkich” aplikacji. Nie przybywało też wytworzonych przeze mnie danych w pamięci urządzenia — jak już wspominałem te wysyłałem do chmury Box. Słucham strumieniowo muzyki czy podcastów i w taki sam sposób oglądam filmy. Muszę przyznać, że jestem aktywnym użytkownikiem i korzystam z wielu aplikacji, ale nie przekraczają one połowy pamięci mojego iPhone’a. W efekcie dochodzimy do kuriozalnej sytuacji, w której tak bardzo znane użytkownikom „Inne” zajmują znaczną porcję miejsca dyskowego, a w efekcie pochłaniają jego całość.

Musimy też mieć na uwadze wsparcie dla 4K, które ze względu na świetną jakość materiału wideo potrzebuje więcej przestrzeni dyskowej. Dochodzimy do sedna sprawy, gdyż nawet użytkownicy, którzy wybrali podstawową konfigurację urządzenia, mają prawo cieszyć się nim bez ograniczeń.

Niestety nie mamy też możliwości ich ręcznego skasowania — system co prawda robi to sam, gdy wielkość osiągnie zero bajtów, ale porządkowana jest tylko część miejsca (w moim przypadku system uwalnia około 400 MB). Jediną, w pełni bezpieczną opcją jest wyzerowanie urządzenia i przywrócenie kopii zapasowej z iCloud. Sam proces nie trwa długo i jest świetnie przemyślany, ale czasami irytuje mnie to, że cykl muszę powtarzać raz na jakiś czas, by korzystać z urządzenia

w normalny sposób. Trzeba przyznać, że Apple prowadzi działania, by system i aplikacje zajmowały jak najmniej miejsca. Programiści dostali możliwość implementacji funkcji App Thinning, która ogranicza do minimum dosyć duże wielkości samych programów.

## Na koniec konkluzja

Oczekiwanie i przybierające na sile plotki o następnej generacji iPhone’a tylko podsycają mój apetyt. Przewidywania są dosyć optymistyczne i Apple prawdopodobnie w podstawowej wersji umieści więcej niż 16 GB pamięci. Liczba 16 musi pójść w zapomnienie, bo inaczej firma może mocno podpaść na tle wizerunkowym. Moim zdaniem jest to najwyższy czas, system operacyjny bowiem potrzebuje większej ilości miejsca, żeby poprawnie współpracować. Przykładów nie trzeba daleko szukać, ponieważ baza App Store zawiera w swoich zbiorach aplikacje, które swoje „ważą”. Musimy też mieć na uwadze wsparcie dla 4K, które ze względu na świetną jakość materiału wideo potrzebuje więcej przestrzeni dyskowej. Dochodzimy do sedna sprawy, gdyż nawet użytkownicy, którzy wybrali podstawową konfigurację urządzenia, mają prawo cieszyć się nim bez ograniczeń. Nie zrozumcie mnie źle, jestem bardzo zadowolonym użytkownikiem sprzętu od Apple, ale potraktujcie moje słowa jako przestrożę przy wyborze wariantu pamięci. Być może jestem w ułamku procenta, który ma wyżej opisany problem, ale uświadomiłem sobie jedno — już nie będę oszczędzał na gigabajtach i tym samym na kupnie urządzenia, którego mam zamiar używać przez około dwa lata. Wybór jest prosty — mój następny iPhone będzie miał przynajmniej 64 GB. To już postanowione!

Ilustracja: fot. - Anna Elk





# Więcej niż tysiąc słów



Kinga Zielińska

Mam taki dziwny zwyczaj, że zawsze po świętach Bożego Narodzenia wpisuję w wyszukiwarkę Allegro frazę “(nietrafiony nieudany) prezent” i już po chwili przedzieram się przez listę niechcianych (teoretycznie) przedmiotów, które nie zostały najlepiej przyjęte przez osoby nimi obdarowane. To niezadko najlepsza okazja w roku, by kupić coś za część nominalnej ceny i poczuć ten licytacyjny dreszczyk emocji. To jednak często również dobry moment na to, by pozbyć się czegoś, dlatego że kilka dni wcześniej znaleźliśmy pod choinką coś lepszego, nowszego niż produkt czy gadżet, którego używaliśmy do tej pory. Wtedy najczęściej decydujemy się na sprzedaż jego poprzednika, jeśli nie wśród znajomych, to właśnie na internetowej aukcji. Wystarczy opisać przedmiot, przemyśleć strategię sprzedaży i... zrobić dobre zdjęcia.

Jako allegrowiczka bardzo doceniam fotografię „własnej roboty”, ponieważ można wtedy zobaczyć faktycznie sprzedawany produkt, a nie oderwaną od rzeczywistości wizję marketingowca...

