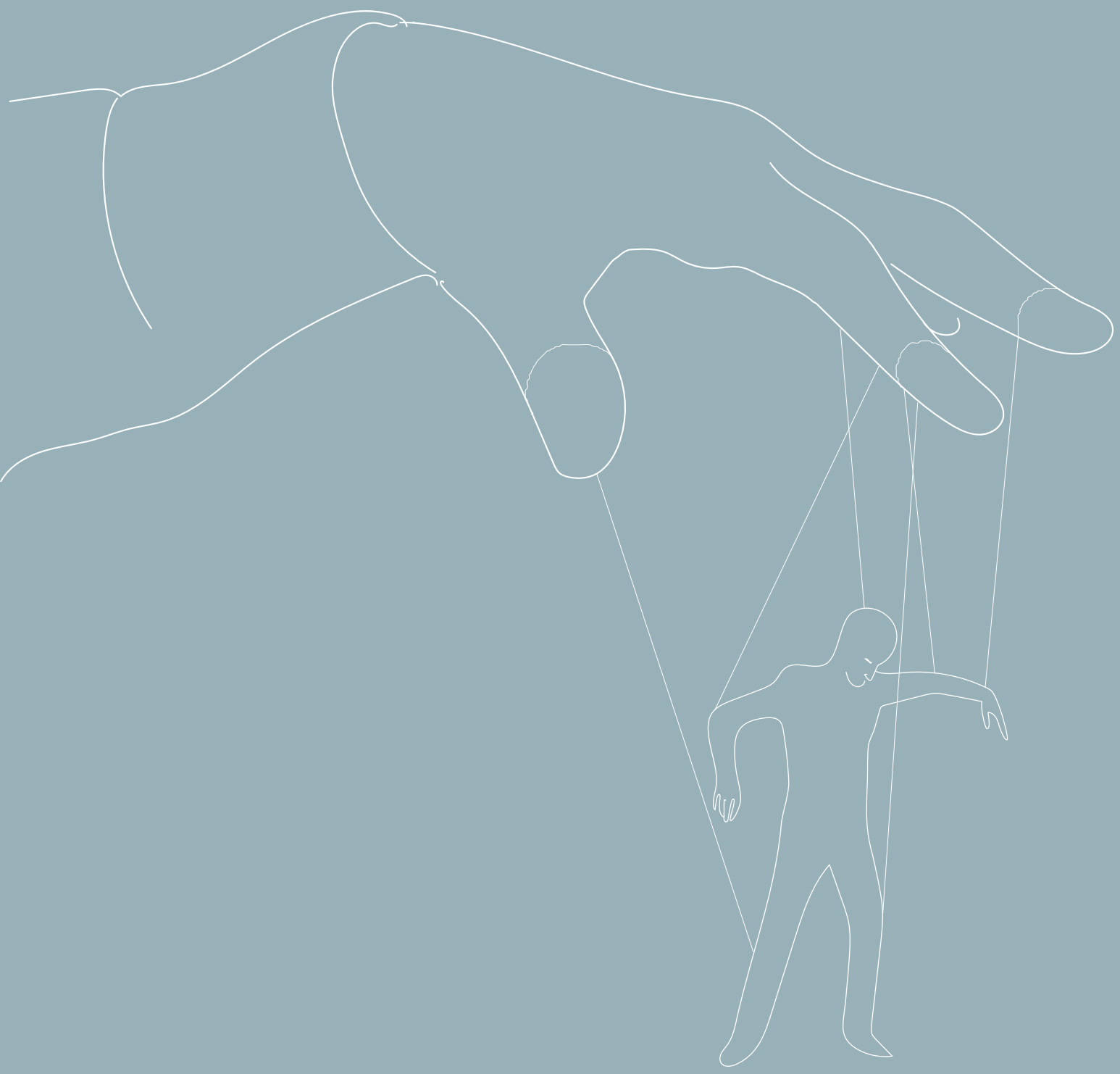
MyApple magazyn

14

Nr 14/2015(14)
ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl



Ciężki los programów pocztowych

I komu to przeszkadzało?
Jaromir zrzędzi na Apple

Światełko w tunelu

The Room | Muzyka na żądanie | Fitbit Surge | Polowanie na wieloryba

MyApple magazyn

Nr 14/2015(14)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

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

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

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

Korekta
Agnieszka Kozerawska

Layout i skład:
Radek Szwarc - ideeconcept.pl

Aplikacja iOS:
Michał Gapiński

Okładka: Radek Szwarc

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.

Amulety, przesądy i wierzenia. Wydawać by się mogło, że w świecie, w którym mędrca szkiełko i oko zajrzało już najgłębiej i najdalej jak się tylko da, nie ma już na nie miejsca. Człowiek uzbrojony w technologię lepiej rozumie świat. Po co zatem mu ten czy inny bóg, skoro w kieszeni ma na przykład iPhone'a?

Zawsze powtarzam, że nawet ateista w coś wierzy, choć niekoniecznie potrzebuje jakiejkolwiek religii. Obrzędowość w życiu człowieka i świadomość tego, że ma za sobą jakieś wsparcie, jest niezwykle ważna. W pewnym stopniu współcześnie rolę tę spełnia technologia. iPhone w kieszeni jest talizmanem, zapewnia bezpieczeństwo i zwiększa pewność siebie. Warto jednak pamiętać, że smartfony, tablety, komputery i internet to tylko narzędzia, które powinny ułatwiać życie, ale źle wykorzystane mogą utrudniać kontakty nie z iluzorycznymi awatarami w serwisach społecznościowych (w sieci jest nim także piszący te słowa), a z bliskimi. To właśnie najbliższe osoby zapewniają prawdziwe poczucie bezpieczeństwa.

W imieniu całej redakcji MyApple Magazynu życzę Wam Drodzy Czytelnicy, abyście mogli spędzić nadchodzące święta Bożego Narodzenia właśnie z Waszymi bliskimi, a także by nadchodzący rok był dla Was lepszy od poprzedniego pod każdym względem.

Zanim jednak nadejdą Święta i Nowy Rok, serdecznie zapraszam Was do lektury bieżącego numeru MyApple Magazynu.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Spis treści

Ciężki los programów pocztowych
Acompli, Sparrow, Mailbox 4

Rok z iPadem Air II
Kilka myśli o przydatności tabletu Apple 7

Tekst napisany w całości w podróży...
na iPadzie 10

„Osiołkowi w żłoby dano",
Muzyka na żądanie 13

Najlepsze kalendarze na iPhone'a
Charakterystyka aplikacji 17

The Room
Seria gier 21

Prowadzenie firmy na OS X
mpFirma 29

Fitbit Surge
Test zegarka 30

Światełko w tunelu
Lampa iBlazr 2 34

Polowanie na wieloryba,
czyli kilka słów o mikropłatnościach 43

Luksusowy smartwatch
Nie wszystko złoto, co się świeci 48

I komu to przeszkadzało?
Wynurzenia Apple Fan Oldboya 54

Ciężki los programów pocztowych

Krystian Kozerawski

Przeżywałem już to nie raz. Na scenie, czyli w App Store czy Mac App Store pojawia się świetna aplikacja niezależnego dewelopera, przewyższająca pod wieloma względami wszystkie inne podobne, z których dotąd korzystałem. Niekiedy taki program jest darmowy, innym razem jest płatny - nieważne i tak go kupuję. Po jakimś czasie pojawia się informacja o tym, że został sprzedany większemu graczowi.

W efekcie takiego przejęcia dość często program znika ze sklepu, by pojawić się pod nową nazwą, dając jednocześnie możliwość nowemu właścicielowi majstrowania przy nim do woli (co oczywiście nie zawsze jest złe). Taki los spotkał program pocztowy Acompli dla iOS, który został kupiony przez Microsoft, by pojawić się już jako mobilna wersja Outlooka.

W ubiegłym tygodniu Dropbox ogłosił koniec popularnej wydawać by się mogło aplikacji Mailbox. Program ten był bez wątpienia rewolucyjny, prezentował bowiem nowe podejście do zarządzania skrzynką pocztową i znajdującymi się w niej wiadomościami. Traktował je jak zadania do zrobienia.

