

MyApple

magazyn

10

Nr 10/2015(10)

ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl



**Dajcie już spokój
z tymi aferami**

**Smartfony
dla zdrowia**

Baterie - fakty i mity

Beats
burzliwa historia

W sortowni poczty - Airmail 2 | Jaromir w sieci - LocalTalk | Historie z Instagramem



MyApple magazyn

Nr 10/2015(10)

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

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

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerański

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świętek, Max Pijanowski, Kinga Zielińska,
Michał Maślowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Świątko, Rafał Pawłowski

Korekta
Agnieszka Kozerańska

Layout i skład:
Radek Szwarz - ideeconcept.pl

Aplikacja iOS:
Michał Gapiński

Okładka: ideeconcept.pl - inspiracja: Sunbzy

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.



Znowu dwa tygodnie minęły w mgnieniu oka. Względność czasu odczuwamy zwłaszcza wtedy, kiedy dłuży się on, gdy nie dzieje się nic ciekawego, a zaczyna biec jak szalony, gdy spędzamy go na robieniu rzeczy ekscytujących czy na czystych przyjemnościach. Żeby ją odczuć, nie potrzeba przebudowanego samochodu marki DeLorean, wyposażonego w miniaturowy reaktor atomowy i wynalazek filmowego doktora Emmetta Browna - kondensator czasu. A resztą - przyszłość z drugiej części filmu „Powrót do przyszłości” od kilku dni jest już przeszłością.

Redaktorzy MyApple Magazynu patrzą zarówno w przeszłość, bo okazji ku temu jest jak zwykle sporo - choćby 5 lat istnienia serwisu Instagram, kolejna wyprawa w czasie Jaromira, historia afer związanych z poszczególnymi modelami iPhone'ów czy wreszcie historia marki Beats, jak i w przyszłość. W tym drugim wypadku bardziej pasowałoby angielskie słowo „future”, w związku z pojawieniem się anglojęzycznego miesięcznika MyApple Magazine. Czytacie jednak 10 numer dwutygodnika MyApple Magazyn, dlatego nie po angielsku, a po polsku

- Zapraszam do lektury

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Dajcie już spokój
z tymi aferami _____ 4
Max Pijanowski

Smartfony
dla zdrowia _____ 8
Michał Maśłowski

Oszczędzanie energii
i dbanie o baterię _____ 12
Jacek Zięba

Apple
ogłupiło Siri _____ 15
Grzegorz Świątek

Monster, HTC i Apple,
czyli burzliwa historia Beats _____ 18
Krystian Kozerawski

Airmail 2 _____ 25
W sortowni poczty - część 4.
Daniel Świątły

NFS No Limit _____ 30
recenzja gry
Krystian Kozerawski

Yamaha
Music Cast _____ 35
Krystian Kozerawski

LocalTalk _____ 39
- jak potykałem się o sieć
Jaromir Kopp

Opowiedz mi
swoją historię _____ 43
Kinga Zielińska



Dajcie już spokój z tymi aferami



Max Pijanowski

Pochodzący z języka angielskiego przyrostek „-gate”, dodawany do poprzedzającego go wyrazu, zwyczajowo nadaje całości znaczenie afery, skandalu. Wszystko za sprawą nazwy waszyngtońskiego hotelu „Watergate”, gdzie w 1972 roku doszło do skandalu politycznego, skutkującego późniejszą rezygnacją z urzędu amerykańskiego prezydenta Richarda Nixona. Po tym wydarzeniu sufiks „-gate” zagościł na stałe w języku potocznym, do czego przyczynił się autor przemówień Nixona, William Lewis Safire. Pracując jako dziennikarz „New York Timesa”, doklejał on wspomniany przyrostek do wszystkich wydarzeń noszących choćby najmniejsze znamiona afery, m.in. „Lancegate”, „Koreagate”, „Oilgate”, „Peanutgate” i „Angolagate”, by w ten sposób umniejszyć znaczenie przestępstw popełnionych przez swojego byłego szefa. Od czasu pierwszej afery wyodrębniona część posłużyła jako element słowotwórczy określający kryzysy i to nie tylko polityczne. Świat technologii nie jest wolny od skandali, a gdy dotyczą one produktów firmy Apple, to niezależnie od przyczyn i bez względu na ich rzeczywistą skalę każdy problem urasta do rangi „-gate”.

Pierwsze skandale wokół produktów firmy z Cupertino zasługujące na to miano, czyli „Crackgate” i „Overheatgate”, związane były z pękaniem obudowy iPhone’a 3 oraz jej nagrzewaniem w iPhone 3GS, były to jednak tak odosobnione przypadki, że nie wzbudziły żadnej sensacji. Pierwszą szeroko komentowaną i do tej pory największą aferą była „Antennagate” związana z iPhone’em 4, którego trzymanie w ręku w nieodpowiedni sposób powodowało zrywanie połączeń. Choć wobec fali krytyki Steve Jobs na zwołanej konferencji przyznał w zawołany sposób, iż użytkownicy mogą doświadczać takiego problemu, to ilu z nich rzeczywiście się z nim spotkało?

Afera „Antennagate” była dużym problemem dla 7% użytkowników modelu 4G, 14% odczuło ją w pewnym stopniu, dla kolejnych 14% nie była problemem, a 65% nie odczuło jej wcale.

Według danych firmy badawczej Change-Wave Research opublikowanych na łamach serwisu InvestorPlace właściciele iPhone’a 4 doświadczali mniej przerwanych połączeń niż posiadacze iPhone’a 3GS. Stosunek ten wynosił 5,2% do 6,3%, a przecież w przypadku poprzedniej generacji smartfona największym problemem była jego obudowa, nagrzewająca się rzekomo aż do zmiany koloru z białego na brązowy. Afera „Antennagate” była dużym problemem dla 7% użytkowników modelu 4G, 14% odczuło ją w pewnym stopniu, dla kolejnych 14% nie była problemem, a 65% nie odczuło jej wcale.

Dodatkowo za kłopoty z zerwanymi połączeniami odpowiadała krytykowana za jakość

usług amerykańska sieć komórkowa AT&T, wyłączny operator dla iPhone’ów na terenie Stanów Zjednoczonych do początku 2011 roku. W chwili debiutu modelu 4G wskaźnik zerwanych połączeń z winy tego dostawcy wynosił 5,8%. Mimo wszystko afera „Antennagate” pozostaje dla oponentów firmy z Cupertino sztandarowym przykładem niedociągnięć jej produktów, swoistym odpowiednikiem politycznej afery „Watergate”, która zachwiała zaufaniem amerykańskich obywateli do establishmentu. W przypadku Apple mamy także do czynienia z działaniami będącymi ekwiwalentem tych, jakie podejmował wspomniany Safire, tyle że jego następcy, tworząc kolejne afery z przyrostkiem „-gate”, nie starają się osłabić znaczenia pierwszej afery, a znaleźć nową, uwypuklając nawet najmniejsze wady produktów Apple.

Na wspomnianej konferencji prasowej Steve Jobs zaoferował darmowe pokrowce wszystkim klientom, którzy kupili iPhone’a 4. Zdaniem Apple używanie go miało eliminować problem z anteną i według badań Change-Wave Research 73% użytkowników było zadowolonych takim rozwiązaniem. Niestety spokój nie trwał długo i już w listopadzie tego samego roku inny pokrowiec wywołał kolejną aferę. Tym razem była to „Glassgate”. Użytkownicy skarżyli się, iż oferowany przez firmę futerał nie przylegał dobrze do iPhone’a 4, co powodowało zarysowania, a nawet pęknięcia szklanej obudowy smartfona wskutek dostawania się zanieczyszczeń pomiędzy etui, a jego tylną powierzchnię.

Czy ktoś z Was miał problemy z barwą wyświetlacza iPhone’a 4s? Jeżeli tak, to doświadczył kolejnej afery, tzw. „Yellowgate”. Po premierze następnej generacji smartfona z Cupertino okazało się, że jego ekran ma żółte zabarwienie. Choć podobny problem dotyczył wcześniej także niektórych egzemplarzy iPhone’a 4, iPada i MacBooka, nikt już o tym nie pamiętał. Żółty kolor wyświetlacza był spowodowany niewłaściwym klejeniem

jego warstw, a raczej nieutwardzonym spoiwem, gdyż po dwóch tygodniach używania takiego urządzenia problem sam zniknął. Niecierpliwi użytkownicy oraz ci, których ekran iPhone'a w dalszym ciągu pozostawał żółty, zgłaszając taką usterkę w Apple Store, mogli wymienić go na inny egzemplarz.

Firma Apple nie ustrzegła się skandali również po premierze iPhone'a 5, z którym związana była afera „Scuffgate”. Wybuchła ona tuż po tym, jak pierwsi nabywcy smartfona wyciągnęli urządzenie z pudełka i okazało się, że ich fabrycznie nowy iPhone posiada zauważalne zadrapania obudowy wykonane z anodyzowanego aluminium. Winę za ten fakt ponosiła firma Foxconn, główny wykonawca produktów Apple, która wydała oświadczenie, iż nigdy wcześniej nie wytwarzała przedmiotów tak skomplikowanych i o tak precyzyjnym wykończeniu jak iPhone 5. Co prawda Phil Schiller, wiceprezes ds. marketingu w Apple, odpowiadając na maila niezadowolonego klienta, napisał: „Na wszystkich aluminiowych produktach mogą występować zadrapania lub ukruszenia, które eksponują ich naturalny srebrny kolor. To jest normalne.”, to jednak, jak donosił serwis China Business, firma z Cupertino zwróciła taj-

Sprawa podatnego na odkształcanie iPhone'a 6 Plus stała się tak głośna, że Apple musiało wydać stosowne oświadczenie. Stwierdzono w nim, iż nie ma powodów do obaw, bowiem takie przypadki zgłosiło tylko dziewięciu klientów, którzy otrzymali nowe egzemplarze iPhone'a.

wańskiemu wykonawcy 5 do 8 milionów iPhone'ów, które nie przeszły testów jakości. Choć nie podano informacji, o jaki konkretnie model smartfona chodziło, był to najprawdopodobniej właśnie iPhone 5. Nawiasem mówiąc, posiadany przeze mnie model nie miał zarysowań ani w chwili kupna, ani gdy go sprzedawałem po przeszło 2,5 roku użytkowania.

Dodatkową aferą wokół tego modelu były problemy związane z jego aparatem. Według użytkowników na zdjęciach wykonywanych pod słońce lub z silnym źródłem światła w kadrze pojawiała się fioletowa poświata, tzw. aberracja chromatyczna. Podobny defekt występował już w przypadku iPhone'a 4s i prawdopodobnie dlatego „Purplegate” nie okazała się na tyle spektakularną aferą, aby wiązać ją z iPhone'em 5. Firma Apple w swoim oświadczeniu napisała, iż zjawisko powstawania fioletowej poświaty występuje podczas robienia zdjęć pod światło lub gdy pada ono na obiektyw pod niewłaściwym kątem i nie świadczy o wadzie fabrycznej, a problem dotyczy w równym stopniu aparatów w iPhone'ach, jak i w innych urządzeniach.

iPhone'y 5s i 5c ominęły większe afery i na ich konto można zaliczyć jedynie „Sensorgate”, związaną z nieprawidłowym działaniem żyroskopu. Jego wskazania były przekłamywane o 4%, co dało się zaobserwować, kładąc smartfona na stół i włączając na nim wbudowaną poziomnicę. Błąd został poprawiony miesiąc po premierze urządzeń i wystarczyła tylko aktualizacja systemu iOS do wersji 7.0.3, by stół według nowych iPhone'ów był znów płaski. Czy ten problem zasługiwał na miano afery z przyrostkiem „-gate”, oceńcie sami.

W tym miejscu docieramy do iPhone'a 6 Plus i związanej z nim mocno naciąganej, czy raczej mocno wyginanej, afery „Bendgate”. Jako że od chwili debiutu tego modelu minął dopiero rok, sprawa smartfonów wyginających się w kieszeniach użytkowników pojawia się jeszcze często przy różnych okazjach. Trudno

się temu dziwić, bo szum medialny, jaki zapanował tuż po jej wykryciu, przebił ten towarzyszący „Antennagate”. A przecież, jak się później okazało, problem dotyczył tylko kilku urządzeń. Sprawa podatnego na odkształcanie iPhone’a 6 Plus stała się tak głośna, że Apple musiało wydać stosowne oświadczenie. Stwierdzono w nim, iż nie ma powodów do obaw, bowiem takie przypadki zgłoszono tylko dziewięciu klientom, którzy otrzymali nowe egzemplarze iPhone’a.

Od pojawienia się na rynku najnowszej generacji smartfonów firmy z Cupertino minął miesiąc i przez ten czas starano się wymyślić kolejną aferę. Raz był to przegrzewający się iPhone 6s Plus, który wyświetlał komunikat informujący o dezaktywacji lampy błyskowej i konieczności schłodzenia urządzenia przed wykonaniem kolejnego zdjęcia, a innym razem był to gorący przycisk Home. Zanim doszło do powstania afery odpowiednio opatrzonej sufiksem „-gate”, pojawił się problem z nowym układem A9, w jaki wyposażono oba modele iPhone’a i wybuchła „Chipgate”.

Zastosowany układ A9 nie jest identyczny w każdym z nowych smartfonów, gdyż posiada on dwie różniące się rozmiarem wersje. Wynika to z faktu, iż tak jak w ubiegłym roku Apple zdecydowało się powierzyć jego produkcję dwóm firmom - Samsungowi i TSMC. Stosują one odmienne procesy technologiczne, podczas gdy chip od Samsunga wytwarzany jest w procesie 14 nm, to ten od TSMC w 16 nm. Nieco większy układ powinien teoretycznie zużywać więcej energii, dlatego część użytkowników obawiała się, że ich nowy iPhone z chipem od TSMC będzie pracował krócej. Okazało się, że jest zupełnie odwrotnie.

Choć pierwsze testy wskazywały, że różnice w czasie pracy na baterii wynoszą nawet 28%, co przekłada się na dwie godziny dłuższego działania iPhone’a z układem A9 od TSMC, to rezultaty pozostałych testów dają wynik

nieprzekraczający 12 minut. W tej sprawie głos zabarała także sama firma Apple, która nie zgodziła się z informacjami o znaczących różnicach pomiędzy zastosowanymi układami, a realną różnicę zużycia energii oceniono na 2 do 3%.

Wymienione powyżej afery z całą pewnością nie są jedynymi, które dotyczą iPhone’ów i zostały opatrzone przyrostkiem „-gate”. Sam pominąłem te najbardziej kuriozalne, jak chociażby „Hairgate”, gdzie iPhone 6 Plus wyrwał włosy użytkownikom, czy „Dyegate”, która tym razem związana była z iPhone’ami farbującymi się wskutek noszenia ich w kieszeni jeansów. Zresztą kolejne gate-afery nie dotyczą wyłącznie iPhone’ów.

„Staingate”, czyli problemy użytkowników z warstwą antyrefleksyjną ekranów MacBooka Pro Retina, „U2gate”, kiedy Apple obdarowało wszystkich klientów nowym albumem tej irlandzkiej grupy, „Tatoogate” oraz „Skingate” w przypadku Apple Watcha i jego ekstremalnie wytatuowanych lub uczulonych na metakrylan użytkowników, czy poważniejsza wpadka firmy z Cupertino z aplikacją Mapy, tzw. „Mapgate”, to tylko kilka mniej lub bardziej rzeczywistych afer wokół produktów firmowanych logo nadgryzionego jabłka.

Co prawda każdy z wymienionych przeze mnie skandali był wywołany albo przez niedociągnięcia w produkcji czy kompromisy w projektowaniu, albo z winy samych użytkowników, to i tak winna jest zawsze firma Apple. Na jednej ze stron przeczytałem, że gdy iPhone rozbije się w przypadku rzucenia nim o ścianę, z całą pewnością powstanie afera „Wallgate”. I myślę, że znalazłyby się osoby, które potwierdzą, że mają ten sam problem. Dlatego, dajcie już spokój z tymi aferami.