W trakcie przeglądania ofert najczęściej mamy do czynienia z sytuacją, w której sprzedający wykorzystuje gotowe zdjęcia produktu pobrane ze strony producenta. Są też jednak tacy, którzy idą o krok dalej i decydują się na zdjęcia własne. Jako allegrowiczka bardzo doceniam fotografię „własnej roboty”, ponieważ można wtedy zobaczyć faktycznie sprzedawany produkt, a nie oderwaną od rzeczywistości wizję marketingowca jego marki. To jest jednak właśnie ten moment, w którym polega znakomita większość osób sprzedających okazjonalnie. I to nie dlatego, że nie każdy posiada aparat fotograficzny, powodem najczęściej jest to, że ktoś, kto chciałby sprzedać coś raz na kilka tygodni czy miesięcy, najwyżej w świecie może nie wiedzieć, jak się zabrać do zrobienia przyzwoitego zdjęcia swojego przedmiotu.

Oferta sprzedaży jest w pewnym stopniu naszą wizytówką, określając, jak jesteśmy postrzegani jako partner w transakcji. Forma estetyczna jest w niej równie ważna, co przekonujący opis, ponieważ w tym przypadku przedmiot kupujemy bezdotykowo – wzrokiem. Brak aparatu fotograficznego w dzisiejszych czasach nie jest już żadną wymówką, zobaczymy więc, jak zrobić smartfonem takie zdjęcia produktu, aby chciało się go kupić.

Będziemy potrzebować do tego nieco czasu, zaplanujmy więc, kiedy i gdzie odbędzie się nasza mała sesja fotograficzna. Nie róbmy tego szybko na kolanie ani w przypadkowo

wybranym miejscu, ponieważ wtedy możemy popełnić takie oto przykładowe dzieła:



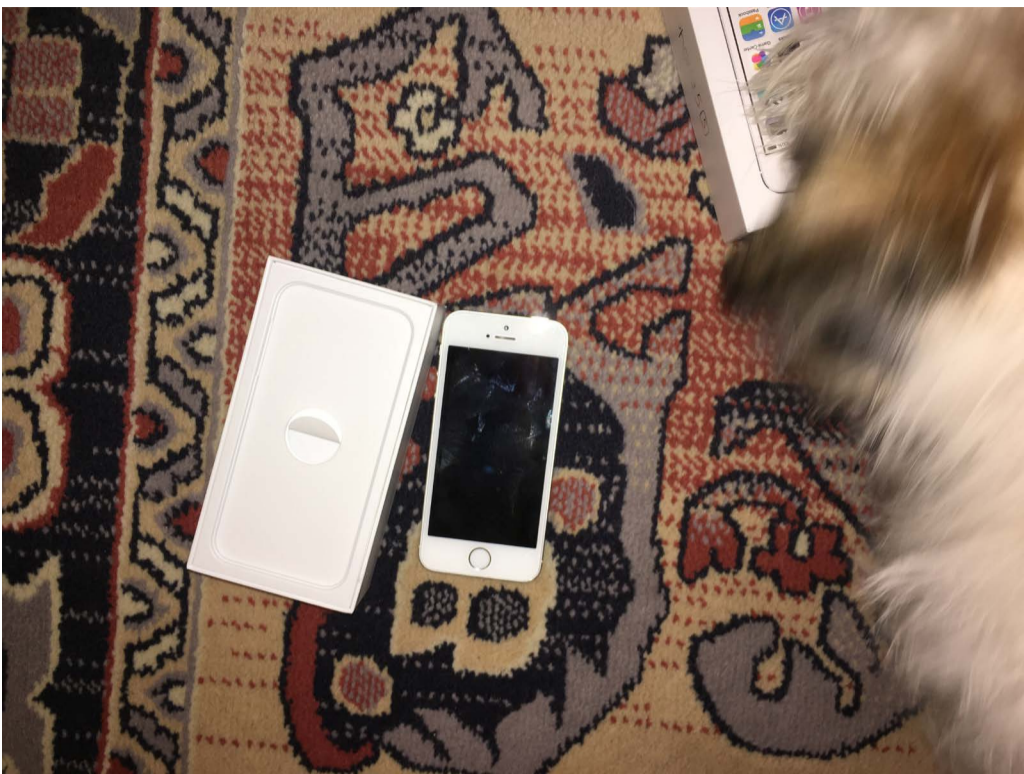
## miejsce

– czyste, puste, bez żadnych dodatkowych przedmiotów w kadrze, tak aby fotografowany produkt można było bez problemu znaleźć na zdjęciu.