Innym razem program przejęty przez większego gracza pozostaje w dystrybucji pod swoją nazwą i jest dalej rozwijany, przynajmniej przez jakiś czas. Często jednak kupno aplikacji przez większą korporację nie oznacza niczego dobrego dla użytkowników. Zostanie ona skonsumowana, rozłożona na części, które posłużą do stworzenia innego, autorskiego produktu. Kiedy indziej brak lub słaba strategia rozwoju doprowadza do zamknięcia ciekawego i nowatorskiego projektu. Takich właśnie przypadków w mijającym roku było przynajmniej kilka, z czego dwa dotyczyły programów pocztowych - Sparrowa i Mailboksa.

Ten pierwszy wprowadzał kilka ważnych nowości, m.in. możliwość zapisywania załączników w chmurze, co pozwalało znacznie zmniejszyć wagę wiadomości (załącznik pobierany był przez adresata po kliknięciu w link znajdujący się w mailu). Po wersji dla Mac powstała wersja dla iOS. Trochę ponad rok po premierze został on kupiony przez firmę Google, czego efektem było wstrzymanie wszelkich prac nad jego dalszym rozwojem. Google nie kupiło bowiem Sparrowa ze względu na aplikację dla Mac. Chodziło tutaj o wersję tego programu dla iOS, która posłużyła za wzór dla stworzenia oficjalnej aplikacji pocztowej Google'a dla urządzeń mobilnych. Korporacja z Mountain View łaskawie zdecydowała się pozostawić na jakiś czas Sparrowa w dystrybucji w Mac App Store i w App Store (a warto zauważyć, że nie był to program darmowy). Program otrzymał jedynie krytyczne aktualizacje. Ostatecznie jednak wiosną tego roku Google zakończyło jego żywot.

W ubiegłym tygodniu Dropbox ogłosił koniec popularnej wydawać by się mogło aplikacji Mailbox. Program ten był bez wątpienia rewolucyjny, prezentował bowiem nowe podejście do zarządzania skrzynką pocztową i znajdującymi się w niej wiadomościami. Traktował je jak zadania do zrobienia. Można je było oznaczyć jako wykonane (przeczytane), można je było odłożyć na później, aby kolejny raz trafiły do skrzynki wrzutowej (Inbox), którą z zasady należało uprzątać, tak by na koniec dnia była pusta. Wprowadzał też gesty pozwalające na szybkie kasowanie czy oznaczanie wiadomości jako przeczytanych bez wchodzenia w podgląd ich treści. Tę funkcję otrzymały później chyba wszystkie programy pocztowe dla iOS, włącznie z systemowym Mail.

Mailbox już przed premierą, która miała miejsce na początku 2013 roku, wzbudzał ogromne zainteresowanie. W kolejce na jego odblokowanie czekało ponad milion użytkowników (kopie programu zainstalowane na iPhone'ach były aktywowane stopniowo

- co z jednej strony miało uchronić twórców programu przed przeciążeniem obsługujących go serwerów, z drugiej okazało się świetnym zagraniem promocyjnym). Dość szybko, bo miesiąc po premierze, Mailbox został kupiony przez Dropboksa. Miał uzupełnić ofertę chmury danych o program pocztowy, z której z resztą sam zaczął korzystać.

... chodzi o pieniądze. Są aplikacje, które generują na tyle duże przychody i zyski, że ich autorzy nie muszą ich sprzedawać. W przypadku innych przychody są zdecydowanie niższe, a te oferowane za darmo mogą generować tylko koszty. Dlatego ich twórcy z pewnością myślą o sprzedaży swojego produktu już na etapie jego tworzenia.

Początkowo wszystko szło w dobrą stronę. Pojawiła się wersja dla iPada, a w 2014 roku także wersja beta tego programu dla Mac. Przez niemal dwa lata Mailbox był moim podstawowym programem pocztowym, zarówno na iPhonie, iPadzie, jak i na Macu. Co ciekawe, to właśnie dzięki wersji beta dla Mac zauważyłem, że dzieje się coś niedobrego. Wiosną przestały pojawiać się jej aktualizacje. Ostatecznie okazało się, że Mailbox nie pomógł w rozwoju Dropboksowi, a skądinąd świetna aplikacja została ubita (świetnie pasuje tutaj angielskie słowo „kill").

Co zatem sprawia, że jedne świetne programy niezależnych twórców radzą sobie przez lata znakomicie, pozostając własnością ich autorów czy zmieniając właściciela, podczas gdy inne po przejęciu zostają rozebrane na części i prędzej czy później kończą swój żywot?

Odpowiedź jest prosta, chodzi o pieniądze. Są aplikacje, które generują na tyle duże przychody i zyski, że ich autorzy nie muszą ich sprzedawać. W przypadku innych przychody są zdecydowanie niższe, a te oferowane za darmo mogą generować tylko koszty. Dlatego ich twórcy z pewnością myślą o sprzedaży swojego produktu już na etapie jego tworzenia. Tak właśnie mogło być w przypadku Mailboksa. Trudno jest mi uwierzyć w to, że jego twórcy nie prowadzili rozmów z Dropboksem jeszcze przed premierą swojego programu.

Z drugiej strony programy pocztowe takie jak Sparrow i Mailbox miały od początku ogromną konkurencję w postaci systemowych aplikacji, jak choćby Mail w iOS czy w OS X. Pewnie, że spore grono osób wybierało i wciąż wybiera alternatywy (o których pisał w ostatnich numerach Daniel Światły). Najwyraźniej jednak wciąż jest to zbyt mała liczba użytkowników, by twórcy aplikacji nie połasili się na dziesiątki czy setki tysięcy, a nawet i miliony dolarów, i nie można o to do nich mieć pretensji. Nie chcę być też złym prorokiem, ale obawiam się, że kolejne programy pocztowe stworzone przez niezależnych deweloperów mogą podzielić los Sparrowa i Mailboksa.

komentuj

Ilustracja: „I Was Never Afraid of Danger" - Thomas Hawk / cc

Rok z iPadem Air II

- kilka myśli o przydatności tabletu Apple

Daniel Światły

W zeszłym roku mi odbiło i postanowiłem zrobić doktorat. Nie bylibyśmy sobą, my geekowie, gdybyśmy takich decyzji nie traktowali jako idealnego pretekstu, by kupić nowy sprzęt. Geek i sympatyk Apple? Jeszcze lepiej! Wszak zabawek z jabłkiem na obudowie nigdy dość, prawda? A skoro kosztują niemało, dobry pretekst to podstawa, żeby kłaść się spać z czystym sumieniem. No. Doktorat. Nie będzie lekko. Coś się od życia należy. No i sam się nie napisze. Umysł musi być zadowolony. Ciało zrelaksowane. A sprzęt pod ręką, bo genialny pomysł może wpaść do głowy w każdej chwili. A ten mój MacBook Pro fajny jest, ale ciężki. Nie zamierzam go przecież wszędzie nosić. Będę dojeżdżał do innego miasta. Wędrował między uczelniami i wydziałami. To co, MacBook Air czy iPad Air? Usiadłem i myślałem.

Co spowodowało, że zacząłem nieco krytycznie oceniać zakup? Dziś częściej noszę komputer, a iPad potrafi tydzień leżeć na parapecie. Odpowiedź jest bardzo prosta. Tak prosta, iż dziwię się, że o tym nie pomyślałem, gdy przed zakupem analizowałem wszystkie za i przeciw. Otóż... zacząłem więcej pisać.

Posiadałem już iPada pierwszej generacji i używałem go do pisania. Sprawdzał się, choć nawet w okresie jego świetności nie powiedziałbym z czystym sumieniem, że jest to urządzenie zdolne zastąpić komputer. Ale ostatnia wersja systemu iOS dla tego modelu oznaczona jest numerkiem 5.1, a druga odsłona iPada Air wyposażona była w wersję 8. Musiało się zmienić dużo. Czy aż tyle, by zatrzeć różnice między tabletem a laptopem? Nie miałem złudzeń, że nie. Ale to przecież całkowicie błędne rozumowanie.