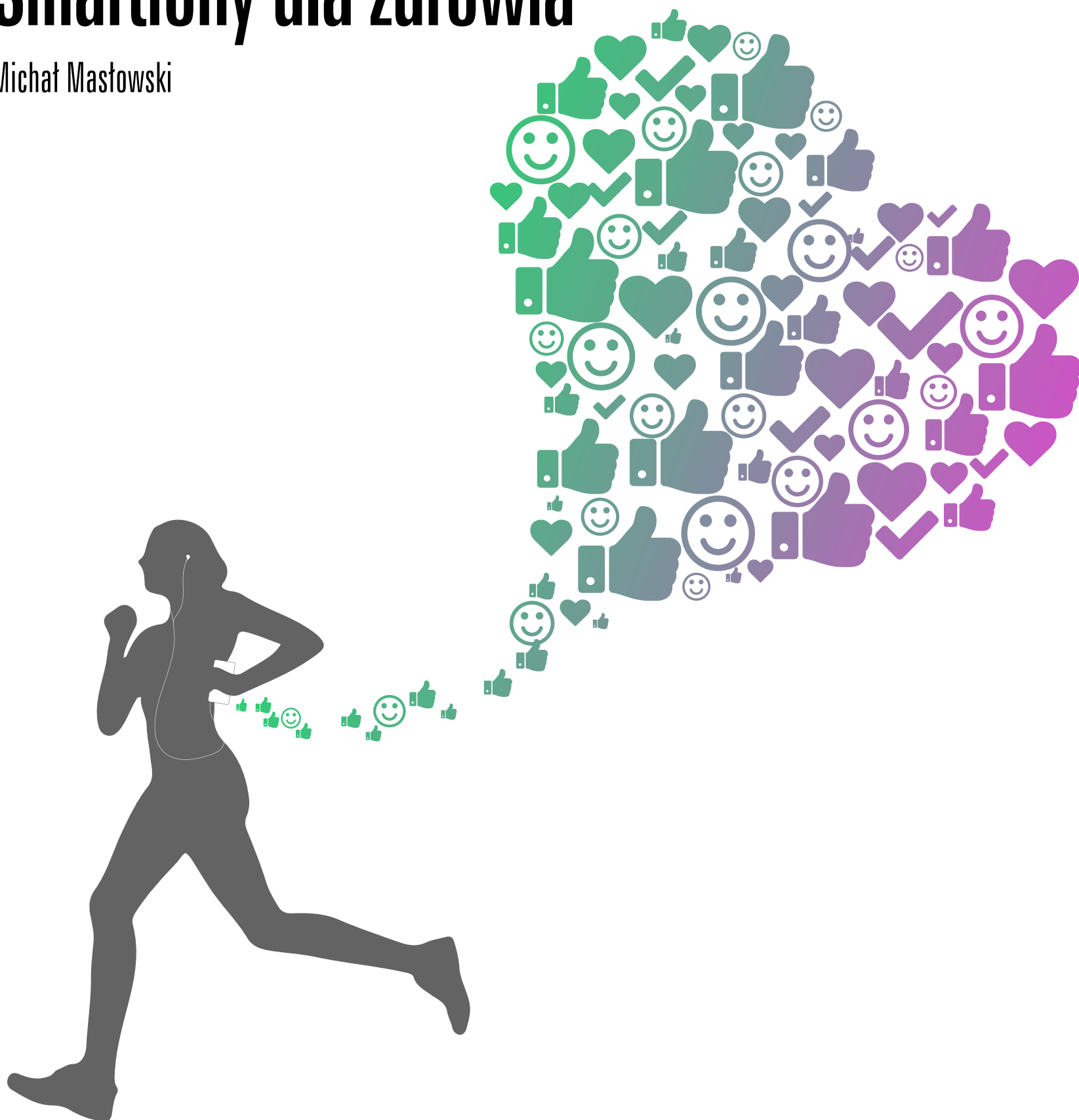
Ilustracja: iPhone 6 / trampek z kolekcji grafika ;)



Smartfony dla zdrowia



Michał Maśłowski



Wielokrotnie, zarówno na łamach MyApple, jak i w podcaście MacGadka, śmiałem się z fitnessowych funkcji Apple Watcha i iPhone'a.

„Po co to komu?!” wielokrotnie powtarzałem. Przecież żeby zrobić porządny trening, w ogóle nie jest potrzebny żaden sprzęt do pomiaru. Ale wiadomo jak to jest - gdy ktoś trenuje jakikolwiek sport, to po pierwsze chce mieć wszystko zarchiwizowane dla własnej satysfakcji, a po drugie z czasem zaczyna to być potrzebne do tego, aby móc robić postępy.

Analiza własnych treningów i zawodów często pozwala eliminować błędy, korygować plan treningowy, a w konsekwencji być lepszym. Poza tym przejrzenie, nawet po latach, zapisu tego, jak biegło się maraton, daje potężnego motywacyjnego kopa i powoduje, że jednak w tę ciemną zimną noc wychodzi się na trening. Ale gdy ktoś podchodzi do treningów choć trochę serio, to nagle się okazuje, że trenowanie ze smartfonem czy też z Apple Watchem (lub dowolnym innym smart zegarkiem) zaczyna być co najmniej kłopotliwe. Argumentów przeciwko trenowaniu ze smartfonem jako urządzeniem do pomiaru naszych osiągnięć sportowych jest przynajmniej kilka.

Smartfon to delikatna zabawka

Smartfony nie są wodoodporne. Zabranie telefonu na wieczorną przebieżkę, gdy akurat rześkie leje, niesie ryzyko jego awarii. Z tego samego powodu ciężko sobie wyobrazić zabranie go na rowerową przejażdżkę w nieco gorszych warunkach pogodowych. O wyjściu na basen z telefonem już w ogóle nie ma mowy. I tak trzeba będzie zostawić go w szatni. A może wchodzi w grę bieg narciarski? Telefon ukryty w kieszeni ubrania będzie po kilku godzinach treningu bardzo zapocony i zaparowany. Z tym także wiąże się wysokie ryzyko uszkodzenia sprzętu.

Drugi argument jest taki, że noszenie ze sobą smartfona na treningu nie jest wygodne. Są oczywiście specjalne pokrowce, mocowane np. na ramieniu lub na kierownicy roweru, ale wygoda takiego rozwiązania jest co najmniej dyskusyjna. Nieco łatwiej trenuje się w zimie, gdy ma się na sobie długie spodnie, bluzę i kurtkę i zawsze mamy do dyspozycji jakąś kieszeń. Ale w lecie? Majtający się w kieszonce spodenek tak gigantyczny telefon jak np. iPhone 6 Plus potrafi być prawdziwą udręką.

Smartfony są dosyć delikatne. Nie jest to pancerny sprzęt. To delikatne elektroniczne gadżety, wręcz mini komputery, za pomocą których wykonujemy coraz bardziej zaawansowane zadania, a nie profesjonalny sprzęt do treningu. Nie są więc odporne np. na uderzenia. Ewentualny upadek na rowerze z iPhone'em przymocowanym do kierownicy bardzo łatwo może zakończyć się zniszczeniem telefonu - zbitiem szybki lub wygięciem sprzętu.

Smartfony krótko pracują na baterii. Co prawda z tym problemem producenci najnowszych urządzeń radzą sobie coraz lepiej, ale wciąż trudno tu mówić o czasach trzymmania na baterii niezbędnych do przeprowadzenia bardzo długiego treningu rowerowego czy np. jakiegoś długiego biegu. Należy pamiętać, że podczas aktywności sportowej cały czas jest włączona rejestracja sygnału GPS, co bardzo skraca czas pracy na baterii. Swoją pierwszą maratona, dwa lata temu, biegłem z iPhone'em 4s w kieszeni. Na starcie był on naładowany w 100%. Na mecie, po niespełna 4 godzinach wysiłku, podczas którego miałem uruchomionego RunKeepera, telefon miał zaledwie 27% naładowania baterii. Ekran był cały czas wyłączony, a telefon rejestrował jedynie sygnał GPS. I to wystarczyło, aby prawie wyczerpać energię w baterii. Gdybym był w słabszej formie, bateria mogłaby nie wytrzymać całego maratonu. A są przecież różnorakie zawody sportowe, które kończy się np. po kilkunastu godzinach. Z takim zadaniem poradzą sobie profesjonalne zegarki sportowe. Smartfony nie.

Żebyśmy się dobrze rozumieli. Nie jestem krytykiem wykorzystywania smartfonów jako urządzeń pomiarowych do uprawiania sportu. Wręcz przeciwnie, jestem entuzjastą, co zaraz postaram się wykazać. Chodzi mi o to, że po przekroczeniu pewnego poziomu sportowego iPhone i ewentualnie połączony z nim w parę Apple Watch stają się jedynie kolorowymi zabawkami, które w czasie treningu warto zostawić w domu.

Dla kogo więc smartfon z zainstalowanym Endomondo lub RunKeeperem będzie odpowiedni? Dla wszystkich pozostałych osób, czyli dla tych, którzy nie traktują z nabożeństwem swoich wieczornych treningów i nie przygotowują się do zawodów typu triathlonowe zawody IRONMAN czy maraton. Jeśli ktoś biega raz na dwa tygodnie po kilka kilometrów, niech zainstaluje sobie na telefonie jakąś aplikację do śledzenia aktywności typu RunKeeper, Endomondo, Strava czy Nike plus i niech idzie pobiegać. Prawda jest również taka, że osób takich jest zdecydowana większość. W porównaniu z nimi, tych „profesjonalistów”, którzy nieco bardziej serio podchodzą do swoich treningów i chcą je rejestrować za pomocą profesjonalnego sprzętu, jest bardzo, bardzo mało.

Bieganie społecznościowe

Teraz najważniejsza rzecz. iPhone i kolejne smartfony, które po nim powstały, zrobiły mnóstwo dobrej roboty dla ogólnie pojętej aktywności fizycznej całych społeczeństw. Moda na bieganie nie wzięła się znikąd. Kiedyś, przed erą smartfonów, biegacz w środku nocy, na zimnie i w deszczu, był całkowicie sam. Posiadał jakiś z dzisiejszego punktu widzenia niezwykle prymitywny zegarek sportowy, który mógł co najwyżej próbować potem synchronizować z jakimś topornym programem zainstalowanym na komputerze. Wszystko działało się offline. Zapisane treningi spoczywały w komputerze ciężko trenującego zawodnika. Jeżeli ktoś miał trenera, to musiał mu taki trening posłać mailem. Jeżeli zawodnikowi wyszedł jakiś wyjątkowo udany trening czy zawody sportowe, to mógł się takim wynikiem co najwyżej pochwalić żonie. Albo nikomu. Bo przecież te wspomniane profesjonalne zegarki jeszcze kilka lat temu były prawdziwą rzadkością.

Czasy się jednak zmieniły. Wraz z nastaniem ery „wszystkomających” smartfonów z iPho-

ne’em na czele użytkownicy dostali możliwość dzielenia się swoimi osiągnięciami z całym światem już sekundę po zakończeniu treningu czy zawodów. Teraz, po wieczornym bieganiu, jeszcze nie zdążymy wejść do klatki schodowej, a już możemy kliknąć w RunKeeperze przycisk ze znaczkiem Facebooka lub Twittera. Endomondo umożliwia automatyczną publikację naszych osiągnięć w serwisach społecznościowych. A co potem? To co zawsze, czyli lajki, komentarze, udostępnienia i wieczna chwała po pobiciu jakiegoś osobistego rekordu w biegu na 10 km. Nic tak nie motywuje jak dobre słowo znajomych, którzy skomentują wpis z naszą aktywnością. Nic też tak nie motywuje jak to, gdy widzimy, że nasi znajomi właśnie wrócili z treningu. Skoro im się chciało, to ja też się zbiorę!

Wśród użytkowników Apple Watcha nastała moda na „domykanie kręgów”. W ciągu dnia użytkownik „musi” spalić aktywnie określoną liczbę kalorii, stać odpowiednią ilość czasu, aż w końcu poświęcić czas na trening. Jeśli tego nie zrobi, to potem w historii jego aktywności taki niedomknięty krąg będzie niepotrzebnie drażnił jego zmysły. Czy byłoby to możliwe wcześniej, przed „erą Apple Watcha”? Oczywiście, że nie. Czy to ma cokolwiek wspólnego z profesjonalnym uprawianiem sportu? Absolutnie nic. Ale czy to źle? Skądże znowu. Jeżeli taka motywacja - domknięcie kręgu aktywności - spowoduje, że wysiądziesz z tramwaju dwa przystanki wcześniej i przejdiesz je na piechotę, to znaczy, że spełniła swoją rolę! O to właśnie chodzi. Mało kto zostanie profesjonalnym sportowcem, mało kto zostanie nawet bardziej zaawansowanym amatorem, ale ruszać się, a przez to być zdrowszym, może niemal każdy. Jeżeli smartfony i smart zegarki mogą nam w tym pomóc i w ten sposób znajdziemy motywację, aby „ruszyć tyłek” sprzed telewizora czy komputera, to bardzo dobrze! W tym przypadku cel uświęca środki.

Ilustracja: Ideeconcept.pl



Aplikacje mobilne od Synology teraz także dla Apple Watch

[Dowiedz się więcej](#)

DS audio

- pilot zdalnego sterowania dla urządzeń z iOS
- przełączaj utwory, listy i tryby odtwarzania

DS note

- sprawdzaj notatki i listy rzeczy do zrobienia
- utwórz notatki za pomocą głosu
- synchronizuj automatycznie z Synology NAS



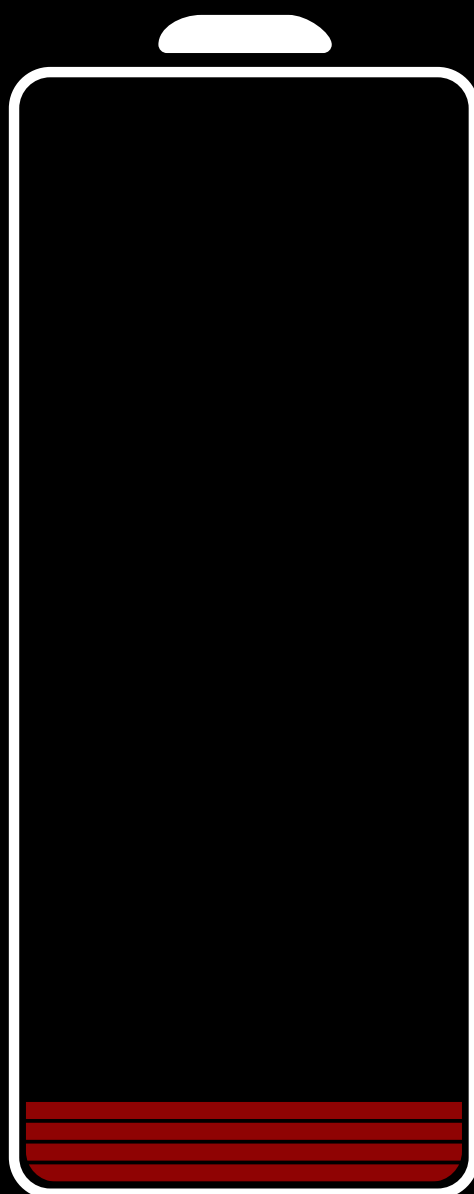
DS216play

Oszczędzanie energii i dbanie o baterię

Fakty i mity



Jacek Zięba



Nasze smartfony, tablety i laptopy to urządzenia mobilne, które pobierają energię elektryczną z wewnętrznego akumulatora. Zależy nam - jako ich użytkowników - aby ich czas pracy na baterii był jak najdłuższy oraz by nie traciły swoich właściwości nawet po kilku latach użytkowania.

W ciągu ostatnich kilkunastu lat powstało wiele mitów dotyczących nie tylko tego, jak dbać o akumulator w naszych urządzeniach, ale także jak ograniczyć zużycie energii przez mobilny sprzęt. Postaram się zdementować najpopularniejsze plotki oraz przekazać Wam skuteczne sposoby na wydłużenie czasu pracy na baterii.

... gdy opuścimy aplikację, zostaje ona zamrożona, a jej dane pozostaną w pamięci RAM tak długo, jak pozwoli jej na to system. Gdy wejdziemy do trybu multitasking i ręcznie zamkniemy program, to zwiększymy użycie CPU... Co więcej, gdy będziemy ponownie chcieli włączyć program, wygeneruje to dodatkowe obciążenie dla procesora.



Mit: Zanim podłączysz urządzenie do ładowania, musisz je w pełni rozładować.