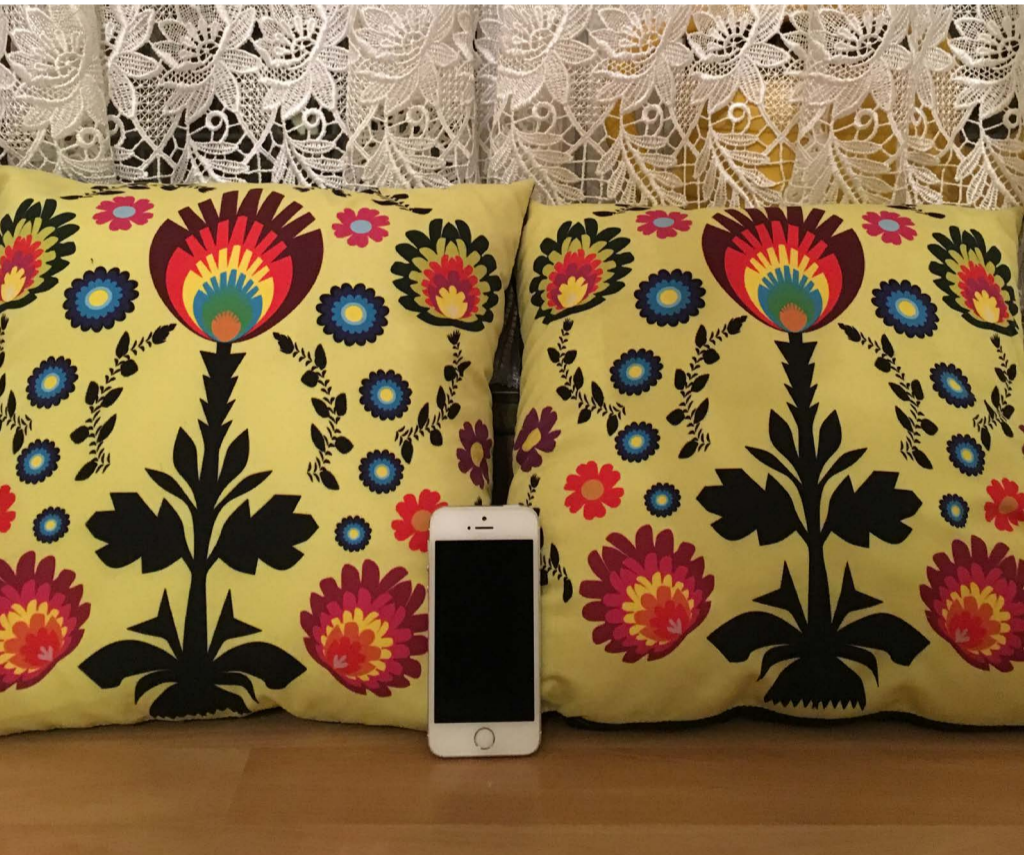
## odbicia elementów pomieszczenia

– lamp, okien, luster, metalowych i polerowanych przedmiotów, a także... nas samych. Uwaga na lampy, zarówno te będące częścią pomieszczenia, jak i wbudowane w smartfon.



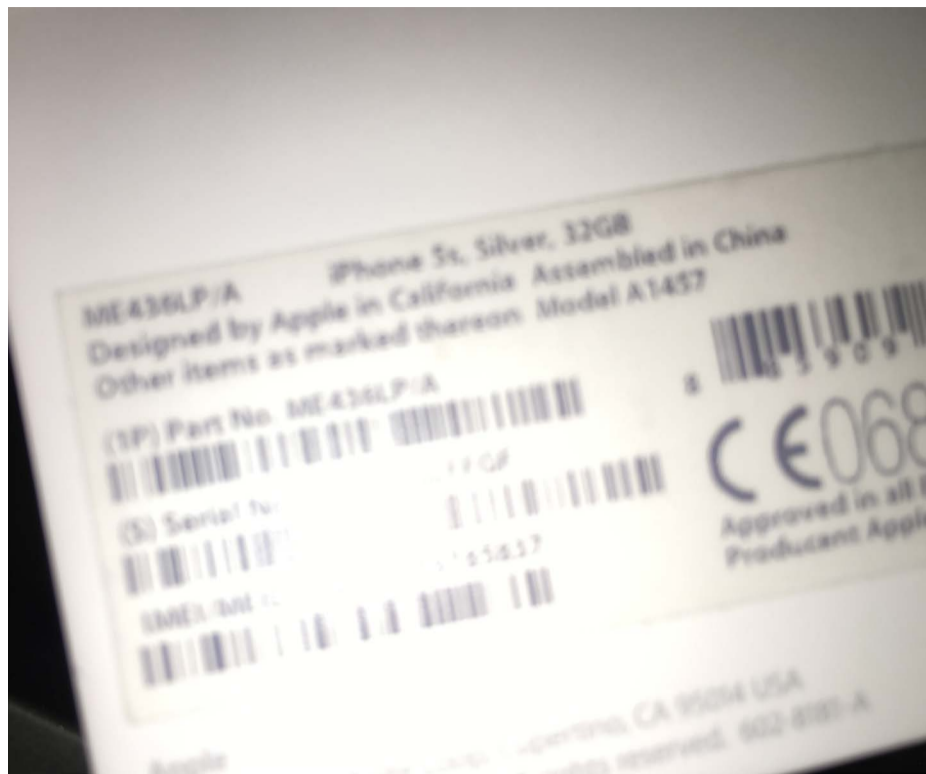
## kontrola nad kadrem

– pokazujemy tylko to, co sprzedajemy, pilnujemy też, aby w kadrze nie pojawili się bohaterowie drugiego planu porywający elementy sceny;



## tło

– mimo ciekawej poduszki, czy też firanek, poszukajmy jednak czegoś w bardziej stonowanych barwach i fakturze;



## ostrość

– na rozmażanym zdjęciu nic nie zobaczymy, więc po co je w ogóle zamieszczać?