Określiłem więc trzy podstawowe oczekiwania wobec iPada. **Research**, czyli wygoda wyszukiwania informacji w internecie i czytania publikacji cyfrowych. **Komunikacja** – poczta, przesyłanie wiadomości, rozmowy. **Notowanie i tworzenie dokumentów**. W podróży, kawiarni, poza domem. W domu mam laptopa i biorę go na kolana, wyciągając nogi na łóżku i opierając plecy o ścianę. Tak pracuję, tak lubię i nie zanosi się, bym jakkolwiek i czymkolwiek ten sposób zastąpił.

Uznałem, że iPad Air będzie wystarczający do działań pozakanapowych, a jego rozmiar i niewielka waga oraz dostęp do mobilnego internetu stanowią przewagę nad MacBookiem Air, którego rozważałem jako alternatywę. Kupiłem więc iPada.

Pewnie, że na początku byłem zachwycony! Kto by nie był? Szczerze mówiąc, nawet dłużej niż tylko na początku. Zadowolony byłem przez kilka miesięcy. Do robienia notatek, czytania pdf-ów, obsługi poczty iPad służył doskonale. W dodatku jego ciężar jest niemal niezauważalny, a czas pracy na baterii na tyle długi, że ładowarkę mogłem zostawiać w domu. Co więcej, niemal równocześnie z iPadem kupiłem iPhone'a, więc szereg podstawowych rzeczy – Facebook, Twitter, słuchanie muzyki, czytanie gazet, krótkie odpowiedzi na e-maile – robiłem na telefonie. Tablet został do spraw poważniejszych.

Co więc spowodowało, że zacząłem nieco krytycznie oceniać zakup? Ba, to nie tylko rzecz oceny. Dziś częściej noszę komputer, a iPad potrafi tydzień leżeć na parapecie. Odpowiedź jest bardzo prosta. Tak prosta, iż dziwię się, że o tym nie pomyślałem, gdy przed zakupem analizowałem wszystkie za i przeciw. Otóż... zacząłem więcej pisać. Nie, nie mam na myśli pisania artykułów do magazynu MyApple. Nie mam na myśli nawet pisania książki – tę mógłbym, a nawet już część napisałem właśnie na iPadzie. Chodzi o akademickie pisanie. Żmudne przepatrywanie źródeł, wyciąganie fragmentów, porównywanie wersji, kolejne redakcje poszczególnych partii tekstu. A także dostęp do objaśnień, definicji, przypisów, odsyłaczy. Równoczesne sporządzanie dwóch wersji językowych. Co tu dużo pisać, właśnie taka praca obnaża boleśnie wszystkie niedoskonałości iPada. I nowości ogłaszane jako przełomowe – np. split screen – nie przynoszą znaczącej poprawy. Nie piszę tutaj, że nie mogę mieć na iPadzie otwartych wielu dokumentów. Mogę. Ale nie mam możliwości takiego rozłożenia ich na ekranie, by mieć jednoczesny dostęp do kilku fragmentów, aby je połączyć w myślach w jeden jeszcze przed napisaniem.

Lubię słowniki. Ważę słowa, namyślam się nad ich znaczeniem. Gdy pracuję na laptopie, systemowy Słownik z nakładką dodającą bazę języka polskiego jest otwarty niemal cały czas. Nawet jeśli sprawdzę coś w nim dwa, trzy razy w ciągu wielu godzin, jego gotowość to dla mnie jeden z fundamentów rzeczowej pracy. Wśród możliwości iPada i dostępnego oprogramowania próżno szukać czegokolwiek, co zapewni podobną jakość organizacji pracy i poczucie bezpieczeństwa. Ale to wiadomo od początku, powiecie. Wszak iPad to notatnik i średnio zaawansowany czytnik treści. Bardzo podstawowa przeglądarka internetowa.

Racja. Nie spodziewałem się niczego więcej. A jako posiadacz tabletu Apple niemal od początku śledziłem rozwój oprogramowania i dobrze się orientuję, czym to urządzenie jest, a czym nie jest. Jednakże zdałem sobie sprawę, że myślałem o iPadzie na opak. Źle. I w oparciu o ten błędny tok rozumowania podjąłem decyzję o zakupie. Otóż nie chodzi o samą pracę – co mogę na iPadzie wykonać, a czego nie. Chodzi właśnie o jakość organizacji tej pracy. Chcecie przykładu? Proszę bardzo.

Nie możemy myśleć o iPadzie jak o cyfrowym notatniku, bo zwykły notatnik, taki Moleskine na przykład, jest czymś małym, towarzyszącym. Czymś, o czym nigdy nie pomyślimy, że zastąpi zeszyt, teczkę z przepisami kulinarnymi czy szkicownik. Lub… komputer. Albo telefon. Może posłużyć do zapisu myśli w pewnych sytuacjach, leżeć obok jako bank wpisanych naprędce informacji, jednakże nie jest samodzielnym narzędziem pracy. Wspomaga, ale jest jedynie mniej znaczącym elementem jakiejś większej całości, systemu bardziej efektywnego i komfortowego.

Gdy tak na to spojrzeć, bardziej na miano cyfrowego notatnika zasługuje iPhone. Prawdopodobnie to właśnie iPhone'a wyciągamy częściej, by coś szybko zanotować, by do kogoś napisać. Nie zrobimy na nim notatek z wykładów, nie naszkicujemy rysunku, ale bądźmy szczerzy: do opracowania takich notatek, szkiców, projektów – wszystkiego, co zrobimy na iPadzie, potrzebujemy komputera. I gdy tak stopniowo dochodzimy do własnego modelu efektywnej organizacji pracy, optymalizujemy go i czynimy efektywnym, zaczynamy rezygnować z elementów zbędnych, nie dość wygodnych, nie spełniających oczekiwań. Z ręką na sercu: które urządzenie można z tego układu wyrzucić? Zastąpić innym, lepszym, bardziej wszechstronnym? Tak, o iPadzie myślę.

Mniejsza o przejściówki i słabe możliwości zrobienia multimedialnych prezentacji. To tylko dopełnia obrazu i zarazem dowodzi słuszności tego, o czym piszę. Że gdy w naszej organizacji pracy postawimy na efektywność, jakość i szybkość, iPad przestanie w niej pełnić jakąkolwiek samodzielną rolę. Zauważcie, piszę o pracy. Nie o czytaniu do poduszki, nie o podróżach.

Prawdopodobnie w siedzibie Apple odbyła się już niejedna narada na temat przyszłości tej kategorii produktów. Przypuszczalnie analizowano szereg różnych zachowań użytkowników, przyglądano się metodom pracy. I pewnie właśnie dlatego zdecydowano o wprowadzeniu iPada Pro z większym ekranem, piórkiem i zaakcentowano możliwości graficzne tego urządzenia. Chyba bardziej niż przedtem chodzi o zawężenie grupy docelowej. Lepiej bowiem, by iPad, czy tablet w ogóle, miał swoją stałą grupę odbiorców, dla których to urządzenie będzie integralną częścią produktywnego zestawu, niż by - jak do tej pory – był dla wszystkich, czyli dla nikogo.

Ilustracja: materiały Apple

komentuj

Tekst napisany w całości w podróży...

na iPadzie

Michał Masłowski

Próbuję ten tekst napisać w pociągu. Na iPadzie. Po krótkiej walce z klawiaturą ekranową wyjąłem z torby przenośną klawiaturę, podłączyłem ją za pomocą Bluetooth i próbuję pisać. Łatwo nie jest.

> Na szczęście siedzę koło okna i mam do dyspozycji niewielki stolik. Stawiam więc na nim iPada. Podpieram go smart coverem. To ratuje sytuację...