Fakt: W naszych urządzeniach od lat znajdują się baterie litowo-jonowe, które - w przeciwieństwie do akumulatorów kadmowych - nie wymagają codziennego kalibrowania. Warto jednak raz na kwartał rozładować cał-

kownie komputer, smartfon lub tablet, a następnie w pełni naładować. Pomocny okaże się również program dla systemu OS X o nazwie FruitJuice. Pozwoli on nam na przeprowadzenie cyklu konserwacyjnego, który poprawi stan naszego akumulatora w laptopie. Aplikacja poinformuje nas również o zalecany czasie pracy na baterii, po przekroczeniu którego powinniśmy podpiąć komputer do zasilacza.



Mit: Całonocne ładowanie baterii negatywnie wpływa na jej pojemność.



Fakt: Pierwsze akumulatory litowo-jonowe źle reagowały na długie ładowanie, przegrzewały się, a nawet wybuchały. Problem ten jednak został rozwiązany w nowszych produktach. Zauważcie, że gdy urządzenie ładuje się, to jego temperatura oraz temperatura wtyczki rośnie. Po pełnym naładowaniu wszystko wraca do normy, nawet jeśli nasz sprzęt jest nadal podpięty do zewnętrznego źródła energii elektrycznej. Długie ładowanie nie wpływa więc negatywnie na żywotność akumulatorów.



Mit: Zamknięcie wszystkich aplikacji na iPhonie wydłuży czas pracy na baterii.



Fakt: Często traktujemy system iOS jak OS X czy Windows, co niestety jest błędnym podejściem. Prawda jest taka, że gdy opuścimy aplikację, zostaje ona zamrożona, a jej dane pozostaną w pamięci RAM tak długo, jak po-

zwoli jej na to system. Gdy wejdziemy do trybu multitasking i ręcznie zamkniemy program, to zwiększymy użycie CPU, a tym samym energii. Co więcej, gdy będziemy ponownie chcieli włączyć program, nie zostanie on przywrócony z pamięci podręcznej, ale system będzie musiał go otworzyć na nowo. Wygeneruje to dodatkowe obciążenie dla procesora, co doprowadzi do większego zużycia energii.

Co więc możemy zrobić? Jeżeli mamy system iOS 9, przejdźmy do Ustawień, a następnie do zakładki Bateria. Sprawdźmy, jakie programy wykorzystują najwięcej energii i wyłączmy ich działanie w tle. Odpowiednią opcję znajdziemy w ustawieniach ogólnych. Wśród popularnych programów warto zwrócić szczególną uwagę na Facebook i Snapchat. W przypadku tej drugiej aplikacji możemy w jej wewnętrznych ustawieniach włączyć tryb podróży, który ograniczy procesy w tle. Warto również włączyć czasem tryb oszczędzania baterii, który wyłączy efekty wizualne oraz pracę większości aplikacji w tle. W sytuacji, gdy każda miliamperogodzina jest na wagę złota, nowa funkcja mobilnego systemu Apple jest nie do przecenienia.

Zużycie energii możemy ograniczyć przez wyłączenie rozmaitych efektów wizualnych. Tapet live w nowych iPhone'ach, efektu paralaksy... Dobrym rozwiązaniem w przypadku systemu OS X jest również ograniczenie folderów i plików na Biurku, gdyż stale generują one możliwość szybkiego podglądu.



Mit: Wyłączenie Bluetooth, Wi-Fi i lokalizacji pozwala bardzo wydłużyć czas pracy na baterii.



Fakt: Jak pokazały testy, wyłączenie wyżej wymienionych opcji sprawi, że nasz smartfon będzie działał w ogólnym rozrachunku pół godziny dłużej. Oczywiście wyłączenie łączności z internetem wydłuży czas pracy na baterii, gdyż programy działające w tle nie będą miały możliwości pobierania danych. Lepszym rozwiązaniem jest jednak ograniczenie tego typu aktywności, o czym pisałem wyżej.

Zużycie energii możemy ograniczyć przez wyłączenie rozmaitych efektów wizualnych. Tapet live w nowych iPhone'ach, efektu paralaksy, półprzezroczystości. Gdy często korzystamy ze Spotlight, warto również wyłączyć indeksowanie niektórych aplikacji i danych. Podobne zmiany możemy zastosować także w naszych MacBookach. Dobrym rozwiązaniem w przypadku systemu OS X jest również ograniczenie folderów i plików na Biurku, gdyż w innym wypadku stale generują one możliwość szybkiego podglądu. Warto również wyłączyć efekt dżina, Dashboard oraz widżety, z których nie korzystamy.

Mam nadzieję, że moje porady okażą się dla Was pomocne i przede wszystkim skuteczne, a obalenie popularnych mitów dotyczących akumulatorów pozwoli Wam lepiej zrozumieć, w jaki sposób one funkcjonują. Niemniej jednak pozostaje mieć nadzieję, że już niedługo baterie w naszych urządzeniach pozwolą im na długi czas pracy i nie będziemy się musieli przejmować oszczędzaniem energii.



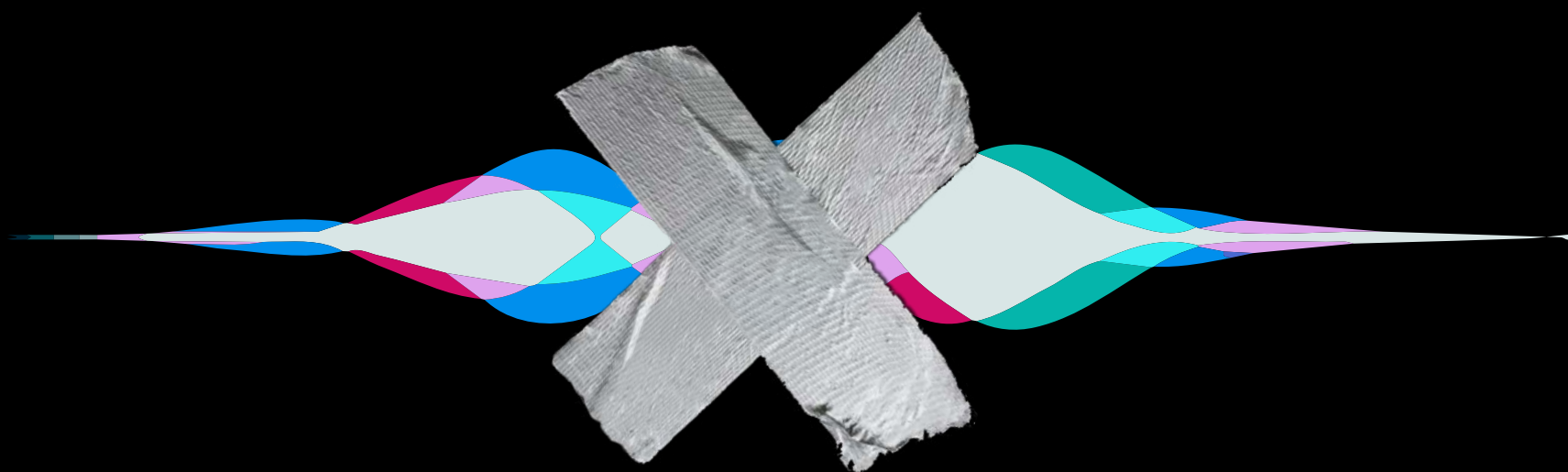
Ilustracja: ideeconcept.pl

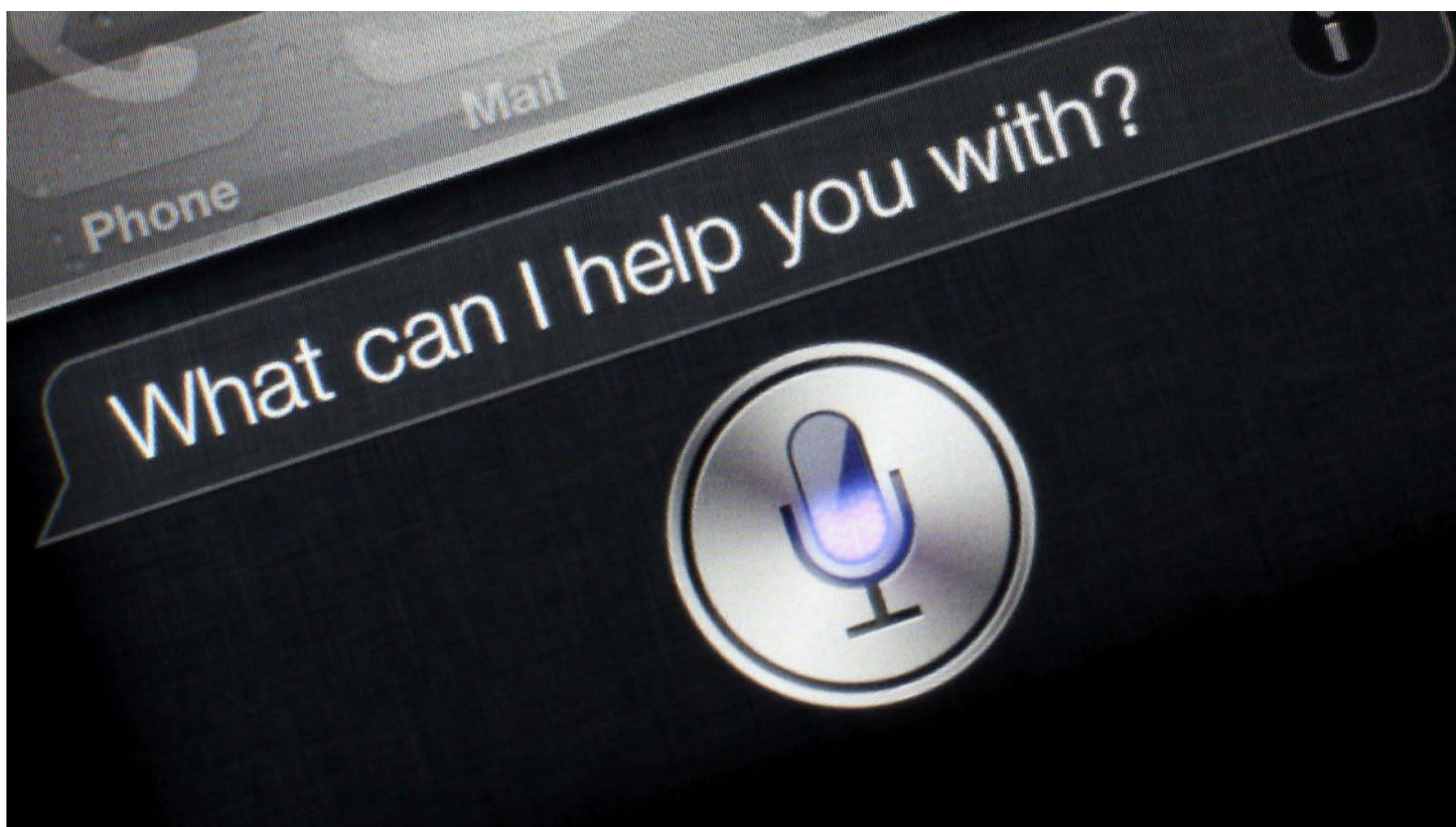
Apple ogłupiło Siri



Grzegorz Świątek

Nieco ponad cztery lata temu, przy okazji prezentacji iPhone'a 4s, pracujący ówczesnie w Apple Scott Forstall przeprowadził pierwszą na świecie publiczną rozmowę z tym urządzeniem. Zapowiadający go wtedy Phil Schiller zaznaczył, że to jedna z bardziej szalonych rzeczy, jaką można sobie wyobrazić, ponieważ w konwersacji udział brała wersja demonstracyjna dobrze znanego dziś wszystkim asystenta głosowego o nazwie Siri. Zaczęło się od pogadanki o pogodzie, a cała rozmowa zakończyła się żartem. Na pytanie „kim jesteś?”, Siri bez zastanowienia odpowiedziała „jestem uniżonym asystentem osobistym”. Na potwierdzenie tych słów w sieci znaleźć można informację o tym, że przed ostateczną implementacją Siri do systemu iOS Apple znacznie obniżyło jej inteligencję...





Wszystko zaczęło się w 2003 roku, kiedy to amerykańska Agencja Zaawansowanych Projektów Badawczych w Obszarze Obronności (DARPA) podpisała warty 150 milionów dolarów kontrakt na opracowanie wirtualnego asystenta zdolnego uczyć się na podstawie „doświadczeń”. Projekt nazwany został Cognitive Assistant that Learns and Organizes (CALO), co w wolnym tłumaczeniu oznacza mniej więcej „asystent, który się uczy i organizuje”, a jego liderem była amerykańska organizacja pozarządowa SRI International. Był to ówczesnie największy na świecie instytut badawczo-rozwojowy zajmujący się tematyką sztucznej inteligencji. Człowiekiem odpowiedzialnym za koordynowanie prac 27 zespołów roboczych funkcjonujących w ramach projektu CALO był Adam Cheyer. Jako ciekawostkę warto dodać, że głos, którym mówiła Siri, użyczony został w 2005 roku przez Susan Bennett. Był to ten sam głos, z którego korzystały jedne z pierwszych na świecie mówiących bankomatów banku First National Bank of Atlanta. Jej głos zniknął wraz z pojawieniem się systemu iOS 7. Wracając do tematu, w tym samym czasie Cheyer pracował równolegle nad drugim, podobnym projek-

tem o nazwie Vanguard, dla którego stanowisko dyrektora generalnego w firmie Motorola w 2007 roku porzucił Dag Kittlaus.

Niedługo potem, na początku 2008 roku, Cheyer, Kittlaus i niejaki Tom Gruber otrzymali 8,5 miliona dolarów na przedsięwzięcie mające na celu integrację najlepszych rozwiązań zastosowanych w obu wspomnianych wcześniej projektach. W zamian za udział w nowym przedsiębiorstwie wykupili niezbędne licencje i opuścili SRI International. W ten oto sposób powstała firma o nazwie Siri Inc. Pierwsza aplikacja - o takiej samej nazwie - dla systemu iOS powstała w 2010 roku i była o wiele bardziej funkcjonalna niż obecna wersja. Oryginalna Siri znacznie skuteczniej interpretowała kierowane do niej zapytania, miała także dostęp do większej liczby serwisów internetowych, co przekładało się na ogromną ilość danych, którymi dysponowała.

Kilka tygodni później do gry wkroczyło Apple. Steve Jobs postanowił przejąć prosperujący startup, zanim stałby się gigantem w swojej branży. Prawdopodobna cena, jaką Apple za-

płaciło za Siri, wahała się od 150 do 250 milionów dolarów. Część tej sumy przeznaczona została na anulowanie wstępnej umowy między firmą Siri a Verizon Communications Inc. - amerykańskim dostawcą usług telekomunikacyjnych, który planował zaimplementować inteligentnego asystenta głosowego w telefonach Verizon Droid. O mały włos Siri byłaby teraz częścią tworzonego przez Google systemu Android.

Steve Wozniak w jednym z wywiadów powiedział, że Siri była znacznie lepsza, zanim przejęło ją Apple, a swoją wypowiedź poparł konkretnymi przykładami zapytań, na które dzisiejsza Siri nie potrafiłaby odpowiedzieć.

Jak wspomniano wcześniej, Apple znacznie zawężyło możliwości aplikacji. Trzy lata temu podobną opinię wyraził Steve Wozniak, który w jednym z wywiadów powiedział, że Siri była znacznie lepsza, zanim przejęło ją Apple, a swoją wypowiedź poparł konkretnymi przykładami zapytań, na które dzisiejsza

Siri nie potrafiłaby odpowiedzieć. Powodów, dla których Apple dokonało tych ograniczeń, było kilka. Po pierwsze, nowy asystent musiał stać się międzynarodową aplikacją, co wiązało się z koniecznością obsługi wielu języków, nie tylko angielskiego. Wymusiło to ograniczenie niektórych funkcji. Po drugie, nawiązanie współpracy z serwisami udostępniającymi dane niezbędne do jej funkcjonowania nie było już takie łatwe jak w przypadku małego startupu. Apple miało, a raczej nadal ma, wielu wrogów. Po trzecie, z oryginalną Siri można było zarówno rozmawiać, jak i do niej pisać, co w przypadku braku rozpoznania mowy było receptą na skuteczną komunikację z aplikacją. Obecnie można jedynie dokonać pisemnej korekty tego, co nie zostało zrozumiane. Po czwarte, ograniczona została złośliwość oryginalnej Siri, z której była znana. Jej „osobowość” dostosowana została do znacznie szerszej, niż początkowo planowano, grupy odbiorców.