Wiemy już zatem, jak nie powinny wyglądać zdjęcia sprzedawanego przedmiotu. Czego w takim razie potrzebujemy, żeby wykonać te dobre? Zestaw minimum to przede wszystkim przygotowany do zdjęć przedmiot sprzedaży, smartfon z aparatem, czas, tło, statyw i światło. Po co aż tyle tego do jednej transakcji? Przed nami całe lata i przez nasze ręce przewinie się jeszcze wiele niepotrzebnych rzeczy. Może ktoś podaruje im drugie życie, jeśli go tylko do tego przekonamy? Nawet jeśli mamy sprzedać coś tylko raz, to dlaczego nie zrobić tego w dobrym stylu?

Do roli sprzedawanego produktu wybrałam iPhone'a 5s, zastąpionego jakiś czas temu iPhone'em 6s, którym z kolei zostały wykonane zdjęcia do niniejszego artykułu. Przedmiot przed fotografowaniem należy wyczyścić, a przynajmniej doprowadzić go do stanu, w którym na zdjęciach będzie prezentował się atrakcyjnie. Nie chodzi tu o pucowanie go na „nówkę-sztukę”, ale o najzwyklejsze przetarcie wyświetlacza, usunięcie z niego odcisków palców i wyjęcie paprochów z gniazdek. W roli narzędzia do sprawnego oczyszczenia

zakamarków dobrze sprawdzi się stara szczoteczka do zębów, którą można pozbyć się kurzu i zanieczyszczeń z wszelkich zagłębień wokół przycisków i szczelin. Powierzchnie czyścimy ściereczką z mikrofibry niepozostawiającą smug. Skompletujmy też akcesoria – pudełko, przewody, instrukcję, kartę gwarancyjną, paragon oraz wszelkie inne elementy wchodzące w skład sprzedawanego zestawu.

Wystawienie oferty na Allegro wiąże się z limitem ośmiu zdjęć, które możemy dodać do opisu, co wymusza na nas zwięzłość – te ujęcia powinny zawrzeć w sobie maksimum informacji o przedmiocie. Można jednak zrobić więcej zdjęć i udostępnić je np. w mailu, jeśli w trakcie licytacji pojawiłyby się jakieś szczegółowe pytania od ewentualnych kupujących.

Tak naprawdę w roli aparatu fotograficznego dobrze sprawdzi się każdy smartfon z wbudowaną matrycą 5MP lub większą, głównie z uwagi na zdolność takiego sensora do zarejestrowania wystarczającej ilości detali produktu. System operacyjny, producent ani liczba rdzeni procesora nie mają tu żadnego znaczenia. Wszystkie zdjęcia produktowe, które zobaczycie w tym artykule, zostały zrobione za pomocą wbudowanej w iOS aplikacji aparatu, a ich edycja polegała wyłącznie na kadrowaniu. I tak powinniśmy podchodzić do kwestii fotografii produktu będącego przedmiotem sprzedaży. Potencjalny na-

bywca nie będzie zainteresowany naszymi zdolnościami w zakresie nakładania filtrów, fotografią czarno-białą, szalonymi kolażami ani żadnymi innymi przejawami sztuki. Przedstawmy więc przedmiot tak, jak gdyby nabywca mógł go wziąć do ręki, obrócić i spojrzeć na interesujące go detale. Dlatego ważne jest też to, żeby wszystkie zdjęcia były robione przy tych samych parametrach obrazu. Starajmy się wykonać je za jednym razem, bez zmian oświetlenia, miejsca, tła czy innych czynników. Im bardziej jednolicie, tym lepiej – w ten sposób unikamy rozproszenia uwagi odbiorcy zmiennymi warunkami widocznymi na fotografiach.

W trakcie fotografowania połyskliwych lub szklanych elementów, a jednym z nich jest z pewnością wyświetlacz smartfonu oraz jego metalowe elementy, warto użyć filtra polaryzacyjnego. Pozwoli on zminimalizować odbicia światła, nadając powierzchniom głębszą barwę i pełniejszy kontrast. Na potrzeby tego artykułu użyłam filtra Olloclip.

To, że zdjęcia powinniśmy zrobić za jednym razem, nie oznacza oczywiście, że poświęcimy na nie pięć minut. Jeśli fotografie mają być dobre i przemyślane, muszą zająć trochę czasu potrzebnego na powtarzanie nieudanych ujęć, bieżącą kontrolę tego, co już mamy na kadrach, czy znajdowanie w przedmiocie tego, co prawdopodobnie najważniejsze dla nabywcy. Wystawienie oferty na Allegro wiąże się z limitem ośmiu zdjęć, które możemy dodać do opisu, co wymusza na nas zwięzłość – te ujęcia powinny zawrzeć w sobie maksimum informacji o przedmiocie. Można jednak zrobić więcej zdjęć i udostępnić je np. w mailu, jeśli w trakcie licytacji pojawiłyby się jakieś szczegółowe pytania od ewentualnych kupujących.

Jeżeli sprzedawany przedmiot składa się z więcej niż jednego elementu, powinniśmy zrobić jedno, dwa zdjęcia, na których będzie widać wszystkie części zestawu.