Klawiatura ekranowa

Nie jestem w stanie sprawnie i szybko pisać na klawiaturze ekranowej. Wynika to z kilku przyczyn. Brak fizycznego kliku powoduje, że „nie czuję" klawiatury. Mylę klawisze, wciskam często spację, zamiast liter *m* i *n*. Denerwuje mnie ciągła potrzeba zmiany klawiatury ekranowej, która jest niezbędna do wprowadzenia cyfr i wszystkich innych znaków typu dwukropek, średnik czy nawiasy. Przez tę potrzebę ciągłej zmiany - żeby np. wstawić cudzysłów - piszę dużo wolniej. Ponieważ jest to klawiatura dotykowa, to - aby uniknąć przypadkowych dotknięć ekranu - mam nienaturalnie ułożone nadgarstki. Trzymam je trochę w powietrzu, próbując uderzać w ekran od góry. Przy dłuższym pisaniu jest to dosyć męczące. I w końcu najważniejsza rzecz, czyli problem z wpisywaniem polskich liter. Przez to, że nie ma czegoś takiego jak prawy alt i nie mogę pisać automatycznie, tak jak na normalnej klawiaturze, robię nieprawdopodobną ilość błędów. Piszę przez to przynajmniej dwa razy wolniej.

Klawiatura zewnętrzna

Próbuję więc rozwiązać ten problem za pomocą zewnętrznej klawiatury. Posiadam klawiaturę Logitecha Ultrathin dla iPada mini. Pierwsza i najważniejsza jej wada jest taka, że klawiatura nie posiada możliwości regulacji kąta nachylenia iPada. Po włożeniu iPada do prowadnicy (takiego rowka, do którego wkłada się urządzenie), ten ustawia się pod jedynym słusznym kątem około 70 stopni, nie dając jakiejkolwiek możliwości regulacji. Używanie tego zestawu normalnie, gdy jest ustawiony na stole, nie jest do końca wygodne (ale wykonalne), a co dopiero w podróży, gdzie nie mamy często wyboru pozycji, w jakiej chcemy pracować.Trzymając ten zestaw na kolanach, mam iPada w tak nienaturalnym ułożeniu, że nie widzę nic. A więc to rozwiązanie odpada.

Na szczęście siedzę koło okna i mam do dyspozycji niewielki stolik. Stawiam więc na nim iPada. Podpieram go smart coverem. To ratuje sytuację, ale jakbym siedział na dowolnym

innym miejscu, to koniec, musiałbym chyba ułożyć iPada poziomo na kolanach, aby cokolwiek widzieć. Po rozwiązaniu pierwszego problemu próbuję pisać. W tym momencie ujawnia się druga wada tej klawiatury - brak prawego alta. Widać, że jest to produkt stworzony na rynek amerykański. Tam nikt nie zdaje sobie sprawy z problemów krajów, gdzie trzeba z altem wpisywać znaki charakterystyczne dla danego języka. Wojuję więc tylko z lewym altem, próbując się do tego przyzwyczaić. O dziwo udaje mi się to po około godzinie. Sytuację ratuje trochę wbudowana w iOS autokorekta. Po pewnym czasie zaczynam pisać trochę jak na iPhonie, lekceważąc polskie litery, licząc na to, że autokorekta zrobi swoje. Czasami się to udaje, a czasami nie. W sytuacjach, gdy to zawodzi i muszę poprawiać poszczególne wyrazy, tempo mojego pisania zwalnia, jakbym właśnie dzisiaj nauczył się pisać - poziom pierwsza klasa szkoły podstawowej.

Klawiatura ta ma jeszcze jedną bardzo poważną wadę. Ma inny rozstaw klawiszy niż normalna pełnowymiarowa klawiatura. Środkowy rząd klawiszy jest trochę przesunięty, co powoduje, że przez pierwszą godzinę pisania nie piszę, tylko uczę się pisać. Aby sprawnie i płynnie pisać na takiej klawiaturze, musiałbym się na nią przestawić całkowicie, a to jest niemożliwe. W końcu na co dzień pracuję na klawiaturze pełnowymiarowej na swoim MacBooku. I tak wojuję z tą klawiaturą za każdym razem, gdy podczas dłuższej podróży próbuję cokolwiek napisać.

Wymieniłem tutaj wady jednego konkretnego modelu zewnętrznej klawiatury, które po części wynikają z tego, że jest to klawiatura do iPada mini, a więc jest nieco mniejsza niż normalna. Ale z mojego doświadczenia wynika, że każda nieoryginalna klawiatura ma jakąś wadę, w każdej przeszkadza co innego. A to rozstaw klawiszy, a to jakiś nietypowy układ, czy w końcu brak możliwości przemapowania klawiszy (tak jak można to zrobić w OS X). Tego ostatniego nie da rady zrobić nawet na oryginalnej klawiaturze od Apple sparowanej z iPadem lub iPhone'em.

Wszystko tylko nie długie teksty

Wnioski? W moim przypadku iPad nie sprawdza się jako podręczny komputer, a będąc bardziej precyzyjnym jako maszyna do pisania, na której można tworzyć treści, w szczególności napisać dłuższy tekst. Ale chodzi tylko i wyłącznie o komfort pisania. Oprócz wyżej wymienionych wad, klawiatura trzęsie mi się na kolanach, ześlizguje się po gładkich spodniach od garnituru. Same problemy. Gdybym miał jechać tylko z iPadem w jakąś dłuższą podróż i tylko iPada wykorzystywać do pisana, to niechybnie zaopatrzyłbym się w zewnętrzną klawiaturę od Apple i jakiś futerał w stylu Origami.

Potrafię oczywiście docenić to, że nie ciągnę ze sobą w podróż ciężkiego i nieporęcznego komputera (bez względu na to, jak lekki i funkcjonalny by on nie był). Za pomocą iPada robię niezwykle sprawnie mnóstwo czynności. Wymieniając zalety iPada, muszę wymienić wszystkie zalety iPhone'a, czyli błyskawiczny dostęp do poczty mailowej, do kalendarza, mediów społecznościowych, wszystkich komunikatorów, stron www itp. Robię na nim mnóstwo rzeczy szybko i sprawnie, pod jednym wszakże warunkiem - że czynności te nie wymagają ode mnie pisania długich tekstów, bo tego moim zdaniem zrobić się nie da.

P.S. Pisałem ten tekst w pociągu na iPadzie mini około 4 godzin. Normalnie, na komputerze, napisałbym go mniej więcej w godzinę.

komentuj

Ilustracje: David Guyler - cc
materiały Logitech

iDream | Premium Reseller

Na każdą okazję.
Bez okazji też.

Tylko na Święta
iPad Air 2 64GB w
specjalnej cenie

2499,-

+ 10% rabatu na akcesoria

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 Jurajska, 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.