Przy okazji poruszanego tematu nasuwają się dwa pytania. Pierwsze z nich dotyczy terminu pojawienia się Siri w języku polskim. Biorąc pod uwagę fakt, że już niedługo przemówi ona po czesku i słowacku, całkiem możliwa jest implementacja języka polskiego w niedalekiej przyszłości. Jednak czy naprawdę potrzebujemy Siri po polsku? To drugie ze wspomnianych pytań.

Ilustracje: Apple.com
grafika - ideeconcept.pl

Monster, HTC i Apple, czyli burzliwa historia firmy Beats



Krystian Kozerański



Beats, mimo swojej krótkiej historii, to jedna z tych marek, które nie pozwalają przejść obok siebie obojętnie. Produkty Beats, podobnie jak jeden z założycieli tej firmy, raper i producent muzyczny Dr. Dre, wzbudzają skrajne opinie i mają zarówno rzesze fanów, jak i zjadłych przeciwników. Jak to jednak często bywa, opinie na ich temat są nierzadko tylko powtarzanymi stereotypami.

Nie powinno to jednak nikogo dziwić. Duet Jimmy Iovine i Dr. Dre postawił bowiem nie tylko na jakość dźwięku swoich słuchawek (choć od tego wszystko się zaczęło), ale i na bardzo silną ich promocję jako elementu stylu życia i stroju. Po białych plastikowych słuchawkach dołączanych do iPod'a i iPhone'a takim produktem dość szybko stały się właśnie różne modele słuchawek z małą literą „b” w logo, noszone przez sportowców i muzyków, jak choćby LeBrona Jamesa, Neymara, Pharrella Williamsa czy Lady Gagę i wielu innych.

„F*ck sneakers, let's make speakers” - Nie było to tylko przypadkowe rymowanie. Zarówno Dre, jak i Iovine dostrzegali dwa problemy, które toczyły wtedy branżę muzyczną – piractwo oraz niską jakość dostępnych na rynku akcesoriów audio.

Z powstaniem firmy Beats i jej pierwszych słuchawek - modelu Studio - wiążą się zarówno anegdoty, jak i nie do końca klarowna historia współpracy obu panów z małą rodzinną firmą produkującą wysokiej klasy akcesoria muzyczne - Monster Cables.

Andre Romelle Young, znany pod pseudonimem scenicznym Dr. Dre, po odejściu z wytwórni Death Row Records założył nową, własną wytwórnię o nazwie Aftermath Records, skupiającą się na wydawaniu artystów hip-hopowych i należącą do większego wydawnictwa muzycznego Interscope Records, którego szefem był i wciąż jest Jimmy Iovine. W ramach tej współpracy raperowi zapropo-



nowano kiedyś udział w kampanii reklamowej butów sportowych (po angielsku sneakers). Dre odpowiedzieć miał jednak w dobitny sposób: „F*ck sneakers, let's make speakers” (piep***ć buty, róbmy głośniki). Nie było to tylko przypadkowe rymowanie. Zarówno Dre, jak i Iovine dostrzegali dwa problemy, które toczyły wtedy branżę muzyczną – piractwo oraz niską jakość dostępnych na rynku akcesoriów audio. W tym drugim wypadku chodzić miało m.in. o wykonane z białego plastiku i modowe w owym czasie słuchawki douszne dołączane do iPodów. Dre zirytowany był w równym stopniu tym, że ludzie kradną jego muzykę, jak i tym, że niskiej klasy sprzęt muzyczny niszczy brzmienie, nad którym długo pracował.

Własne akcesoria muzyczne, przede wszystkim słuchawki, miały być rozwiązaniem obu problemów. Przyniosłyby zyski, które rekompensowałyby straty spowodowane piractwem, dałyby też możliwość odbioru muzyki Dr. Dre z charakterystycznym dla niej brzmieniem.

Dre i Iovine nie mieli żadnego zaplecza. Znali jednak Noela Lee i jego syna Kevina, którzy prowadzili dobrze znaną w samej branży firmę produkującą akcesoria muzyczne... Kevin Lee był do tego stopnia zdeterminowany, że postanowił stworzyć prototypowe wersje słuchawek, zanim umowa została podpisana.

Monster

Był tylko jeden problem. Dre i Iovine nie mieli żadnego zaplecza. Nigdy wcześniej nie produkowali żadnych akcesoriów muzycznych. Znali jednak Noela Lee i jego syna Kevina, którzy prowadzili niedużą, ale dobrze znaną w samej branży firmę produkującą akcesoria muzyczne - Monster. W tym czasie obie strony bardzo potrzebowały siebie nawzajem. Dre i Iovine musieli znaleźć producenta, który pomoże im zaprojektować i wyprodukować słuchawki z dokładnie takim brzmieniem, jakiego by sobie życzyli. Z kolei firma Monster dzięki tej współpracy mogłaby trafić wreszcie do tzw. mainstreamu. Kevin Lee był do tego stopnia zdeterminowany, że postanowił stworzyć prototypowe wersje słuchawek, zanim umowa pomiędzy obiema firmami została podpisana. Ostatecznie miało to miejsce w 2007 roku.

25 lipca 2008 roku na rynek trafił pierwszy produkt marki Beats, słuchawki Beats By Dre Studio. Dostępne one były w cenie 349,95 dolarów i początkowo można było je kupić tylko w sklepach Best Buy i salonach Apple Store. Wystartowała też zmasowana kampania promocyjna, do której zaangażowani zostali artyści wydający swoje płyty w wytwórni Interscope, a produkt Beats zaczął pojawiać się w ich teledyskach. Jeśli obejrzeć teledyski wykonawców, którzy w tym czasie wydali swoje płyty w tej wytwórni, to niemal na każdym dostrzec można charakterystyczne słuchawki.

Lady Gaga

W wytwórni Interscope swoje płyty wydawała także będąca wtedy u szczytu popularności Lady Gaga. W jej teledysku do utworu Paparazzi - promującego jej pierwszą płytę - pojawiają się właśnie białe słuchawki Beats Studio. We wrześniu 2009 roku Beats nawiązało z nią ściślejszą współpracę, której efektem były „Heartbeats” - słuchawki douszne



i produkt zdecydowanie modowy. I to chyba właśnie Lady Gaga rozpoczęła pewien trend wśród celebrytów na łączenie swojej własnej marki z Beatsami.

Sama współpraca z artystami i jedynie kilka modeli słuchawek marki Beats w ofercie firmy Monster to jednak za mało. Dre i Iovine postanowili wyjść ze swoim produktem do szerszego grona klientów, wchodząc z nim na nowe rynki. Tak powstała marka Beats Audio, licencjonowana producentom, którzy w swoich produktach zdecydowali się wykorzystać ich technologię i głośniki. Jedną z pierwszych firm, która taką licencję podpisała, było HP. W drugiej połowie 2010 roku na rynek trafiła limitowana seria laptopów HP Envy 14, a rok później modele HP Envy 15. W kwietniu 2011 roku Beats podpisało kolejną tego typu umowę licencyjną, tym razem z Chrysler Group, dzięki czemu sprzęt grający i marka Beats Audio trafiły do samochodów tego producenta. Później Beats Audio znalazło się także w Dodge'ach i Fiatach.

Budowanie marki Beats trwało jednak dalej, a jej chodzącą, żywą reklamą stał się sam Jimmy Iovine, który od stycznia 2011 do końca 2013 roku zasiadał w jury programu American Idol.

HTC

W sierpniu 2011 roku miało miejsce ważne w historii tej firmy wydarzenie. Większościowe udziały, a dokładnie 50,1% w Beats Electronics wykupiła za 300 milionów dolarów firma HTC. Dodatkowo ten dalekowschodni producent smartfonów pożyczył Beats 225 milionów dolarów. W wywiadzie dla New York Timesa CEO HTC - Peter Chou - pochwalił się, że granie w jednej drużynie z Beats pomoże jego firmie konkurować z innymi producentami smartfonów, przede wszystkim z Apple i Samsungiem. HTC, choć posiadało większościowe udziały, pozostawiło jednak Iovine'owi, Dre i Luke'owi

Woodowi (który już wcześniej został prezesem Beats Electronics) niemal pełną niezależność. Co ciekawe, trwająca dwa lata bliska współpraca pomiędzy obiema firmami okazała się zdecydowanie bardziej korzystna dla Beats. HTC musiało się mierzyć w owym czasie ze spadającą sprzedażą swoich smartfonów, które nie dorównywały wtedy konkurencji. Nie pomogło im nawet wykorzystanie w nich technologii i marki Beats Audio. Pierwszym tego typu urządzeniem był model HTC Sensation XE.

... podczas igrzysk olimpijskich w Londynie słuchawki Beats trafiły do hoteli, w których mieszkali sportowcy... zaczęli pojawiać się w słuchawkach tej firmy na samych igrzyskach. Brytyjski Komitet Olimpijski zakazał sportowcom pokazywania się na tej imprezie z akcesoriami producentów, którzy nie byli jej oficjalnymi sponsorami.

W tym okresie Iovine i Dre zdecydowali się zrezygnować ze współpracy z Monster Cable. I choć do dzisiaj obie strony uważają się za przyjaciół, to przedstawiają zupełnie inaczej historię tych kilku lat. Zdaniem Iovine'a i Dre firma Monster odpowiedzialna była jedynie za produkcję i dystrybucję. Technologia, wzornictwo i przede wszystkim jakość dźwięku miały należeć do Beats. Kevin Lee z Monster ma na ten temat oczywiście odmienne zdanie. Ostatecznie współpraca pomiędzy Monster a Beats zakończyła się 12 stycznia

2012 roku. Od tego momentu Beats Electronics zaczęło własną produkcję słuchawek i akcesoriów muzycznych. Ten rok, zwłaszcza jego druga połowa, był dla tej firmy bardzo intensywny.

Od MOG do Nine Inch Nails

2 lipca 2012 roku Beats oficjalnie ogłosiło przejęcie serwisu streamingowego MOG za 14 milionów dolarów, a trzy tygodnie później Dre i Iovine za 150 milionów dolarów odkupili połowę udziałów od HTC. Od tego czasu posiadali ich większość i byli już w pełni niezależni.

W sierpniu 2012 roku podczas igrzysk olimpijskich w Londynie Beats przeprowadziło spektakularną kampanię opartą o tzw. marketing partyzancki. Słuchawki Beats z charakterystycznym motywem flagi Zjednoczonego Królestwa trafiły do hoteli, w których mieszkali sportowcy reprezentujący ten kraj. Nietrudno się domyślić, że przyjęli oni te upominki i zaczęli pojawiać się w słuchawkach tej firmy na samych igrzyskach. W efekcie tego Brytyjski Komitet Olimpijski zakazał sportowcom pokazywania się na tej imprezie w słuchawkach, czy generalnie z akcesoriami producentów, którzy nie byli jej oficjalnymi sponsorami. Wspomnieć wypada, że nie był to ostatni tego typu zakaz, często w pełni świadomie łamany przez niektórych sportowców.

W październiku 2012 roku na rynek weszły pierwsze produkty wyprodukowane przez Beats - głośniczek bezprzewodowy Beats o nazwie Pill (pigutka), w której promocji pomagał m.in. Pharell Williams, oraz słuchawki Beats by Dre Executive.

Pod koniec 2012 roku, 10 grudnia, Beats ogłosiło plany otwarcia swojej własnej usługi strumieniowania muzyki oraz rozpoczęcie współpracy z muzykiem i wokalistą Tren-

tem Reznorem, liderem kultowej w pewnych kręgach formacji Nine Inch Nails i zdobywcą Oscara za muzykę do filmu The Social Network. Miesiąc później pojawiły się informacje o tym, że Iovine już wiele lat wcześniej próbował przekonać Steve'a Jobsa do otwarcia w ramach iTunes serwisu oferującego muzykę na żądanie. Sam serwis - Beats Music - został otwarty 21 stycznia 2014 roku, a już wkrótce potem, bo na początku maja tego roku, pojawiły się pierwsze informacje

Beats Music został otwarty 21 stycznia 2014 roku, a już wkrótce potem, pojawiły się pierwsze informacje o możliwym przejęciu całej firmy przez Apple. Oliwy do ognia spekulacji dołączył zresztą sam Dr. Dre, który w opublikowanym w serwisie Facebook wideo nazwał siebie „pierwszym miliarderem w hip hopie”.

o możliwym przejęciu całej firmy przez Apple. Oliwy do ognia spekulacji dołączył zresztą sam Dr. Dre, który w opublikowanym w serwisie Facebook wideo nazwał siebie „pierwszym miliarderem w hip hopie”. Nie były to czcze przechwałki, przejęcie zostało oficjalnie ogłoszone miesiąc później przez CEO Apple Tima Cooka, podczas keynote otwierającego konferencję WWDC 14.

Podobnie jak o Stevie Jobsie, również i o Jimmym Iovinie i Dr. Dre oraz o firmie Beats krążą różne opinie. Na pewno jednak nie można odmówić im wizji. Iovine w końcu dopiął swego. Na bazie Beats Music i iTunes Store Apple uruchomiło swoją własną usługę oferującą muzykę na żądanie - Apple Music, a producent słuchawek i głośników stał się częścią firmy z dalekosiężną wizją, przywiązanej zarówno do jakości, jak i wzornictwa.

Słuchawki Beats na przestrzeni lat stały się, podobnie jak produkty Apple, swego rodzaju ikoną. Wzbudzają przy tym równie duże kontrowersje. Nie da się jednak przejść obok nich obojętnie.

Wiele z nich można kupić u autoryzowanego sprzedawcy Apple - iDREAM. W jego ofercie znajdują się m.in. słuchawki Beats Studio, Beats Studio Wireless, Beats Solo i Solo 2 (model bezprzewodowy), a także słuchawki douszne Beats urBeats, Beats Powerbeats i Beats Tour oraz głośniki bezprzewodowe Pill i Pill 2.

Ilustracje: materiały prasowe Beats



iDream



Dobrze mieć
dobre rzeczy.



Sprawdź

Białystok - C.H. Alfa, ul. Świętojańska 15, T: 85 876 20 04; **Bydgoszcz** - C. H. Focus Mall, ul. Jagiellońska 39-47, T: 52 321 01 68; **Częstochowa** - Galeria Jurańska, al. Woj. Polskiego 207, T: 34 399 12 29; **Gdańsk** - Galeria Madison, ul. Rajska 10, T: 58 333-73-03; **Kielce** - Galeria Echo, ul. Świętokrzyska 20, T: 41 342 66 03; **Łódź** - C.H. Sukcesja al. Politechniki 1, T: 42 295 02 01; **Olsztyn** - Aura Centrum Olsztyna, al. Piłsudskiego 16, T: 89 512 21 63; **Szczecin** - Galeria Kaskada, al. Niepodległości 36, T: 91 810 22 76; **Toruń** - C.H. Atrium-Copernicus, ul. Stanisława Żółkiewskiego 15, T: 56 640 52 50.