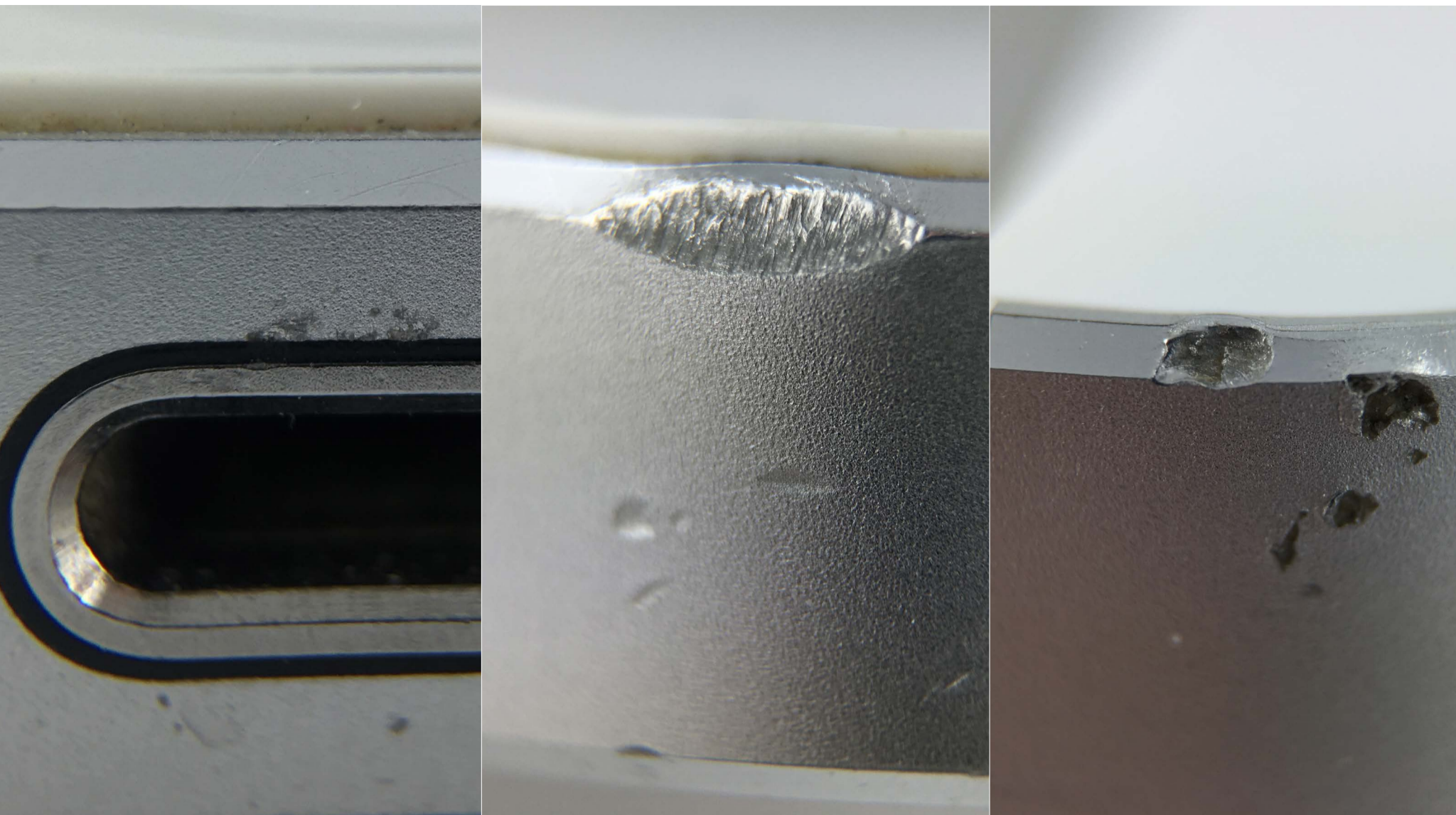












To, co interesuje nabywcę używanego przedmiotu, to wiedza o tym, jak bardzo różni się on od nowego produktu, dlatego jeśli takowe różnice występują – pokażmy je, a unikniemy nieporozumień i zbędnych pytań.

Pokazując sam przedmiot sprzedaży, wyważmy, co jest ważne i czym mogą być zainteresowani potencjalni nabywcy. Nie starajmy się na siłę pokazywać każdej powierzchni, boku, strony czy przycisku, ponieważ zainteresowani zazwyczaj dokładnie wiedzą, jak wyglądają te elementy. Warto jednak pamiętać, że zbyt

mało ujęć najważniejszego składnika (w naszym przypadku smartfonu) może wzbudzić podejrzenia co do jego stanu i odstraszyć potencjalnych oferentów. To, co interesuje nabywcę używanego przedmiotu, to wiedza o tym, jak bardzo różni się on od nowego produktu, dlatego jeśli takowe różnice występują – pokażmy je, a unikniemy nieporozumień i zbędnych pytań. W tym celu warto więc zapatrzyć się w choćby najprostszy makrokonwerter, ponieważ normalne w tym przypadku jest to, że używany telefon podczas eksploatacji może wypaść z rąk i ma prawo być porysowany. Ważne, aby nic nie ukrywać i pokazać na zdjęciach rzeczywistość. Szczegóły (obtłuczenia na ramce i wgniecenia wokół gniazda) zrobiłam konwerterem Olloclip Macro (powiększenie 14x i 21x).