„Osiołkowi w żłoby dano”,

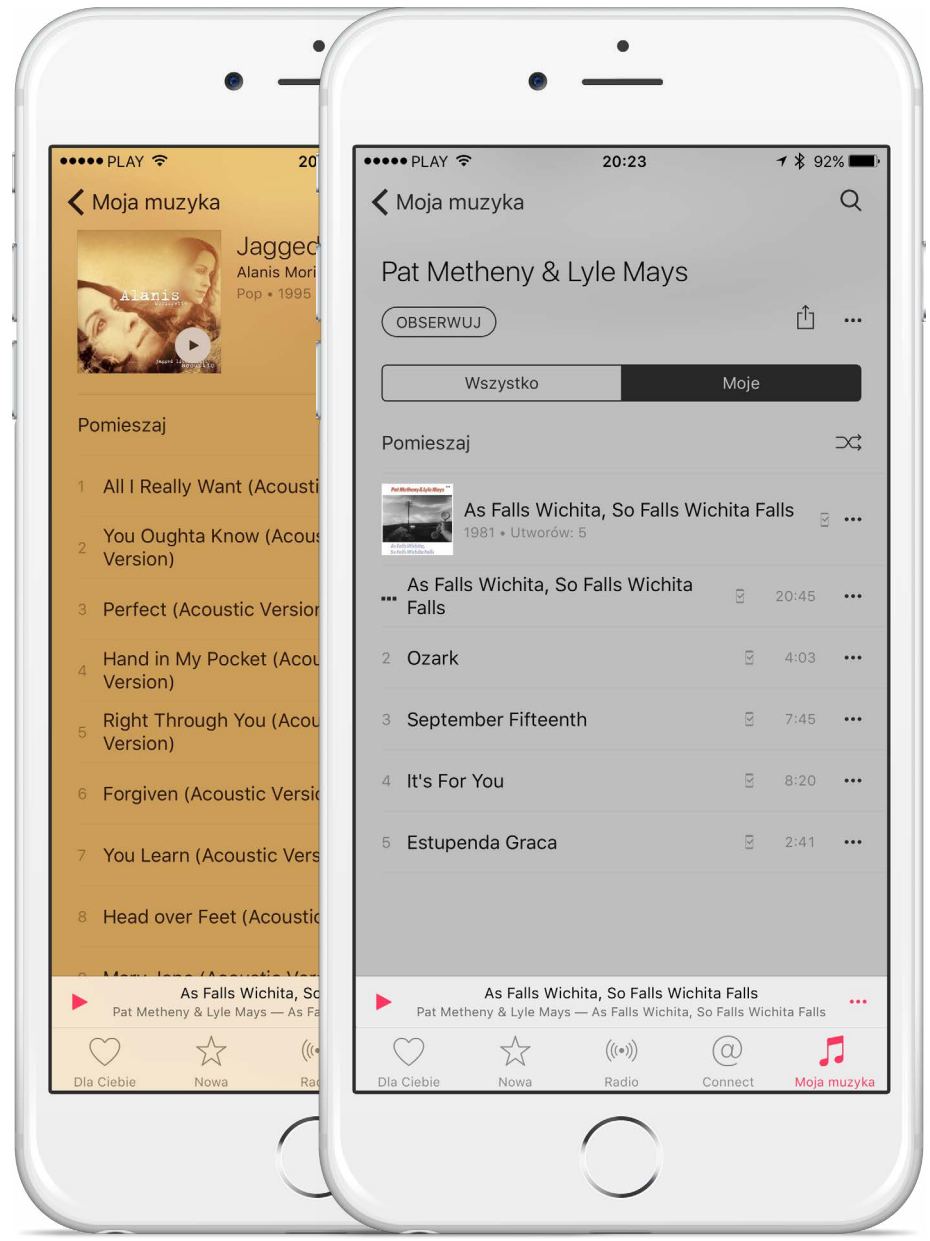
czyli jeszcze o usługach oferujących muzykę na żądanie

Krystian Kozerawski

W jednym z wrześniowych numerów MyApple Magazynu ukazał się mój tekst, będący właściwie recenzją wprowadzonej w czerwcu usługi Apple Music. Po pierwszych trzech miesiącach serwis ten miał jeszcze tyle wad, że nie był w stanie odciągnąć mnie od Spotify - usługi, w której od lat opłacam konto premium. Z drugiej strony oferował i nadal oferuje nowatorskie funkcje, jak przygotowywane przez redakcję składanki oraz wewnętrzny serwis społecznościowy Connect, dla których zdecydowany byłem płacić za abonament także w tej usłudze. Jak wygląda sytuacja obecnie? Z mojej perspektywy wybór jest jednocześnie łatwiejszy i trudniejszy zarazem.

Apple Music

Od września trochę się zmieniło i na szczęście na lepsze. Ostatnia aktualizacja iOS do wersji 9.2 przyniosła wreszcie oznaczenie utworów pobranych do pamięci urządzenia i dostępnych offline. Przy poszczególnych utworach i albumach pojawiła się ikona iPhone'a z „ptaszkiem". Szkoda tylko, że jest szara i na tyle mała, że ginie na białym tle, trzeba wytężać wzrok, by ją zauważyć. Spotify dalej posiada zdecydowanie bardziej spójny i przyjazny dla użytkownika interfejs.



> Od podłączenia nowego Apple TV codziennie słucham muzyki na telewizorze, serwowanej właśnie przez Apple Music. W tym wypadku mowa oczywiście o strumieniowaniu.

Kiedy wspominałem o Apple Music, mówiłem także o ekosystemie, usługa wpisywała się w szerszy wachlarz usług i urządzeń Apple. Z marszu dostępna była bowiem właściwie na wszystkich urządzeniach, jakie posiadałem, a więc na moich Macach, iPhonie i iPadzie. Pozostało tylko rozpocząć subskrypcję, a obecnie opłacać abonament, co i tak dzieje się automatycznie.

Ten ekosystem uległ ostatnio poszerzeniu, o czym także wspominałem w jednym z ostatnich numerów magazynu. Mowa oczywiście o Apple TV czwartej generacji. Usługa Apple Music jest w nim dostępna niemal w całości, brakuje jedynie wspomnianego serwisu społecznościowego Connect. Mam jednak dostęp do nowości, mojej muzyki, a przede wszystkim serwowanych przez redakcję serwisu składanek i płyt dobranych niemal perfekcyjnie pod moje muzyczne gusta. Od podłączenia nowego Apple TV codziennie słucham muzyki na telewizorze, serwowanej właśnie przez Apple Music. W tym wypadku mowa oczywiście o strumieniowaniu - nie ma możliwości zapisania piosenek w pamięci tej przystawki. Tak czy inaczej rozwiązanie to sprawdza się świetnie, zwłaszcza w połączeniu z pięknymi wygaszaczami ekranu, prezentującymi San Francisco, Nowy Jork, Londyn, Hawaje i Wielki Mur Chiński. Sprawdza się to zwłaszcza wieczorem, kiedy na ekranie przesuwa się panorama oświetlonego zachodzącym słońcem San Francisco lub industrialny wręcz widok Manhattanu widziany z góry, z lotu ptaka, a w tle leci np. ścieżka dźwiękowa do filmu „Blade Runner". Równie dobrze wypada połą-

czenie ścieżki dźwiękowej z filmu „Wielki Błękit” z wygaszaczem prezentującym Hawaje. Wspomniane nowości wraz ze składankami czy generalnie całą sekcją rekomendacji oraz serwisem Connect utwierdzają mnie w przekonaniu, by dalej korzystać z Apple Music, choć wciąż nie jest to podstawowa usługa muzyczna, z której korzystam.

Jak dotąd pomijałem we wszelkich recenzjach tę usługę, która powstała na bazie innego serwisu, zwanego WiMP. Tidal wyróżnia się przede wszystkim tym, że oferuje muzykę w bezstratnym formacie.

Spotify

Z mojej perspektywy minione miesiące nie przyniosły w Spotify specjalnych nowości, co nie jest zarzutem. Dalej jest to program o prostym i czytelnym interfejsie użytkownika, z którego korzysta mi się o wiele wygodniej niż z Apple Music. Przeglądanie albumów, tworzenie własnych składanek czy dostęp do ostatnio odtwarzanych utworów jest - przynajmniej dla mnie - o wiele łatwiejszy i szybszy niż ma to miejsce w przypadku Apple Music. Dalej też znaleźć w nim mogę zdecydowanie więcej interesującej mnie muzyki, np. dyskografię Rammsteina, której próżno szukać w innych serwisach tego typu. I choć nie ma w nim czegoś takiego jak Connect, to mogę podglądać w tym serwisie, czego słuchają moim znajomi. Przyznać jednak muszę, że akurat ci, którzy korzystają ze Spotify, mają w większości przypadków skrajnie odmienny gust muzyczny ode mnie

Kiedy pojawiło się Apple Music, całkiem spora grupa moich znajomych wypisywała się ze Spotify. W moim przypadku - o czym wspominałem już trzy miesiące temu - Spotify przetrwało próbę czasu.

Tidal

Jak dotąd pomijałem we wszelkich recenzjach tę usługę, która powstała na bazie innego serwisu, zwanego WiMP. Tidal wyróżnia się przede wszystkim tym, że oferuje muzykę w bezstratnym formacie, co z pewnością dla niektórych osób będzie miało duże znaczenie. Wyjdę tutaj na strasznego profana, ale dla mnie nie jest to aż tak ważne, choć na dobrym sprzęcie jestem w stanie usłyszeć różnicę. Oczywiście nie trzeba od razu wykupywać abonamentu HiFi za 39,99 zł. Za standardową dla chyba wszystkich tego typu usług cenę 19,99 zł Tidal oferuje muzykę w jakości porównywalnej z tą, którą serwują inne serwisy. Co więcej, dla całkiem sporej grupy osób Tidal dostępny jest za darmo. Dla tych, którzy jeszcze nigdy nie korzystali z serwisów oferujących muzykę na żądanie, jest to niezła okazja, by spróbować dłużej niż testowe trzy miesiące oferowane np. przez Apple Music.