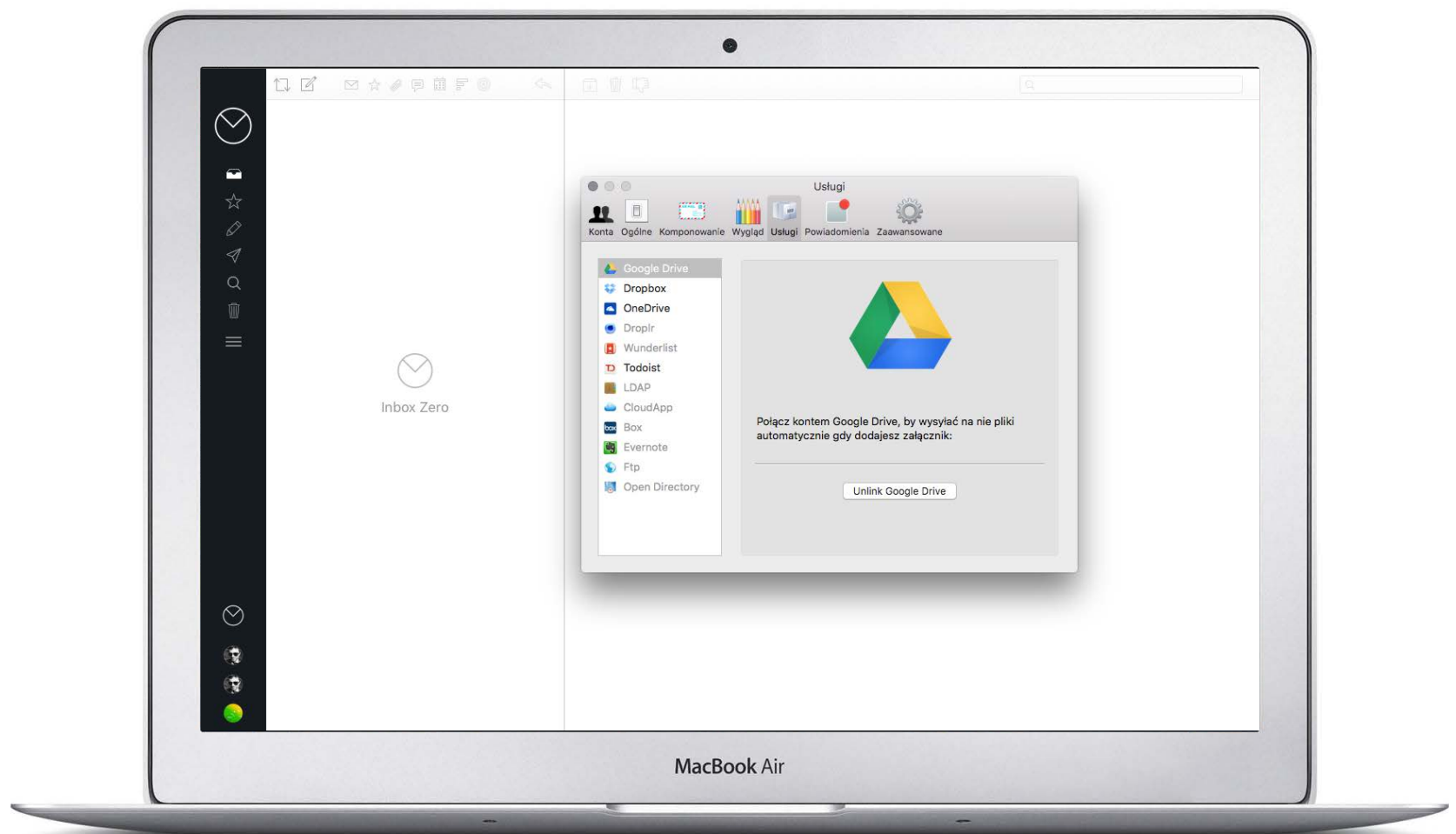
W sortowni poczty

część 4 — Airmail 2



Daniel Świątły

W poprzednich artykułach z tej serii większy nacisk kładłem na obsługę poczty w systemie iOS. Dziś więc będzie inaczej. Przyjrzę się bodaj najpopularniejszej alternatywie dla Mail.app – aplikacji Airmail 2. Jako że jej twórcy wciąż wersję mobilną mają jedynie w testach (aczkolwiek jest zapowiedziana), telefon i tablet odkładam na bok i siadam do komputera. Swoiste „Back to the Mac”. Nie jest to jednak taka prosta sprawa. Zrobiłem bowiem pobieżny przegląd nagłówków i podpisów e-maili, które otrzymałem w ciągu ostatnich tygodni, i to, co odkryłem, wcale nie było dla mnie niespodzianką – zdecydowana większość została wysłana z urządzeń przenośnych. Zdałem sobie sprawę, że możliwość pracy z pocztą „w biegu” to jedna strona medalu. Ale drugiej – lekkości, wygody użytkowania i komfortu pracy z interfejsami ograniczonymi do samych niezbędnych opcji nie sposób zignorować.



... nie znajdziecie więc modnego przekładania listów na później lub automatycznego sortowania według proponowanych kategorii. Ale będziecie mogli posortować pocztę sami i wedle własnych preferencji...

Obydwie pozwalają zrozumieć fenomen mobilnej produktywności. I każą z ostrożnością podchodzić do oceniania oprogramowania osadzonego w tradycyjnym środowisku – komputera i pełnoprawnego systemu operacyjnego. A obsługa poczty jest jednym z jego najstarszych i najbardziej fundamentalnych zadań. W pewnym więc sensie klasyczne programy pocztowe są przekaźnikiem tradycji, nośnikiem obyczajów i zasad ukształtowanych przez lata pracy. Ich sens i podstawowy sposób pracy pozostał niemal niezmieniony.

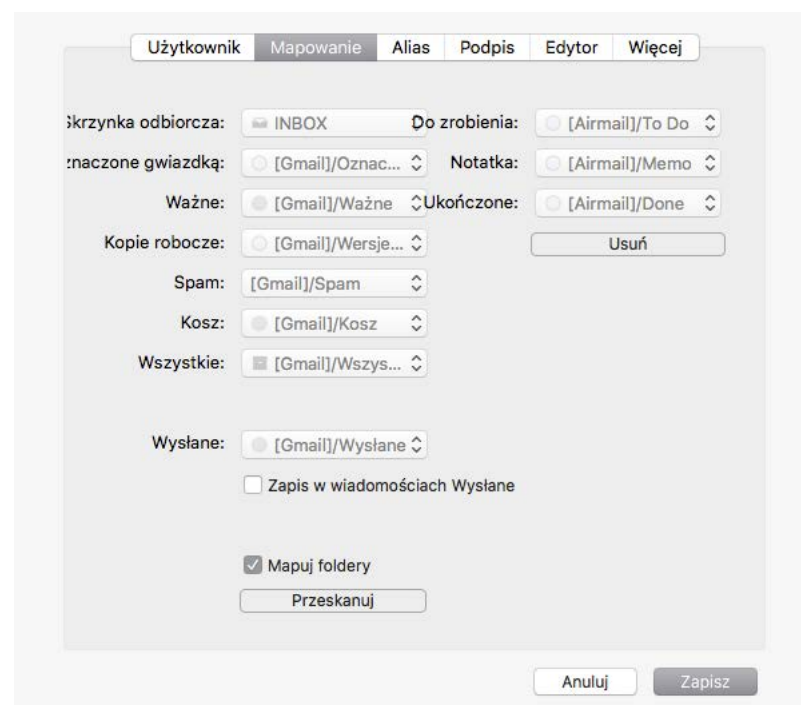
I choć nie raz i nie dwa odważni projektanci oprogramowania zapowiadali produkty rewolucyjne – nowe sposoby pracy z pocztą elektroniczną – na trudnym terenie desktopowych systemów operacyjnych utrzymały się tylko aplikacje o klasycznym charakterze. To przestrzeń urządzeń przenośnych jest bardziej przychylna eksperymentom badawczym, w niej użytkownicy skłonni są do zmiany nawyków i chętniej adaptują nowe sposoby pracy.

Gdy właśnie tak o sprawie myślę, przyglądając się programowi Airmail 2, nie jestem zdziwiony, że – choć jest to w kategorii klientów poczty propozycja w miarę nowa – nie podpira jej obietnica nowych, niespotykanych dotąd doświadczeń i metod obsługi poczty. Airmail 2 ma być klasykiem i dobrze realizować to, co zostało wypracowane przez lata istnienia programów pocztowych. Zamiast proponować nowości, jego twórcy skupili się na tym, by użytkownik mógł sobie dopasować niemal każdy aspekt owego tradycyjnego modelu do własnych nawyków.

W Airmailu 2 nie znajdziecie więc modnego przekładania listów na później lub automatycznego sortowania według proponowanych kategorii. Ale będziecie mogli posortować pocztę sami i wedle własnych preferencji – program posiada rozbudowany konfigurator reguł.

nie jest prosto dostać się do tych wszystkich niespodzianek, a tym bardziej nauczyć się, gdzie są. Lub ocenić przydatność i możliwości aplikacji po pierwszym uruchomieniu. Przypuszczam, że wielu użytkowników bez aspiracji „geekowskich” może się zniechęcić...

Niemal każdą opcję programu – od okienka interfejsu poprzez oznaczanie i wyświetlanie listów do sygnatur czy sposobu obsługi poszczególnych kont – da się zmienić i ustawić po swojemu. Możliwości jest wiele. Tak wiele, że ich odkrycie, zbadanie i określenie wpływu na działanie programu może zająć długie godziny. I tak wiele, że nie wszystkie zostały umieszczone w oknie preferencji programu. Chociaż jest tam osobna zakładka do ustawienia wyglądu aplikacji, część opcji znajduje się też na przykład w menu „Widok” na systemowym pasku. Choć reguły sortowania przynależą według mnie do głównych preferencji, w dedykowanym im oknie nie ma o nich nawet wzmianki. Trzeba je wywołać z górnego paska menu, wybierając zakładkę „Okno”. Przykłady tego typu mógłbym mnożyć. Z jed-



nej strony zdaję sobie sprawę, że możliwości konfiguracyjnych jest sporo i trzeba było je gdzieś zmieścić. Z drugiej zaś nie jest prosto dostać się do tych wszystkich niespodzianek, a tym bardziej nauczyć się, gdzie są. Lub ocenić przydatność i możliwości aplikacji po pierwszym uruchomieniu. Przypuszczam, że wielu użytkowników bez aspiracji „geekowskich” może się zniechęcić i szybko wrócić do domyślnego klienta poczty. Bez sprawdzenia, czym Airmail 2 się odróżnia.

A jest tego sporo. Postaram się zwrócić uwagę na rzeczy najważniejsze.

Przede wszystkim Airmail 2 jest w stu procentach kompatybilny z pocztą Google. Prawdłowo mapuje etykiety, wyświetlając nawet ich własne kolory. Podobnie z obsługą skrótów klawiaturowych – domyślnie Airmail używa znanych z Gmaila, ale pozwala też na stworzenie swoich. Program posiada również możliwość synchronizacji tylko części wiadomości z danego konta. Można wybrać pobranie i zapis listów z ostatniego miesiąca, trzech miesięcy, połowy roku, roku, dwóch lat lub po prostu wszystkich. Ma to znaczenie dla wielkości bazy danych zapisywanej przez program na dysku. Kto ma dysk ssd o mniejszej pojemności, ten z zadowoleniem zaoszczędzi trochę miejsca. Zwłaszcza je-

śli nie potrzebuje szybkiego dostępu do starych listów. To spora różnica względem desktopowej wersji Mail.app, której baza dla kont gmailowych potrafiła spuchnąć do monstrualnych rozmiarów.

Kto raz wysłał omyłkowo nie to, co trzeba i nie temu, komu trzeba, wie, o czym piszę. Choć takie sytuacje zdarzają się bardzo rzadko, mam na wszelki wypadek ustawione kilkusekundowe opóźnienie i co tu dużo pisać, święty spokój w związku z tym.

Muszę tu zaznaczyć, że ta opcja w Airmailu 2 dostępna jest dla każdego konta, nie tylko tego od Google.

Podobnie jak dwie „małe” funkcje, które bardzo lubię i używam. Pierwsza to wysyłanie wiadomości z ustalonym wcześniej opóźnieniem – od kilku do stu dwudziestu sekund. Kto raz wysłał omyłkowo nie to, co trzeba i nie temu, komu trzeba, wie, o czym piszę. Choć takie sytuacje zdarzają się bardzo rzadko, mam na wszelki wypadek ustawione kilkusekundowe opóźnienie i co tu dużo pisać, święty spokój w związku z tym.

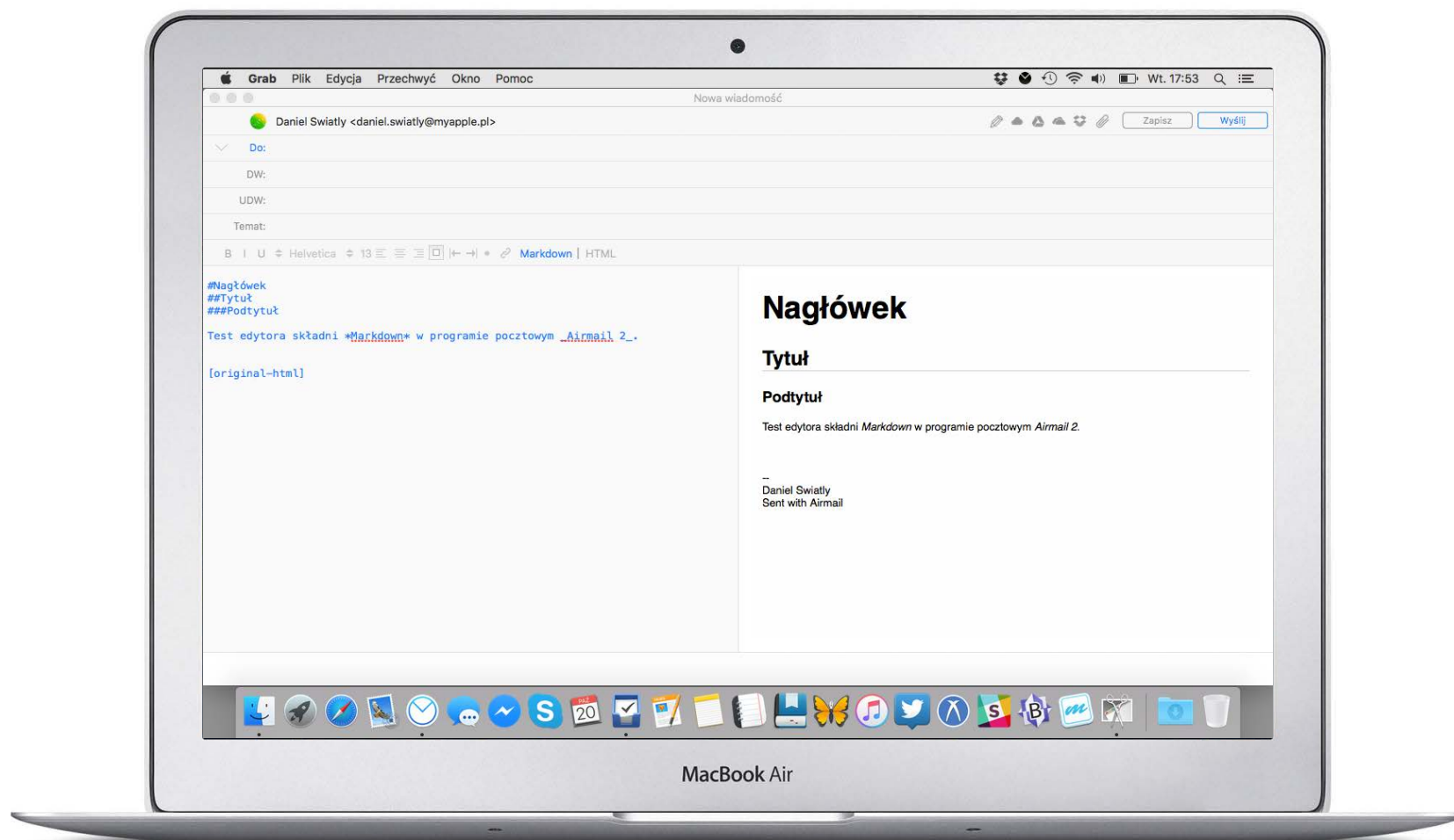
Druga rzecz – opcja „Wyślij i archiwizuj”. Mam nawyk przekazywania do archiwum listów od razu, gdy odpisałem lub dyskusja wygasła, a informacje w nich zawarte przestały być istotne. W Mail.app musiałem robić to osobno, tu wysłanie ostatniej odpowiedzi zamyka sprawę. Czyli ją archiwizuje.

Podczas obwążkiwania kolejnych aplikacji pocztowych zwykłem sprawdzać, jak radzą sobie z wyszukiwaniem oraz filtrowaniem według podstawowych parametrów, np. tylko poczta z załącznikami, oflagowana, na którą odpowiedziałem, którą przekazałem dalej. Airmail rozszerza ten zestaw o kilka dodatkowych kryteriów, np. wg daty – wybieramy ją w miniaturowym kalendarzu lub z oznaczeniem „do zrobienia”. Nadmienię, że Airmail na swój sposób promuje oznaczanie etykietą „to-do”. Można ją zobaczyć umieszczoną domyślnie na liście folderów w panelu kont lub w podmenu flagowania wiadomości. Podejrzewam, że twórcy programu chcieli jednak w tradycyjnym modelu obsługi poczty proponować odrobinę nowoczesności i zaimplementować podstawy GTD. Nie zgłębiałem tematu bardziej, bo nie muszę stosować takiej etykiety. To, co jest do zrobienia, zostawiam w skrzynce odbiorczej, wszystko inne archiwizuję. Taki sposób wydaje mi się najszybszy i najprostszy – bez konieczności dodatkowego oznaczania.