Tło to element z pozoru zbędny i na co dzień często pomijany, a w praktyce to właśnie on decyduje o tym, czy po sekundzie patrzenia

na zdjęcie ocenimy je dobrze, czy źle. Niewłaściwy dobór tła jest jednym z najczęstszych błędów popełnianych przez osoby wystawiające produkty na aukcjach internetowych. Nieład odwraca uwagę od fotografowanego produktu, może więc warto zadbać o dalszy plan? Żeby upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i ułatwić sobie od razu kontrolę nad światłem, najłatwiej będzie zaopatrzyć się (np. na Allegro) w tzw. namiot bezcieniowy, który zapewni jednolitą barwę tła i równomierne rozprowadzenie światła dostarczanego z zewnątrz. Jeśli jednak go nie mamy, wystarczą połączone bezbarwną taśmą klejącą kartki formatu A3/A4, które utworzą podłoże i tło dla naszego przedmiotu. Namiot ułatwi sprawę o tyle, że pomoże zniwelować nieładne cienie, z czym kartki mogą sobie nie poradzić.

Kolejnym czynnikiem decydującym o jakości zdjęć, które zrobimy, jest światło, będące w fotografii tak naprawdę wszystkim. Niestety zarówno światło dzienne, jak i to pochodzące z domowych źródeł (lampy, reflektory), ma swoje wady, które znacznie utrudniają jego wykorzystanie w fotografii produktowej. Do naszych celów najlepsze będą dwie lampy świecące z obu stron przedmiotu identycznym światłem białym (temperatura barwowa 4000-5000K). Taka barwa światła jest o tyle ważna, że nie wpływa istotnie na kolor fotografowanego przedmiotu, zachowując jego rzeczywisty odcień. Użyłam tu lamp wbudowanych w namiot bezcieniowy, ale równie dobrze można zaopatrzyć się w dwie tanie lampki biurkowe i oświetlić nimi obie strony produktu.

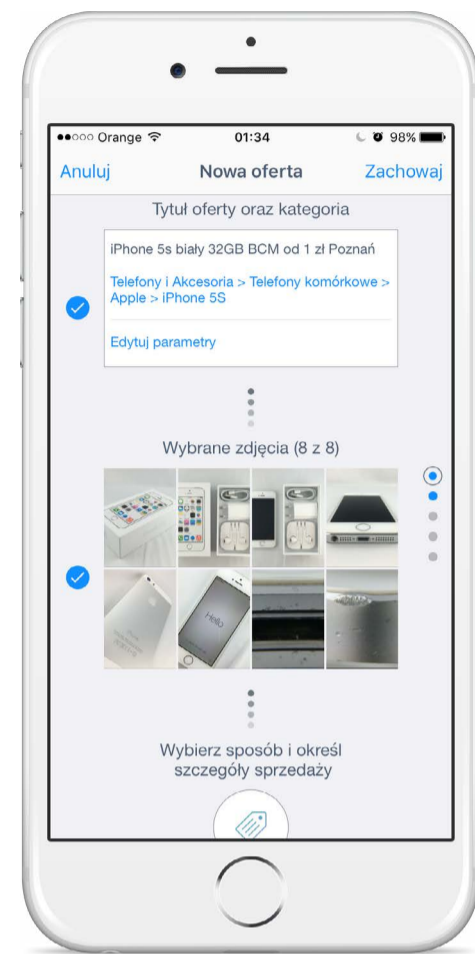


Taka konfiguracja po pierwsze zniweluje cienie, które powstałyby przy użyciu tylko jednego źródła światła, a po drugie pozwoli nadać powierzchni przedmiotu miłą dla oka, plastyczną głębię. Jeśli lampki, którymi dysponujemy, świecą zbyt „żółto” lub „niebiesko”, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zaopatrzyć się w żarówki/światłówki o barwie białej i montować je w lampach tylko na potrzeby sesji (w ten sposób zaoszczędzimy pieniądze i miejsce potrzebne na przechowywanie rzadko używanego sprzętu). Przy doborze źródeł światła obowiązuje zasada „im większe źródło, tym bardziej miękkie światło”, co oznacza, że na ogół warto wybrać lampy z większymi żarówkami, a nie małymi punktowymi żarnikami. Nie zawsze jednak miękkie światło jest pożądane, ponieważ jedną z jego właściwości jest ukrywanie faktury oświetlanego przedmiotu. Jeżeli naszym założeniem jest pokazanie właśnie tej cechy produktu, konieczne będzie zastosowanie oświetlenia twardego, pochodzącego z małego źródła. Warto także zadbać o wyeliminowanie światła pochodzącego z otoczenia – z tego względu nasze „studio” najlepiej rozstawić w ciemnym miejscu, bądź robić zdjęcia po zmroku.