Od kilku tygodni abonenci sieci Play mogą korzystać z Tidala Premium za darmo i to przez dwa lata. Jeśli dobrze wszystko zrozumiałem, to warunkiem jest pozostanie abonentem tej sieci przez ten czas. Użytkownik nie otrzymuje specjalnego kodu rabatowego, a uruchamia usługę Tidal w serwisie Play24. Po mniej więcej godzinie od aktywacji tej usługi otrzymałem SMS-a z hasłem. Loginem do mojego konta w Tidalu jest mój numer telefonu.

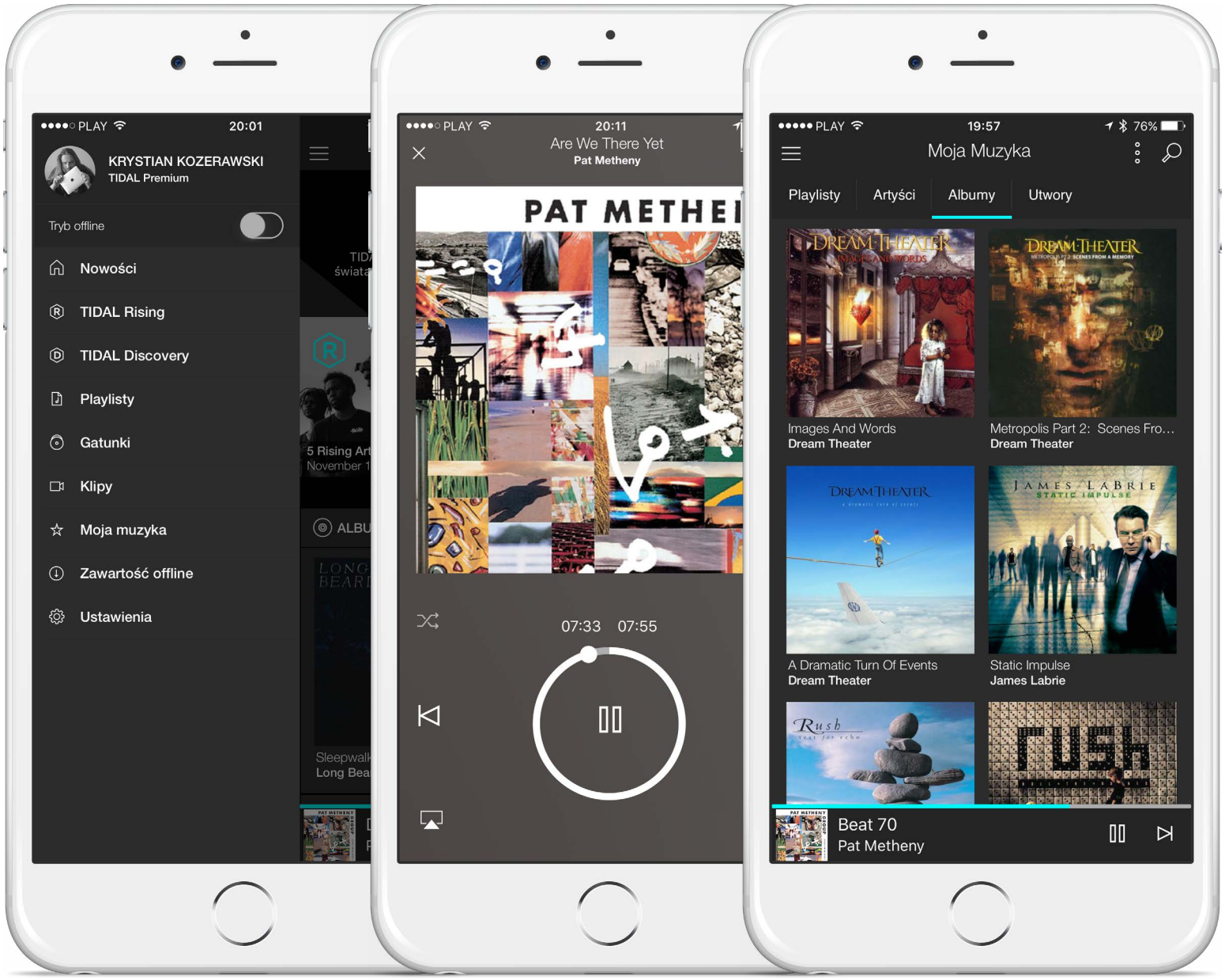
O ile mi wiadomo, jest to obecnie jedyna tego typu promocja na darmowy dostęp do dużych serwisów strumieniowych w ofercie polskich operatorów. A zatem, żeby jeszcze bardziej skomplikować sobie wybór, zainstalowałem Tidala i aktywowałem usługę.

Tidal oczywiście oferuje aplikację dla iOS. Wygląda ona - moim zdaniem - na pewno lepiej niż Apple Music, co może wynikać z tego, że ja po prostu wolę ciemne tło w programach muzycznych. Jest niemal tak intuicyjna jak aplikacja Spotify, choć przegrywa z nią pod względem wyglądu interfejsu. Ważne jest jednak to, że mam wygodny dostęp do ulubionych artystów, albumów i utworów. Oczywiście jeśli dodaję album do ulubionych, czyli do swojej biblioteki, nie oznacza, że wszystkie znajdujące się na nim utwory dodane są także do ulubionych. Co ważne, Tidal w bardzo wyraźny sposób - tak jak Spotify - oznacza utwory pobrane do pamięci mojego iPhone'a czy iPada.

W tytule tego tekstu zacytowałem fragment wiersza Aleksandra Fredry o biednym ośle, któremu podano owies i siano. Osioł, nie mogąc się zdecydować, od czego zacząć, padł z głodu. Oczywiście w tym wypadku nie ma mowy, bym przestał słuchać muzyki, nie mogąc zdecydować się, czy mam słuchać jej w Apple Music, w Spotify, czy w Tidalu (a jest przecież jeszcze Deezer, którego - nie ukrywam - pominąłem). W ostatnich miesiącach słuchałem muzyki, korzystając z Apple Music i Spotify, a od niedawna robię to też w Tidalu, choć w moim przypadku serwis ten nie wniósł nic nowego ponad to, co oferują te dwa pierwsze.