Wszystkie filtry są pod ręką, reprezentują je ikony na ramce okna okalającego listę wiadomości. Samo wyszukiwanie zaś, bo od niego zacząłem, działa bez zarzutu. Bardzo szybko. Szkoda tylko, że nie integruje się ze Spotlightem.

Co jeszcze przekonuje mnie do Airmaila 2?

Można w edytorze wiadomości korzystać ze składni Markdown. Ja jednak – choć wykorzystuję ją bardzo często do pisania różnych rzeczy – ku swojemu zdziwieniu w Airmailu nie korzystam z tej funkcji. Chyba dlatego, że rozprasza mnie układ kompozytora treści, gdy Markdown jest włączona. Okno edytora wiadomości dzieli się bowiem na dwie spore kolumny. W jednej piszemy, w drugiej widzimy podgląd „na żywo”, jak list będzie wyglądał. W ogóle mnie to nie przekonuje. Używam tej składni codziennie i wiem, jaki efekt da-



dzą poszczególne znaczniki. Nie muszę tego widzieć cały czas, wolalbym opcję podglądu tekstu przed wysłaniem. Lub po prostu na życzenie.

Imponuje ilość usług i serwisów zewnętrznych, z którymi Airmail współpracuje. I chodzi nie tylko o przesyłanie dużych plików za pomocą najbardziej powszechnych dysków chmurowych, ale także - lub przede wszystkim - o możliwość oddelegowania wiadomości do Evernote lub systemów GTD. OmniFocus, Things, ale także Todoist czy Wunderlist. Większość z tego typu programów ma swoje okienko szybkiego wprowadzania, aktywowa-

wane skrótem klawiaturowym, ale z Airmaila dodaje się szybciej, bo potrzebne komendy uwzględnione są w menu.

Na koniec kilka słów o wyglądzie programu. Gdy rozmawiałem o tym ze znajomymi Twitterianami, pojawiła się opinia, że interfejs jest nazbyt kolorowy i przez to rozprasza. Cóż, ja lubię kolory, domyślna aplikacja pocztowa – Mail.app – jest według mnie stonowana, spokojna, atrakcyjna poprzez swoją prostotę, ale jednak monotonna i nudna. Zbyt szara. Airmail zaprojektowany jest w stylu niegdysiejszego Sparrow, czyli inspiracją był legendarny Tweetie Lorena Brichtera. Choć ten styl mógł się już opatrzyć, moim zdaniem do tej pory nie powstało nic lepszego, ładniejszego i bardziej wygodnego.

Na Macu znalazłem już alternatywę dla Mail.app. Jest nią Airmail 2. Od kilku tygodni jest to w moim komputerze domyślny klient poczty. Poszukiwania dla systemu iOS wciąż trwają.

Imponuje ilość usług i serwisów zewnętrznych, z którymi Airmail współpracuje. I chodzi nie tylko o przesyłanie dużych plików...

Need for Speed - No Limits



Krystian Kozerański



Pamiętam jak dziś, jesień 1997 roku i wieczory zarwane przy PlayStation kolegi. Poza grami o rozbudowanej fabule (jak na przykład Silent Hill) zagrywaliśmy się także w Need For Speed II - nielegalne wyścigi, odbywające się na drogach, po których jeździły normalne samochody i policja. Minęło niemal 20 lat, a ten prosty w sumie pomysł nadal sprawdza się znakomicie, czego dowodem jest dostępne od kilku tygodni w App Store Need For Speed No Limits.



W grze, tak jak chyba we wszystkich poprzednich częściach z tej serii, ścigamy się różnymi samochodami po ulicach, na których odbywa się normalny ruch, co oczywiście utrudnia czasami rozwinięcie odpowiedniej prędkości. Fabuła nie ma tutaj większego znaczenia, choć oczywiście takowa istnieje. Nie jest to na pewno kryminał, zdecydowanie jednak jesteśmy wplątani w działania łamiące prawo, np. poruszanie się z prędkościami, za które w naszym kraju z marszu odebrano by nam prawo jazdy. Należymy do różnych zespołów i posiadamy swoich dostawców części zamiennych czy fragmentów planów kolejnych samochodów. Otrzymujemy je zwykle po zwycięstwie w kolejnym wyścigu. Zebranie wspomnianych planów pozwala nam na odblokowanie kolejnego samochodu lub ulepszenie już posiadanego tak, by można było do niego wstawić jeszcze bardziej zaawansowany silnik, dopalacze czy układ sterowania.

Części zamienne można też kupować w portowych dokach lub na czarnym rynku. Walutą są tutaj wirtualne pieniądze i sztaby złota (w przypadku paczek z gwarantowanymi rzadkimi elementami). Dokupywać co jakiś czas trzeba też paliwo - nasze samochody nie jeżdżą na wodę, a palą całkiem sporo. Jak łatwo się domyślić, kiedy zabraknie nam wirtualnej waluty, możemy wymienić na nią te całkiem realne środki płatnicze, jakie znajdują się na naszej karcie kredytowej. Gra jest bowiem udostępniana w modelu freemium. Aby jednak zbytnio nie odstraszyć gracza, kilka razy dziennie jego samochód jest tankowany, a w dokach znajdzie on co jakiś czas darmowe paczki z częściami zamiennymi. Zarobione na wyścigach wirtualne pieniądze także wystarczą na całkiem spore zakupy.

Wydajność każdej maszyny (performance rating) określana jest liczbą punktów. Ich licz-



ba będzie wzrastać wraz z instalacją coraz to nowych części i przebudową poszczególnych elementów. Na jej podstawie określany jest też między innymi stopień trudności danego wyścigu. Jeśli biorą w nim udział samochody o zdecydowanie większych osiągnięciach, a co za tym idzie wyższej ocenie, będzie to poziom trudny lub ekstremalny.

... pod pewnymi względami przypomina grę przygodową. Zamiast doświadczenia mamy reputację. W zależności od jej poziomu będziemy mieli dostęp do kolejnych etapów głównego wyścigu.

Mamy też możliwość brania udziału w odbywających się co jakiś czas większych, nielegalnych imprezach, które zazwyczaj odbywają się w określonych ramach czasowych. W tym wypadku zwykle dołączamy do jakiejś stajni - nie mamy jednak wyboru. Jedną z nich prowadzi raper Snoop Dog, który wypożycza nam którąś ze swoich czterośladowych bestii. Jeśli uda nam się wygrać wszystkie wyścigi przed końcem czasu, wypożyczony samochód będzie nasz.

Need For Speed No Limits pod pewnymi względami przypomina grę przygodową. Zamiast głównej, podzielonej na etapy misji oraz różnych wątków i zadań pobocznych mamy kolejne etapy nielegalnego wyścigu oraz masę imprez dodatkowych (wyścigi poszczególnych marek i modeli samochodów, wspomniane już dodatkowe, trwające jakiś czas imprezy). Zamiast doświadczenia mamy reputację.



W zależności od jej poziomu będziemy mieli dostęp do kolejnych etapów głównego wyścigu. Samochody, których jest w sumie 30, oraz ich ulepszenia - to odpowiedniki mieczy i zbroi. Zamiast mrocznych lochów czy zamku są ulice współczesnego miasta.

Wyścigi w Need For Speed odbywają się zarówno w mieście, jak i na okalających je obwodnicach, a także w portowych dokach. Grafika na iPhone 6s Plus zapiera dech w piersiach. Wrażenie robi zwłaszcza nocna jazda w deszczu po rozświetlonych ulicach, a także przejazd przez terminal kontenerowy w porcie.

Nie jest to gra, w której będziemy w pełni sterować samochodem. Need For Speed No Limits to nie Real Racing. To czysta zręcznościówka z pewnymi drobnymi elementami strategii. Sterowanie samochodem ogranicza

się do skręcania w lewo lub w prawo (w tym celu wystarczy przytrzymać palec na lewej lub prawej połowie ekranu), używania dopalaczy (przeciągnięcie palcem po ekranie w górę) lub wprowadzenia samochodu w poślizg kontrolowany, czyli drift (przeciągnięcie palcem w dół ekranu i skręt w wybraną stronę). Podczas jazdy nie znajdziemy na ekranie pedału hamulca czy gazu. Ten ostatni pojawia się tylko przy starcie z miejsca i służy do utrzymania obrotów silnika na odpowiedniej wysokości. Ważnym elementem są tu wspomniane dopalacze, które pozwalają na gwałtowne zwiększenie prędkości. I choć doładowują się same, to warto przyspieszyć ten proces, wyskakując autem w powietrze za pomocą znajdujących się na trasie ramp.

To, co może najbardziej irytować i moim zdaniem jest największą wadą Need For Speed No Limits, to oczywiście dystrybucja w mo-



delu freemium. Gra jest dostępna za darmo. Ma jednak prędkiej czy później nakłonić użytkownika do wydania nie tylko tych wirtualnych, ale także jak najbardziej realnych pieniędzy. EA zaliczyło swego czasu wpadkę przy premierze Real Racing 3, które także dystrybuowane jest w modelu freemium. Dość szybko tamta gra została przebudowana na tyle, by można było w nią grać za darmo. W przypadku Need For Speed No Limits do pewnego etapu ten model dystrybucji w ogóle nie przeszkadza. Później, kiedy poziom trudności i wymagań wzrasta, a w garażu przybywa samochodów, które przecież trzeba ulepszać, zaczyna brakować wirtualnej waluty i równie wirtualnego złota. Zwykle wtedy pozostaje zrobić sobie kilku- lub kilkunastominutową przerwę. To powoduje, że od pewnego momentu w Need For Speed No Limits gra się po prostu na raty. Czy jest to irytujące? Czasem tak, ale z drugiej strony zebranie od-

powiednio dużo środków na zakup jakiegoś ulepszenia, które odblokuje kolejne wyścigi, daje zdecydowanie więcej radości, niż gdyby wszystko dostępne było od razu.

Rozumiem oczywiście, że dla EA model freemium jest zdecydowanie bardziej dochodowy. Pewnie nie mała grupa graczy wyda w Need For Speed No Limits więcej pieniędzy niż na inny tytuł, który trzeba po prostu kupić. Osobiście wolę jednak wydać pewną sumę jeden raz, zamiast grać z wydawcą w zupełnie inną grę niż opisywane Need For Speed No Limits.

[Need For Speed No Limits w App Store](#)

Ilustracje: screenshoty aplikacji - archiwum Autora

Yamaha MusicCast



Krystian Kozerawski

Inteligentny dom od dawna nie jest już pieśnią przyszłości. Coraz więcej urządzeń komunikuje się ze sobą, pozwalając użytkownikowi cieszyć się wygodą korzystania z różnego rodzaju urządzeń multimedialnych. Wiele z rozwiązań ogranicza się jednak do pojedynczych urządzeń komunikujących się ze smartfonem czy tabletem, podczas gdy potrzeby użytkowników idą dalej w kierunku całego środowiska urządzeń komunikujących się ze sobą. Urządzeń, którymi można sterować za pomocą jednej aplikacji i które dostosują się do potrzeb często większej grupy domowników. Jednym z najbardziej kompleksowych tego typu rozwiązań jest MusicCast stworzony przez firmę Yamaha.





Obecnie MusicCast wspiera ponad 25 urządzeń, wliczając w to zestawy kina domowego, amplitunery stereo, głośniki bezprzewodowe, mini wieże, radiobudziki i soundbary. Ich liczba będzie się stale zwiększać. Docelowo wszystkie urządzenia Yamahy mają wspierać ten system.

Dzięki temu, że w technologię MusicCast producent wyposażył również tradycyjne urządzenia audio takie jak komponenty hi-fi, mini wieże czy amplitunery kina domowego, użyt-

kownik może cieszyć się pełną funkcjonalnością nowoczesnego, bezprzewodowego systemu strefowego nie rezygnując z tych kategorii produktów, które od wielu lat królują w naszych domach.

MusicCast to inteligentny system domowej rozrywki złożony z komunikujących się wzajemnie urządzeń, pozwalających na odtwarzanie i przesyłanie muzyki w całym domu, i to do tego z różnych źródeł dźwięku. System korzysta z domowej sieci Wi-Fi, dzięki czemu każdy z domowników może w różnych pomieszczeniach słuchać za ich pomocą muzyki z różnych źródeł. Każde urządzenie Yamahy wspierające system MusicCast wyposażono w specjalny moduł sieciowy, pozwalający im nie tylko komunikować się z routerem, ale i przysyłać muzykę pomiędzy sobą, nawet wtedy, kiedy część z nich znajduje się w odległych pomieszczeniach, które mogą nie być już w zasięgu domowej sieci.

System korzysta z domowej sieci Wi-Fi, dzięki czemu każdy z domowników może w różnych pomieszczeniach słuchać za ich pomocą muzyki z różnych źródeł.



Ilość dostępnych źródeł i rozwiązań jest praktycznie nieograniczona... z każdego urządzenia można również korzystać niezależnie.

Są to jedyne chyba obecnie urządzenia na rynku, które wyposażone zostały również w dwukierunkowy Bluetooth (Bluetooth Output). Nie tylko odbierają one za jego pomocą muzykę, ale mogą wysyłać ją także na inne urządzenia, niekoniecznie tylko te stanowiące jeden z elementów systemu MusicCast – mogą to być np. bezprzewodowe słuchawki czy głośniki innych producentów. Wspomnieć też wypada, że urządzenia Yamaha z systemem MusicCast obsługują nie tylko Bluetooth, ale także AirPlay (dzięki czemu można na nim odtwarzać muzykę z Apple Music).

Ilość dostępnych źródeł i rozwiązań jest praktycznie nieograniczona. I tak np. z ustawionego w salonie amplitunera Yamahy możemy bezprzewodowo wysłać muzykę do innego pokoju, niezależnie od tego, czy dźwięk będzie pochodził z podłączonego do amplitunera

z źródła zewnętrznego, takiego jak telewizor, odtwarzacz CD, gramofon, czy ze skonfigurowanego z domowym routerem serwera NAS, komputera lub serwisów strumieniowych i radia internetowego. System działa wielokierunkowo, więc możemy do tego samego amplitunera w salonie wysłać też muzykę z mini wieży w pokoju dziecka czy soundbara w sypialni. Z każdego urządzenia można również korzystać niezależnie.

Dzięki szerokiemu wyborowi produktów Yamaha MusicCast możemy stworzyć swój domowy system odpowiadający naszym indywidualnym potrzebom (np. zamiast amplitunera w salonie stawiając soundbar lub zamiast mini wieży w sypialni – głośnik bezprzewodowy) – wszystkie urządzenia komunikują się ze sobą i przesyłają muzykę – nie potrzebujemy więc w systemie żadnej jednostki centralnej, która pełniłaby rolę „centrum dowodzenia”. Taką funkcję spełnia bowiem prosta w obsłudze aplikacja MusicCast Controller, dostępna na smartfony i tablety w polskiej wersji językowej, w której można stworzyć dowolne konfiguracje poszczególnych pomieszczeń i wybierać je, stukając w odpowiadające im zdjęcia. Zarządzanie odtwarzaniem jest na tyle proste, że powinno sobie z nim poradzić nawet dziecko.



Dodatkowo użytkownik ma możliwość ustawiania poziomu natężenia dźwięku wszystkich urządzeń grających w różnych pomieszczeniach czy ustawień equalizera.

Co ważne, Yamaha MusicCast odtwarza nie tylko nagrania z serwisów strumieniowych czy pliki MP3, ale także muzykę zapisaną w plikach o wysokiej rozdzielczości, jak FLAC, WAV, AIFF, Apple Lossless czy DSD.

Wspomnieć wypada także o trosce Yamaha o obniżenie kosztów eksploatacji poprzez wprowadzenie niezwykle oszczędnego trybu gotowości do pracy. Pobiera on jedynie połowę mocy, której potrzebują urządzenia innych producentów.