Statyw z uchwytem do smartfonu jest z jednej strony gwarantem ostrych zdjęć w niemal każdych warunkach oświetleniowych, a z drugiej, jeśli zajdzie potrzeba powtórzenia ujęcia, pozwala zrobić to błyskawicznie, bez ponownego „znajdowania” kąta i kadru. Użyłam tu wszechstronnego Manfrotto Pixi Evo, jednak równie dobrze sprawdzi się jakikolwiek statyw stołowy. Jeśli nim nie dysponujemy, wybierzmy miejsce i pozycję, w której na czas robienia zdjęcia będziemy mogli stabilnie położyć ręce. „Pstrykanie na czuja” z wyprostowanych i niepodpartych niczym rąk prawie zawsze zakończy się zdjęciem poruszonym, nieostrym lub nieoptymalnie wykadrowanym.

Wykonane smartfonem zdjęcia przedmiotu możemy wykorzystać od razu, wystawiając przedmiot w aplikacji Allegro Sprzedaż

dla systemu iOS, dla systemu Android, lub po skopiowaniu ich na komputer w serwisie Allegro.



Teraz pozostaje już tylko czekać na zakończenie licytacji i cieszyć się z udanej transakcji.

Jak widzimy, żeby ładnie sfotografować przedmiot, który zamierzamy sprzedać na internetowej aukcji, nie trzeba ani drogiego sprzętu, ani w pełni wyposażonego studia. Tradycyjnie, jak w wielu innych przypadkach, wystarczy otwarta głowa i twórcze podejście do tematu. Pamiętajmy przy tym, że czas zainwestowany w zrobienie zdjęć z pewnością przełoży się na zainteresowanie ofertą i zwróci się w uzyskanej cenie sprzedaży, a dobre fotografie przedmiotu pozwolą skrócić do minimum opis oferty. Ładnie przedstawiony przedmiot powie o sobie więcej niż tysiąc słów.

Artykuł powstał przy współpracy z serwisem Allegro.pl

**allegro**

Ilustracje: fot. -Kinga Zielińska, Marcin Kosmowski



komentuj

# Wystaw język!

Czyli o najbardziej zadziwiającym komputerze Apple

🐦 Jaromir Kopp



Pamiętam jak dziś... 7 stycznia 2002. Wieczorem miało się odbyć wystąpienie Jobsa na corocznej konferencji MacWorld. W mailowej liście dyskusyjnej apple-pl „Szarlotka” już tradycyjne tematy przeplatały się z przemyśleniami nad tym, czym nas Apple zaskoczy. Skoro świt, o 7.12 „dac” napisał: „Nowy iMac. Jeśli nie możecie się już doczekać... to wejdźcie na [www.timecanada.com](http://www.timecanada.com)”.





„Szokujący to dosyć eufemistycznie powiedziane, ja takiego bzdeta dawno nie widziałem. Za komuny rzemieślnicy w Polsce mieli lepsze designy. Nie wierzę, żeby to zrobili ludzie Jobsa. Kaktus mi na ręce wyrośnie”. Jeszcze przed konferencją padło kilka zakładów o to, czy Apple ośmieliło się stworzyć coś takiego...

## Przeciek.

Jeszcze przez czas jakiś na wskazanej przez „daca” stronie „wisiła” okładka najnowszego Time’a, na której uśmiechnięta twarz Jobsa widniała na ekranie LCD czegoś dziwnego. Było to jakby pół kuli z ramie-

niem, na którym umieszczono monitor LCD. Wszyscy oczekiwali premiery nowego iMaca. Oczekiwano wersji z monitorem LCD (poprzednie były zintegrowane z monitorami CRT) oraz z procesorem PowerPC G4. Jednak nikt nie spodziewał się komputera w tak szokującej postaci! Kolejne maile w tym wątku na przemian podziwiałały pomysł oraz podawały w wątpliwość autentyczność tego zdjęcia. Krzysztof (nasz list-owner) napisał „Ciekawi mnie tylko, czy to prawda, czy znowu jakowaś podpucha...” Mój komentarz zaraz potem: „I znowu Apple wykręciło numer! Nikt się takiego rozwiązania nie spodziewał — inne kształty mogłyby się wydawać praktyczniejsze (pod względem objętości), ale pewnie mniej wygodne. Troszkę przypomina takie stare, dostępne w Polsce (lata 60.) telewizory — kinol prawie goły na nóżce i pod spodem pudełko :)”. Zaraz po mnie kontratak Cezarego: „Szokujący to dosyć eufemistycznie powiedziane, ja takiego bzdeta dawno nie widziałem. Za komuny rzemieślnicy w Polsce mieli lepsze designy. Nie wierzę, żeby to zrobili ludzie Jobsa. Kaktus mi na ręce wyrośnie”. Jeszcze przed konferencją padło kilka zakładów o to, czy Apple ośmieliło się stworzyć coś takiego i wprowadzić do sprzedaży.