komentuj

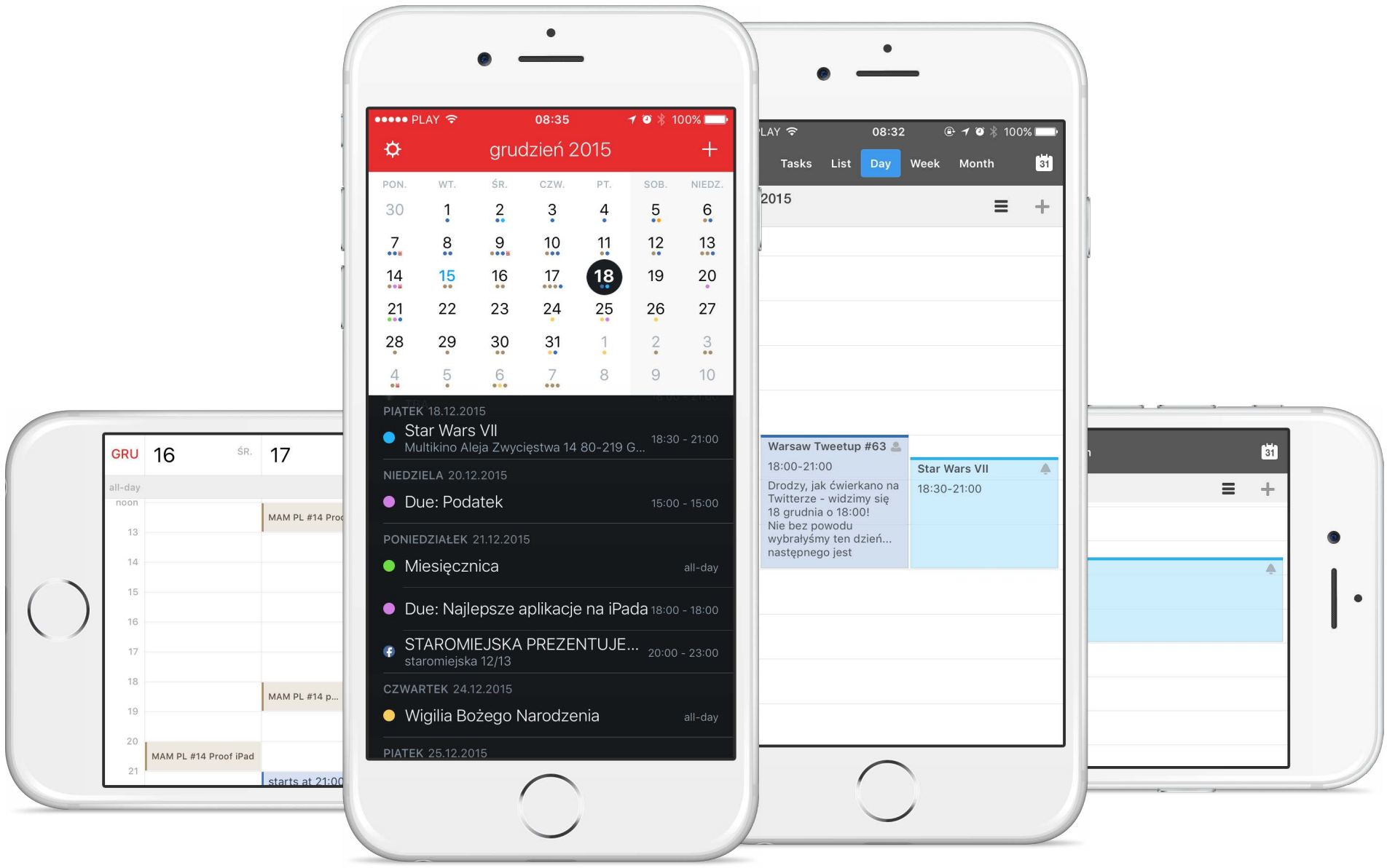
Ilustracje: "Mix Up" - David Pacey / cc
materiały producenta



Najlepsze kalendarze na iPhone'a

Jacek Zięba

Pierwsze kalendarze zaczęły pojawiać się wśród Sumerów oraz Egipcjan już w epoce brązu. Od tego czasu zmieniła się nie tylko forma rocznego podziału czasu, ale także narzędzia, jakie wykorzystujemy do zarządzania nim. Wiele z nich obecnie znajdziemy w App Store. Wybór najlepszego rozwiązania może jednak nie okazać się łatwy, dlatego przygotowaliśmy dla Was zestawienie najciekawszych kalendarzy na iPhone'a.



Program wyróżnia przede wszystkim wygodny i czytelny interfejs oraz możliwość dodawania zadań i wydarzeń z wykorzystaniem naturalnego języka... o ile jest nim angielski. Wystarczy, że wpiszemy „spotkanie on friday at 16:30 in Katowice”...

Fantastical

Aplikacja Fantastical jest dostępna zarówno dla użytkowników systemu iOS (w wersji na iPhone’a i iPada), jak i OS X. Łączy w sobie funkcje kalendarza oraz przypomnień i automatycznie synchronizuje się ze swoimi systemowymi odpowiednikami. Program wyróżnia przede wszystkim wygodny i czytelny interfejs oraz możliwość dodawania zadań i wydarzeń z wykorzystaniem naturalnego języka... o ile jest nim angielski. Wystarczy, że wpiszemy „spotkanie on friday at 16:30 in Katowice”, a aplikacja automatycznie utworzy wydarzenie. Do tego wszystkiego dochodzą możliwości personalizacji, świetny widżet, wersja programu na zegarek Apple Watch oraz opcja tworzenia cyklicznych zadań.

Calendars 5

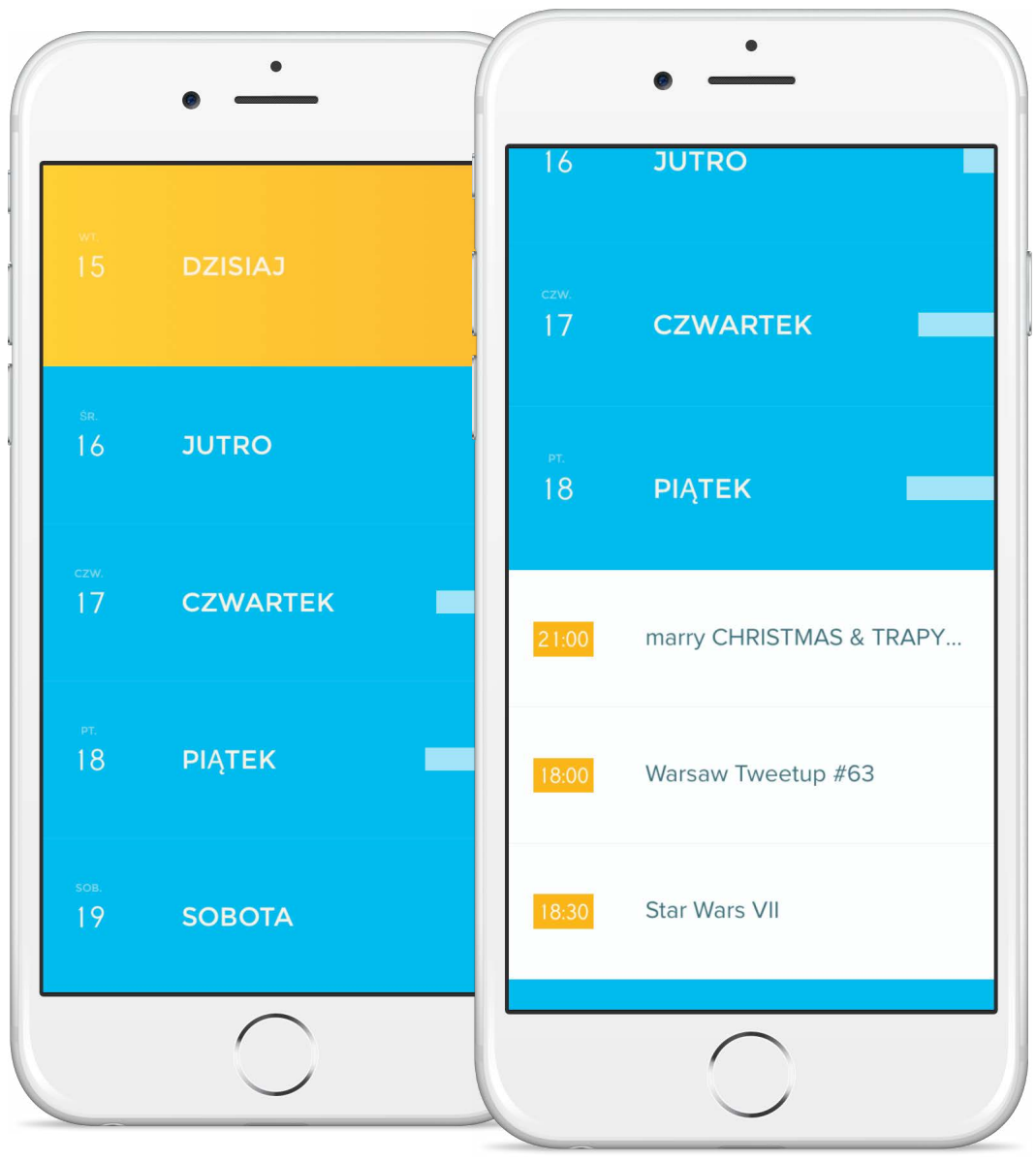
Aplikacja Calendars 5 jest pod pewnymi względami bardzo podobna do opisanego wyżej Fantasticala. Daje użytkownikom możliwość tworzenia wydarzeń i zadań za pomocą naturalnego języka, a także łączy cechy kalendarza oraz przypomnień. Wyróżnia ją jed-