Urządzenia Yamaha wspierające system MusicCast można kupić m.in. w sieci salonów **Top Hi-Fi & Video Design** w Krakowie, Lublinie, Poznaniu, Sopocie, Szczecinie, Warszawie, Wrocławiu, Katowicach, Bydgoszczy, Kielcach, a także w salonie w Łodzi, gdzie mieliśmy okazję je przetestować. Wspomnieć wypada, że zmienił on ostatnio lokalizację i obecnie mieści się przy ulicy POW 36/38, tuż obok budowanego dworca Łódź Fabryczna. W salonie, poza szerokim wyborem urządzeń nie tylko marki Yamaha, znalazło się także pomieszczenie odsłuchowe, w którym można przetestować interesujący klienta sprzęt.

Więcej o systemie Yamaha MusicCast można dowiedzieć się, wchodząc na stronę internetową www.tophifi.pl/MusicCast



Ilustracja: materiały Yamaha - AudioKlan Warszawa

Urządzenia kompatybilne z ekosystemem MusicCast

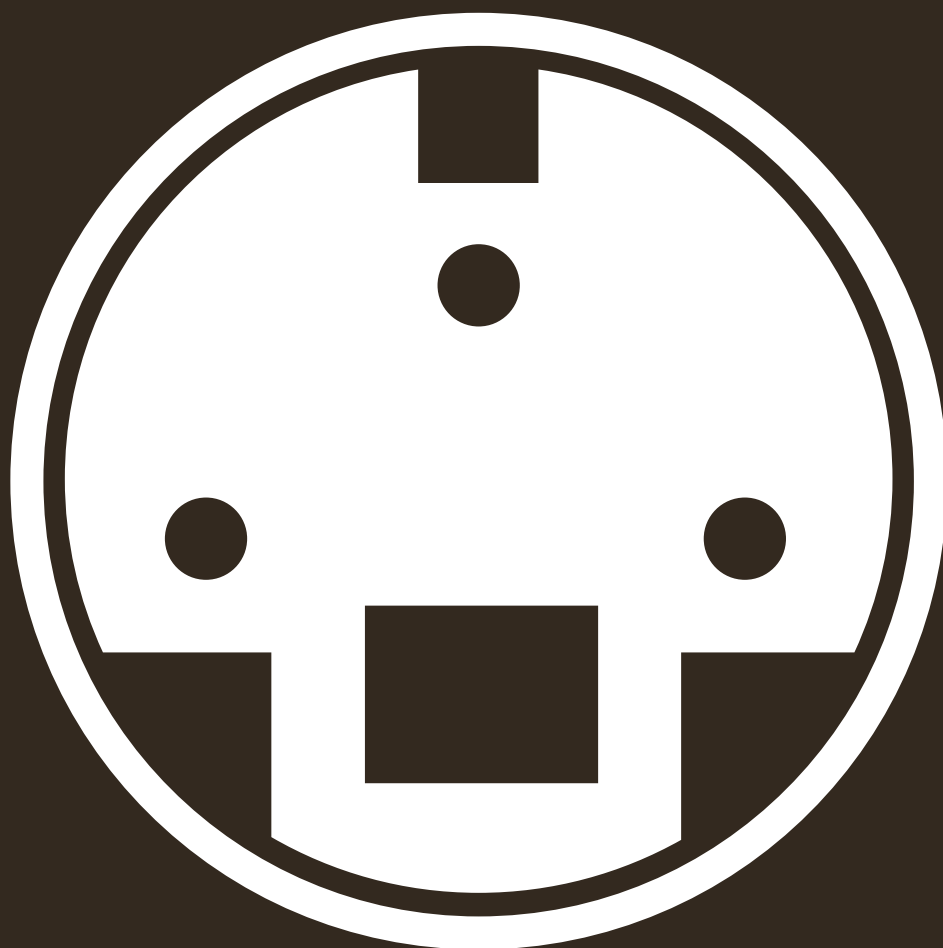
Amplitunery AV	Amplitunery AV Aventure	Amplitunery AV „Slim”	Soundbary	Amplituner sieciowy	Miniwieże	Zintegrowany system audio	Głośnik bezprzew.	Głośniki aktywne
RX-V479	RX-A550	RX-AS710DAB	YSP-1600	R-N602	MCR-N670	ISX-80	WX-030	NX-N500
RX-V579	RX-A750	RX-S601	YSP- 5600SW		MCR-N670DAB			
RX-V679	RX-A850	RX-S601D	SRT-1500		MCR-N870			
RX-V779	RX-A1050				MCR-N870DAB			
	RX-A2050							
	RX-A3050							
	CX-A5100							

LocalTalk

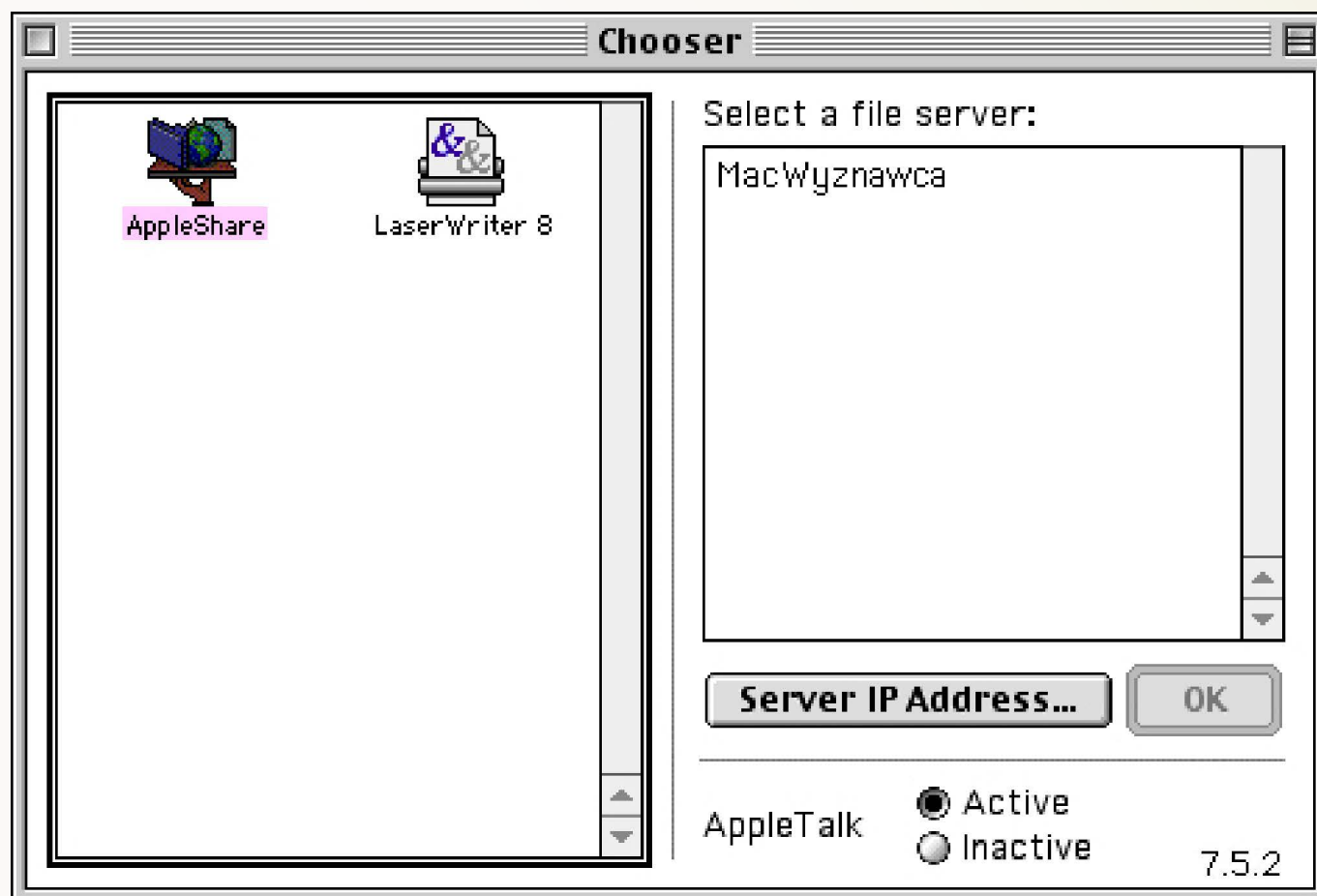
czyli o tym, jak potykałem się o sieć



Jaromir Kopp



W wielu moich artykułach powtarzało się magiczne słowo „LocalTalk”. Używałem go, gdy opowiadałem o sposobach, jakimi łączyły się dawne Macintoshe z peryferiami i między sobą. Na początku lat 90. zeszłego wieku LocalTalk zrobił na mnie tak duże wrażenie, że zasłużył na własny artykuł.



Obecnie pojęcie „sieć” jest rozumiane bardziej jako internet niż system wymiany informacji pomiędzy komputerami w biurze, domu czy uczelni. Prawie każdy z nas ma w domu sieć komputerową, z której korzysta kilka jego urządzeń, i to najczęściej bezprzewodowo. Ale zazwyczaj używamy tych sieci jako dostępu do internetu, a nie sposobu przekazywania danych między komputerami.

Mamy przecież AirDrop (w najnowszych systemach w końcu działa dobrze), iCloud czy e-mail. Oczywiście są wśród nas wyjątki posiadające w domu serwery lub dyski sieciowe (NAS), ale nie są to częste przypadki.

Kolega zwrócił moją uwagę na kable leżące na podłodze, mówiąc „to jest nasza sieć”. Następnie poinstruował mnie, że jakbym się o taki kabel potknął i go rozłączył, to mam po prostu szybko wetknąć wtyczkę w gniazdko i po sprawie.

W czasach, gdy miałem pierwszy kontakt z Macintoshami (1992 rok, jesień), sieci komputerowe były rzadkością nawet w firmach, a najpopularniejszą metodą przenoszenia danych były dyskietki z wszystkimi ich wadami, jak mała pojemność, zawodność i niewielka szybkość działania. Co bardziej wtajemniczeni używali specjalnych kabli RS i programów do przesyłania danych pomiędzy dwoma komputerami. Modemy, o jakich pisałem dwa numery wcześniej, mówiąc delikatnie, nie zachwycaly prędkością.

I w takich to okolicznościach poznałem LocalTalk.

Kolega, oprowadzając mnie po firmie, w której miałem się zatrudnić, zwrócił moją uwagę

na kable leżące na podłodze, mówiąc „to jest nasza sieć”. Następnie poinstruował mnie, że jakbym się o taki kabel potknął i go rozłączył, to mam po prostu szybko wetknąć wtyczkę w gniazdko i po sprawie. Następnie pokazał mi, jak sieci komputerowej używa się w praktyce. Na Macintoshu LC z niemieckim Systemem 7 (bo w takie była wyposażona owa firma) należało z Menu Jabłko uruchomić Auswahl, czyli po angielsku Chooser, a w polskich wersjach systemu Wybieracz. W tym programie mieliśmy w lewym oknie wybór usług: AppleShare i LaserWriter. AppleShare było odpowiedzialne za sieć lokalną, a w LaserWriter mogliśmy wybierać drukarki wyposażone w AppleTalk (pisałem o tym też kilka numerów wcześniej). Po wybraniu AppleShare w prawym oknie wyświetlały się dostępne w sieci komputery. Gdy wskazaliśmy komputer, pojawiał się okno z wyborem jego dysków twardych (w tym zewnętrznych, wymiennych jak np. SyQuest) i ewentualne pole na wpisanie hasła dostępu. W 1992 roku była to dla mnie prawdziwa magia!

Plotki głoszą, że podczas projektowania pierwszego Macintosha Jobs uznał sieć komputerową za zbędną fanaberię, więc AppleTalk tworzone w tajemnicy przed nim. AppleTalk postanowiono zaimplementować sprzętowo za pomocą szybkich portów szeregowych.

Jak to się zaczęło?

Sieci komputerowe to oczywiście nie jest wynalazek Apple. Na przykład badania nad Ethernetem były prowadzone w laboratoriach Xerox PARC (tak, tych samych, w których wynaleziono mysz i system okienkowy, wcielony potem w życie przez Apple) już w latach 70. zeszłego wieku. Jednak ówczesne rozwiązania były bardzo drogie oraz skomplikowane w realizacji. Plotki głoszą, że podczas projektowania pierwszego Macintosha Jobs uznał sieć komputerową za zbędną fanaberię, więc AppleTalk tworzone w tajemnicy przed nim. AppleTalk postanowiono zaimplementować sprzętowo za pomocą szybkich portów szeregowych. Układy je obsługujące były dość drogie, ale znacznie tańsze niż inne rozwiązania stosowane ówczesnie do tworzenia sieci i mogły być instalowane seryjnie we wszystkich komputerach Apple. Standardowo każdy Mac był wyposażony w dwa identyczne, szybkie porty RS-422, z których jeden był oznaczony symbolem drukarki, a drugi modemu. Wbrew oznaczeniom każdy z nich można było użyć dowolnie, np. do Portu Drukarki podpiąć modem, a do Portu Modemu sieci LocalTalk czy drukarkę. Tu muszę nadmienić, że AppleTalk działał później również w oparciu o Ethernet na komputerach wyposażonych w takie karty lub adaptery SCSI-Ethernet.

Sieć AppleTalk była typu Peer-to-Peer, czyli każdy z komputerów miał takie same prawa, będąc jednocześnie serwerem i klientem. Podobnie jak obecnie w OS X. Bardzo upraszczało to implementację prostych sieci lokalnych. Sprzętowo rozwiązane było to również prosto. Jeżeli mieliśmy więcej niż dwa urządzenia do podłączenia, używało się rozdzielaczy LocalTalk. Była to kostka trochę większa od pudełka zapalek z wtyczką podpinaną do Portu Drukarki lub Portu Modemu i mająca dwa gniazdko na 3-pinowe wtyczki MiniDIN. Właśnie za pomocą kabli z takimi wtyczkami



łączyło się adaptery. Jeżeli chcieliśmy udostępnić w sieci drukarkę, również wystarczyło do niej podpiąć taki rozdzielacz. Jak już wcześniej wspomniałem, sieć LocalTalk była dość odporna na perturbacje sprzętowe, a chwilowe rozłączenie kabli nie skutkowało przerwaniem połączeń między komputerami nawet podczas transmisji danych. Transmisja odbywała się z prędkością 230,4 Kbit/s, czyli około 28 kilobajtów na sekundę. Przesłanie jednego megabajta danych zajmowało około 35 sekund, co było w tamtych czasach całkiem zadowalające. Niestety kable LocalTalk były trudne do zdobycia (w Polsce) i dość drogie. Na szczęście powstały rozwiązania alternatywne.

Zwykły dwużyłowy kabel telefoniczny przeciągałem wzdłuż ścian, pomiędzy oknami zabytkowego budynku, podwieszając go do parapetów. Sieć przetrzymała powódź tysiąclecia w 1997 roku i działała...

PhoneNet, czyli tańsze i lepsze.

Firma Farallon opracowała własne adaptery LocalTalk. Były one tak samo jak applowskie podpinane do portu RS-422 w Macintoshach, ale łączyło się je za pomocą jednej pary zwykłych kabli telefonicznych, zakończonych typową wtyczką RJ-11. Pozwalało to na użycie tanich przewodów, a nawet istniejącego okablowania telefonicznego, do tworzenia sieci. Odległość między węzłami (adapterami) mogła wynosić ponad 100 metrów. Adaptery PhoneNet zdobyły ogromną popularność i praktycznie wyparły rozwiązanie sprzętowe proponowane przez Apple. Ich cechą charakterystyczną był „terminator” w postaci opornika wkładanego w wolne gniazda rozdzielaczy kończących sieć. LocalTalk od Apple miał terminatory wbudowane w gniazdzka załączające się automatycznie.

Pamiętam, jak jesienią 1996 roku w polskim oddziale pewnej dużej szwedzkiej firmy produkującej środki higieny osobistej instalowałem sieć, właśnie w oparciu o PhoneNet Farallona. Zwykły dwużyłowy kabel telefoniczny przeciągałem wzdłuż ścian, pomiędzy oknami zabytkowego budynku, podwieszając go do parapetów. Najdłuższy odcinek pomiędzy łączonymi Macami miał ponad 40 metrów. Pomimo tak, wydawałoby się, amatorskich (ale zaakceptowanych przez zleceniodawcę) rozwiązań sieć przetrzymała powódź tysiąclecia w 1997 roku i działała - z tego, co wiem - jeszcze przynajmniej dwa lata, do czasu przeprowadzki oddziału firmy poza Wrocław.