## Szok.

Konferencja zaczęła się pod wieczór (naszego czasu), pierwszą radość sprawiło nam nowe oprogramowanie w tym iLife oraz iBook 14”. Potem, jak u Hitchcocka, napięcie rosnęło. Jobs najpierw przedstawił parametry nowego iMaca. Zgodnie z oczekiwaniami dostał on PowerPC G4 700 lub 800 MHz, monitor LCD i dobrą kartę graficzną, ale nadal nie znaliśmy jego wyglądu, a Jobs robił sobie żarty, pokazując obrazek z obciętym tyłem standardowego iMaca. Po chwili jednak spod sceny wyłonił się postument, a z niego powoli wysunął się iMac G4... dokładnie taki jak na zdjęciu w „Time’ie”... i kilka fiaszek dobrych trunków zmieniło właścicieli.

Apple zrobiło dużo nietypowych konstrukcji. Wiele z nich zrewolucjonizowało rynek, nie tylko komputerów.

## Powody.

Już podczas prezentacji Jobs wymieniał wiele powodów, jakie zadecydowały o takim wyglądzie nowego iMaca. Po pierwsze nie chcieli kompromisów, a instalowanie komputera w pozycji pionowej, choć teraz jest całkowicie normalne, wtedy powodowało problemy z chłodzeniem i napędami. Po drugie ergonomia. W postaci „słonecznika” czy „lampki” iMaca zdecydowanie łatwiej dostosować do wygodnej pracy. Ekran można było przedstawiać w szerokim zakresie, zarówno w pionie, jak i na boki. Ten komputer naprawdę był bardzo wygodny, a napędy umieszczone poziomo mogły pracować z maksymalną dostępną wtenczas prędkością. W półkuli komputera na dole znajdowała się płyta główna, nad nią napęd DVD, powyżej dysk twardy i na szczycie wentylator, co dodatkowo ułatwiało chłodzenie. Komputer przy swojej konfiguracji nie był specjalnie kosztowny (1299 \$), choć wyraźnie droższy niż poprzednik – iMac G3, przez jakiś czas sprzedawany równolegle z iMakiem G4. Do legendy przeszła reklama „słonecznika”, na której pokazuje on język. Językiem jest wysunięta tacka na płytę DVD, a dolną wargą klapka osłaniająca napęd. Można ją zobaczyć, wpisując przeszukiwarkę np.: [„Apple - iMac G4 Lamp ad \(2002\)”](#). Był to chyba najbardziej bezkompromisowy, ale przy tym ogromnie wygodny w użytkowaniu komputer Apple, będący w masowej sprzedaży. W ofercie utrzymał się dość długo, bo przez prawie trzy lata. Przez ten czas wypuszczono jego trzy wersje różniące się ekranem (15”, 17”, 20”) oraz konfiguracją sprzętową od 700 MHz po 1,25 GHz, z różnym napędami oraz kartami graficznymi.

Sam niestety nie miałem tego komputera, ale często zdarzało mi się pomagać przy jego konfiguracji i rozbudowie. Pamięć była dość śmiesznie rozwiązana, bo na płycie głównej znajdował się jeden slot (zapełniony) na dużego DIMM’a 168 pinów, ale dla użytkownika był dostępny, po odkręceniu denka, pusty slot SO-DIMM (jak w notebookach). Od spodu również można było zainstalować kartę WiFi AirPort. Komputer kupowało się z myszką optyczną Apple ProMouse w zestawie, a klawiaturę „luzem”. Uzupełnieniem były wspaniałe głośniki w formie przezroczystych kul (zawarte w droższych konfiguracjach) Apple Pro Speakers, zaprojektowane we współpracy z Harman Kardon. Naprawdę, jak na rozmiary, grały wspaniale! Niestety miały nietypowe złącze, bo wymagały wzmacniacza mocy w komputerze. Był on w wyposażeniu właśnie iMaca G4 i paru modeli PowerMac G4 i Cube. Istniała możliwość uzupełnienia ich głośnikiem niskotonowym, też przezroczystym, podłączanym przez USB.

Apple zrobiło dużo nietypowych konstrukcji. Wiele z nich zrewolucjonizowało rynek, nie tylko komputerów. Przykładem niech będzie iMac G3. To po jego rozpowszechnieniu zaczęły zniknąć z komputerów stacje dyskiety, a pojawiły się porty USB (znane teoretycznie już wcześniej). Dodatkowym efektem był wysyp wszelkiej maści urządzeń w przezroczystych obudowach. Kolejny przykład to słynny Cube. Był śliczny, ale sprawiał problemy (miał pasywne chłodzenie i kłopot z włącznikiem „bezdotykwym”), a cena była dość wygórowana. Obudowy PowerMac G4, G5 i Mac Pro też miały nieprzeciętny wygląd przy ogromnej funkcjonalności. Jednak to iMac G4 „słonecznik” moim zdaniem zasługuje na miano największego majstersztyku w projektach Apple jednocześnie niebudzącego zastrzeżeń funkcjonalnych.

Ilustracje: fot. - archiwum Redakcji, archiwum Autora





szybka

**Szybka**.net

serwis autoryzowany

**SzybkaSzybka.net**

Największa sieć  
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple



**już 40 000 napraw!**

Zapraszamy  
za dwa tygodnie

  
magazyn