Choć wspominam te czasy z sentymentem, a LocalTalk było rozwiązaniem rewolucyjnym, to zdecydowanie wolę wygodę, jaką oferują obecne sieci lokalne oparte o WiFi, które u mnie działają pewnie i stabilnie, czego i Wam życzę!

Ilustracje:
grafika - ideeconcept.pl, archiwum Autora, fot: Macminik

Opowiedz mi swoją historię



Kinga Zielińska

Sztokholm, październik 2010, za oknem jesień, z filiżanką kawy w kawiarni Muzeum Vasa sprawdzam szybko, co słychać w kraju i na moich ulubionych blogach technologicznych. Na blogu MacKozera dostrzegam wpis o tym, że właśnie pojawił się nowy serwis społecznościowy z dedykowaną aplikacją dla iPhone'a, w którym mamy się dzielić... zdjęciami. Serio? Hmmm... Po krótkim namyśle stwierdzam „dlaczego nie?” - i mimo drogiego jak w samolocie roamingowego internetu ściągam Instagram i co widzę?

Zaprojektowana i przygotowana w trzy miesiące aplikacja oferuje możliwość zrobienia zdjęcia, kilka prostych narzędzi do jego edycji wraz z jedenastoma wyrazistymi filtrami i opcję podzielenia się nim ze znajomymi w innych serwisach społecznościowych. Na dodatek zdjęcie musi być w... kwadracie. Czyżby po to, by przypominało format wydruków instant z Polaroida lub Instamatica Kodaka? Dziś wydaje się to bardzo mało, ale wtedy kupiłam to bez zastanowienia i właśnie dzięki Instagramowi rozpoczęłam trwającą nieprzerwanie od 5 lat zabawę z fotografią mobilną.

Nie wiem, co bardziej przyciąga do Instagramu - same zdjęcia, ludzie czy też fakt regularnego fotografowania, które powoduje, że widzimy rzeczy dotąd niedostrzegalne. Dzięki temu odkrywamy zjawiska, elementy, ludzi, którzy żyją często w cieniu, wydobywając ich piękno i niecodziennosc.

Powiecie, że to nieprawda, iż Instagram stoi za upowszechnieniem w ostatnich latach tego rodzaju fotografii, że tak naprawdę to zasługa Apple i jego iPhone'a. Zgadza się, ale czymże jest nawet najlepszy sprzęt bez oprogramowania, które będzie w stanie wykorzystać jego potencjał? To Instagram dał nam możliwość dzielenia się zdjęciami w sposób czytelny i ogólnodostępny dla wszystkich, uczynił tę czynność tak naturalną jak jedzenie czy oddychanie. Nie wiem, co bardziej przyciąga do



Ruiny katedry Św. Olafa w Sigtunie (Szwecja).
Moje pierwsze zdjęcie na Instagramie (październik 2010)

Instagramu - same zdjęcia, ludzie czy też fakt regularnego fotografowania, które powoduje, że widzimy rzeczy dotąd niedostrzegalne. Dzięki temu odkrywamy zjawiska, elementy, ludzi, którzy żyją często w cieniu, wydobywając ich piękno i niecodziennosc.

Fotografie są coraz częściej oceniane, dzięki czemu zyskują popularność, tworzą się też liczne grupy fotografów mobilnych, którzy wybierają najlepsze - według siebie - zdjęcia. Często instagramowi artyści działają już nie tylko w serwisie, ale i w „realu”, organizując photowalki, instameety, konkursy i wystawy. Gdyby nie ten serwis, pewnie nie czytałibyście tego felietonu, nie dzieliłabym się z Wami moimi spostrzeżeniami na temat fotografii mobilnej i nadal byłabym tylko (albo aż) stałym czytelnikiem blogów o Apple i nowych technologiach. Instagram zmienił życie tak wielu ludzi, że nie muszę daleko szukać, by ich znaleźć. **Michał Koralewski**, zdobywca nagród i laureat wielu konkursów fotograficznych, na pytanie o to, jak wpłynął na jego życie ten serwis, odpowiada:

„Niedawno wróciłem z pięciodniowego InstaTour po Bawarii, gdzie razem z ośmioma innymi instagramerami z całego świata fo-



tografowaliśmy najpiękniejsze zakątki tego regionu, zwiedzaliśmy Monachium i piliśmy piwo na Oktoberfest. Wcześniej byłem w Barcelonie i Berlinie - również dzięki Instagramowi. Poznałem fantastycznych fotografów z całego świata, zaczęłem prowadzić warsztaty z fotografii mobilnej i realizować zlecenia komercyjne. To wszystko wydarzyło się w ciągu ostatniego roku i to chyba najlepiej pokazuje, jak Instagram wyrócił mój zwyczajny świat do góry nogami i pozwolił mi realizować marzenia, o jakich jeszcze niedawno nawet nie śniłem."

Uwa Scholz zaczęła w lipcu 2011 roku, jak większość z nas wrzucając zdjęcia. Dziś jeździ po całym świecie i fotografuje dla takich marek jak Sony, Ford, Universal Picture czy Peugeot.

Fotografów mobilnych jest coraz więcej, ponieważ Instagram z biegiem czasu otworzył się również dla innych platform - Androida oraz Windowsa, a użytkownicy urządzeń z systemami Blackberry i Symbian dostali do dyspozycji aplikacje firm trzecich.

Im więcej użytkowników w serwisie, tym również większa szansa... zakochania się ;). Nie wierzycie? Przeczytajcie historię **Błażeja** i **Oli**:

„Kobieta, którą poznałem ponad rok temu, przeglądając Instagram. Totalnie mi obca dziewczyna, z innego miasta, bez wspólnych znajomych, robi super zdjęcia. Zaczęło się od komentarza pozostawionego pod fotką zachodu słońca. A dziś większość czasu wolnego spędzamy razem, robiąc foty. Ludzie się śmieją i dziwią, gdy opowiadam im naszą hi-

storię. Jednak wraz z opowieścią ich niedowierzanie zamienia się w uśmiech od ucha do ucha i swego rodzaju zazdrość. Poznałem kobietę, z którą dzielę pasję i oboje rozwijamy się jako fotografowie, mówiąc sobie o popełnianych błędach lub pomagając w stworzeniu wymarzonego kadru. Moja partnerka nie denerwuje się na mnie, gdy znikam z telefonem. Denerwuje się natomiast, gdy nie zabieram jej ze sobą. Gdy pomyślę o tym, że tak mi się w życiu udało i że zaczęło się to od jednego głupiego komentarza: »pięknie«...".

O samej Oli można by powiedzieć, że jest instagramową „świeżynką”, działającą w serwisie nieco ponad rok, jednak mimo tak krótkiego stażu podkreśla: „Poznałam całe grono fantastycznych ludzi, pełnych ciepła i pomysłów, a to dla mnie raj, bo kontakt z ludźmi wprost uwielbiam. A gdy zaliczyłam instameet, wpadłam po uszy ;). Do tamtej pory bowiem wszyscy byli tylko »nickiem«, a po spotkaniu są kimś znacznie więcej...".

Zasięg Instagramu wykorzystują też międzynarodowe marki, np. Victoria's Secret z 4 milionami followersów, a także Louis Vuitton, Burberry, Mango czy rodzimy Solar. Często też te duże firmy korzystają z usług fotografów instagramowych. Jednym z nich jest **Uwa Scholz**, dziś będąca już marką samą w sobie. Zaczęła w lipcu 2011 roku, jak większość z nas wrzucając zdjęcia. Dziś jeździ po całym świecie i fotografuje dla takich marek jak Sony, Ford, Universal Picture czy Peugeot.

Jak Instagram wpłynął na Twoje życie?

Instagram zmienił sposób, w jaki postrzegam miejsca. Robiłam zdjęcia od wczesnego dzieciństwa, przez całe moje życie, ale dopiero od chwili, kiedy dołączyłam do Instagramu, zaczęłam bliżej przyglądać się miejscom i rzeczom dziejącym się wokół mnie. Nawet w Berlinie, moim rodzinnym mieście, gdzie zawsze odmawiałam sobie robienia zdjęć, zaczęłam rozglądać się za motywami wartymi uwiecznienia.

Czego nie byłabyś w stanie robić, gdyby nie było Instagramu? Na co Ci pozwala?

Myślę, że zarówno z Instagramem, jak i bez, mogłabym robić to, co zawsze chciałam, ale z tym serwisem niektóre z tych rzeczy stały się dużo prostsze: więcej podróżuję, a będąc w gronie tzw. „big accounts”, jestem zapraszana przez Instagram na wycieczki, które bardzo lubię. Bywam w miejscach, do których być może nigdy nie dotarłabym we własnym zakresie, a także spotykam instagramerów z innych krajów, co zawsze jest niesamowitym doświadczeniem. W tym roku zostałam również zaproszona na dwie konferencje, World Ocean Summit w Lizbonie oraz Adobe MAX w Los Angeles. Moim zadaniem podczas ich trwania było podniesienie świadomości tych spotkań, co okazało się bardzo ciekawą pracą!

Ale Instagram to nie tylko zabawa, dzięki niemu udało mi się zarobić pieniądze na czymś, co kocham robić: na fotografii.

Każdego dnia społeczność „lubi” 2,5 miliarda zdjęć, w każdej sekundzie dzieje się to 8500 razy... Zdjęcia mające więcej niebieskiego mogą liczyć na większą liczbę polubień...

Na ile jesteś uzależniona od Instagramu?

To dość podchwytliwe pytanie. Nie budzę się w środku nocy, żeby sprawdzić, co nowego na Instagramie, ale jest to pierwsza rzecz, którą robię rano i ostatnia wieczorem, zatem mogę to nazwać „pomniejszym uzależnieniem” ;).

Czy uważasz, że istnieje na świecie jakiegokolwiek inny serwis, który w ciągu najbliższych lat mógłby zająć miejsce Instagramu?

Nie, nie bardzo. Myślę, że Instagram pozostanie najważniejszą społecznością udostępniającą zdjęcia i pozostanie tak wpływową jak YouTube i Twitter. Już teraz z Instagramu z różnych powodów korzysta ponad 400 milionów osób, ale mogę sobie wyobrazić, że w przyszłości serwis zaskoczy nas czymś zupełnie nowym. A gdybym tylko wiedziała czym, nie powiedziałabym, tylko uruchomiła taką usługę sama ;).

Każdy z nas może zapewne opowiedzieć swoją własną historię związaną z Instagramem, a trochę nas już jest. **Jeśli wierzyć danym o serwisie**, korzysta z niego co piąty użytkownik internetu, a wśród użytkowników globalnie więcej jest mężczyzn niż kobiet. Do tej pory podzieliliśmy się około 30 miliardami zdjęć (każdy z nas średnio dzieli się 2,4 fotografii dziennie, co globalnie daje 70 mln zdjęć każdego dnia), najwięcej polubień zdjęcie zdobywa średnio w ciągu 10 godzin od jego opublikowania. Każdego dnia społeczność serwisu „lubi” 2,5 miliarda zdjęć, w każdej sekundzie dzieje się to 8500 razy i przybywa 1000 komentarzy. Zdjęcia mające więcej niebieskiego mogą liczyć na większą niż przeciętna liczbę polubień, a selfie, które pojawiło się w serwisie ponad 300 milionów razy, podoba się bardziej wtedy, gdy widać na nim całą twarz. Największa liczba nowych zdjęć pojawia się w czasie Święta Dziękczynienia i pierwszego dnia Chanuki. Najchętniej fotografowane jedzenie to pizza i sushi. To tylko statystyki, dla większości z nas zapewne nic nie znaczące, ale co z ludźmi je tworzącymi? Ludzie z historiami - podróżujący po świecie, zdobywający nagrody, zarabiający na zdjęciach czy po prostu (a może aż) ci, dla których przez przypadek Instagram okazał się portalem randkowym. To oni tworzą ten serwis, ale może i Ty sam dopiszesz do niego swoją własną historię?



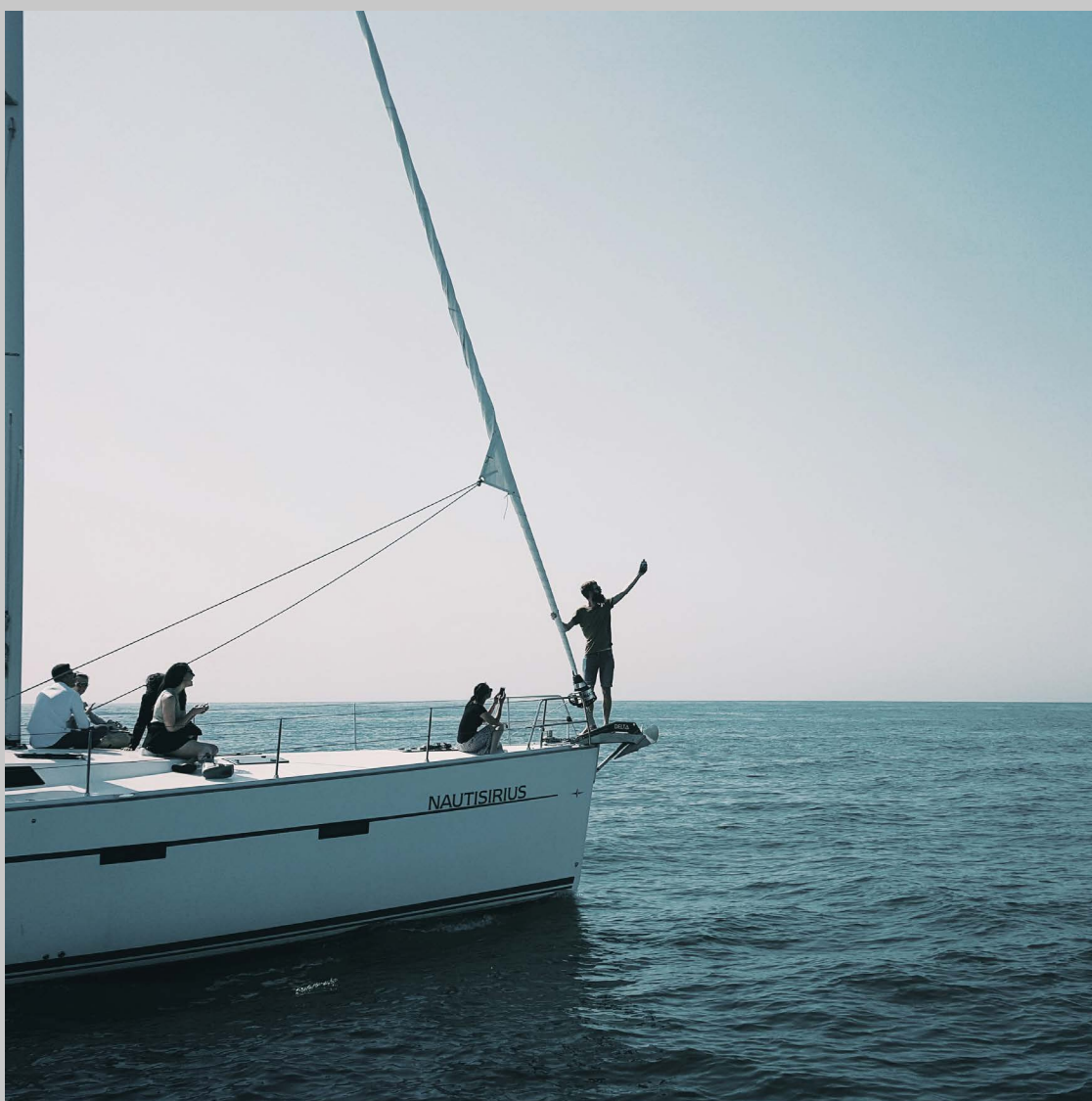
Michał Koralewski



Błażej Jeliński



Aleksandra Dąbrowska



Uwa Scholz



Uwa Scholz



Uwa Scholz



Uwa Scholz



szybka
Szybka
.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple



już 40 000 napraw!

**Zapraszamy
za dwa tygodnie**