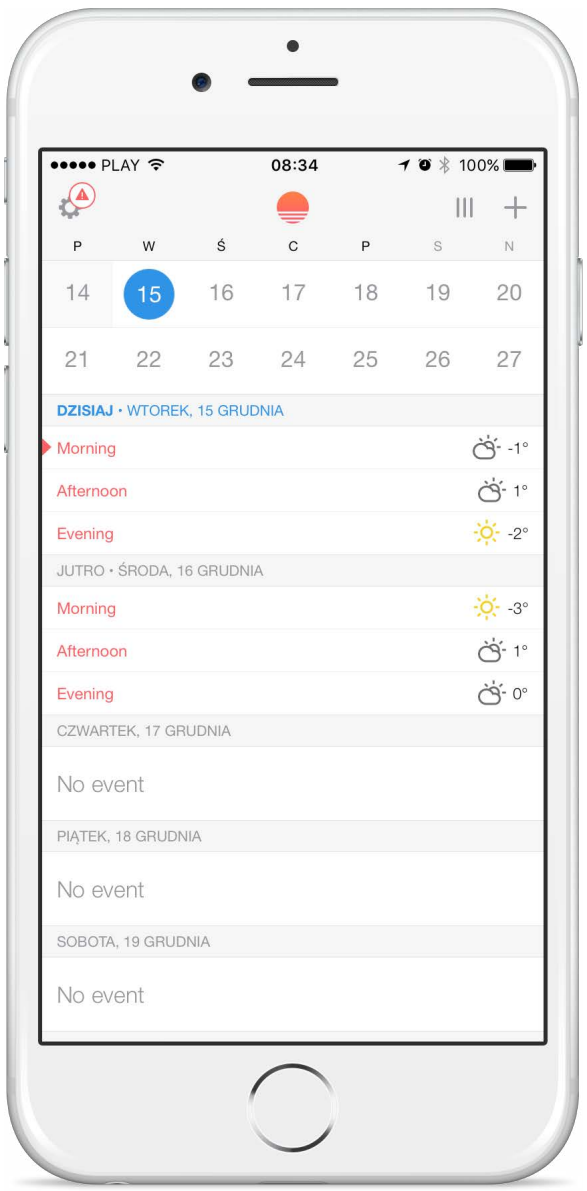
nak dużo prostszy, ale równie czytelny interfejs oraz fakt, że Calendars 5 jest programem uniwersalnym. Nie musimy więc kupować osobno wersji na iPada oraz iPhone'a. Warto jednak nadmienić, że twórcy nie przygotowali na ten moment odpowiedniego programu na komputery Mac. Nie sposób również nie wspomnieć, że w App Store jest dostępna darmowa, choć nieco ograniczona wersja opisanej wyżej aplikacji Readdle o nazwie Calendars.

Peek Calendar przykuwa uwagę wszystkich użytkowników nietypowym interfejsem. Jest on bowiem skonstruowany na wzór pozaginanej w harmonijkę kartki papieru.

Peek Calendar

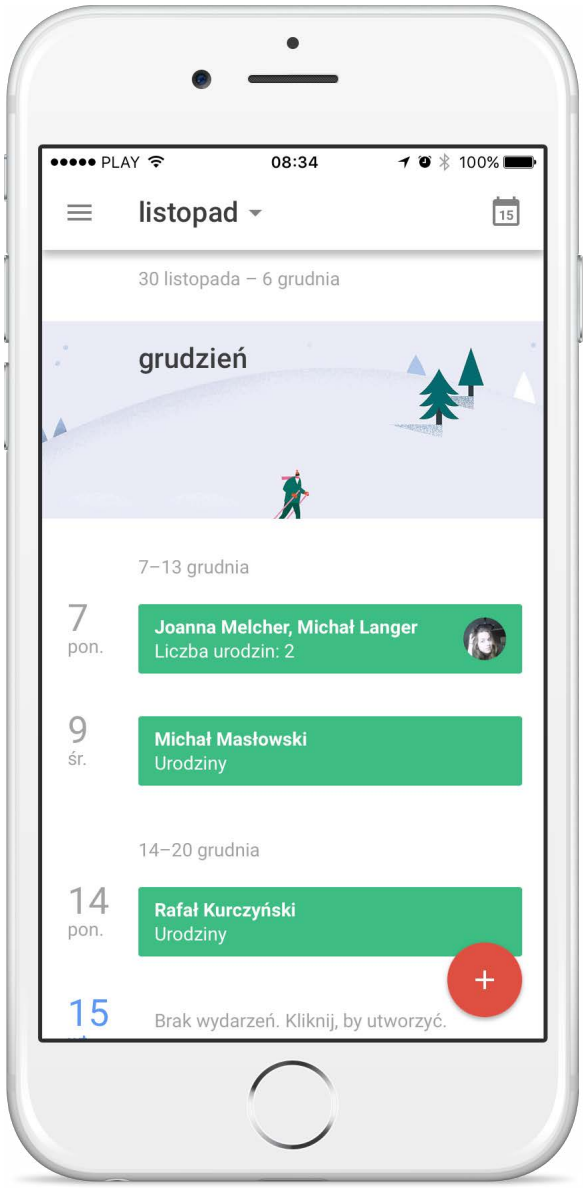
Peek Calendar przykuwa uwagę wszystkich użytkowników nietypowym interfejsem. Jest on bowiem skonstruowany na wzór pozaginanej w harmonijkę kartki papieru. Poszczególne elementy możemy rozciągać, uzyskując dostęp do podglądu danego dnia i szczegółów konkretnego wydarzenia. Aplikacja jest wyjątkowo przyjemna dla oka - zależnie od pory roku towarzyszą nam różne kolory interfejsu, a ponadto w programie zaszyto ciekawe animacje. Warto jednak zaznaczyć, że program jest bardzo prosty i w pewien sposób ograniczony. Pozwala na tworzenie wydarzeń, nawet cyklicznych, ale sam w sobie nie jest wystarczająco przejrzysty, aby zadowolić użytkowników z pełnym wydarzeń kalendarzem. Na plus należy jednak odnotować możliwość szybkiego sprawdzenia godziny w czasie tworzenia wydarzeń, minimalistyczną oprawę graficzną oraz możliwość obsługi programu za pomocą gestów.





Sunrise Calendar

Aplikacja Sunrise szybko zdobyła serca użytkowników i niedawno została przejęta przez Microsoft. Jeżeli wierzyć plotkom, ma ona nie być już rozwijana, ale jej obecne możliwości jeszcze przez długi czas nie będą wymagać aktualizacji. Program oferuje bardzo bogaty podgląd kalendarza i łączy się nie tylko z iCal oraz Google Calendar, ale także z takimi serwisami jak Wunderlist, Todoist, Google Tasks, Trello czy nawet GitHub. Dzięki temu, patrząc na rozpiskę dnia, widzimy wiele informacji przy każdym wydarzeniu - od prognozy pogody po zadania z wymienionych wyżej programów. Warto również wspomnieć, że Sunrise Calendar przynosi także dodatkową klawiaturę, dzięki której z niemal każdego miejsca w systemie możemy utworzyć wydarzenie. Co ważne, aplikacja jest darmowa.



Google Calendar

Kolejna darmowa aplikacja w zestawieniu, która dodatkowo zyskała ostatnimi czasy nowe funkcje. Program jest klientem usługi o tej samej nazwie, więc niestety nie możemy połączyć go z iCal. Co jednak ważne, aplikacja pozwala w szybki sposób na utworzenie zadań, wydarzeń, a także łączy się z Gmailem. Dzięki temu rozwiązaniu użytkownik może zobaczyć na przykład bilety samolotowe na dany dzień bezpośrednio w kalendarzu. Program pozwala na dodawanie załączników, łączy się z kontaktami, a także pozwala na wysyłanie przypomnień na maila. Warto zaznaczyć, że jest on nie tylko darmowy, ale i piękny. Korzystanie z niego to uczta dla oka.

Opisane przeze mnie wyżej kalendarze nie są jedynymi, które możemy pobrać z App Store. Warto jeszcze wspomnieć o Week Calendar, Moleskine Calendar czy też Cal. Wybrałem jednak najciekawsze moim zdaniem pozycje - zarówno płatne, jak i darmowe. Mam nadzieję, że znajdziecie wśród nich coś dla siebie.

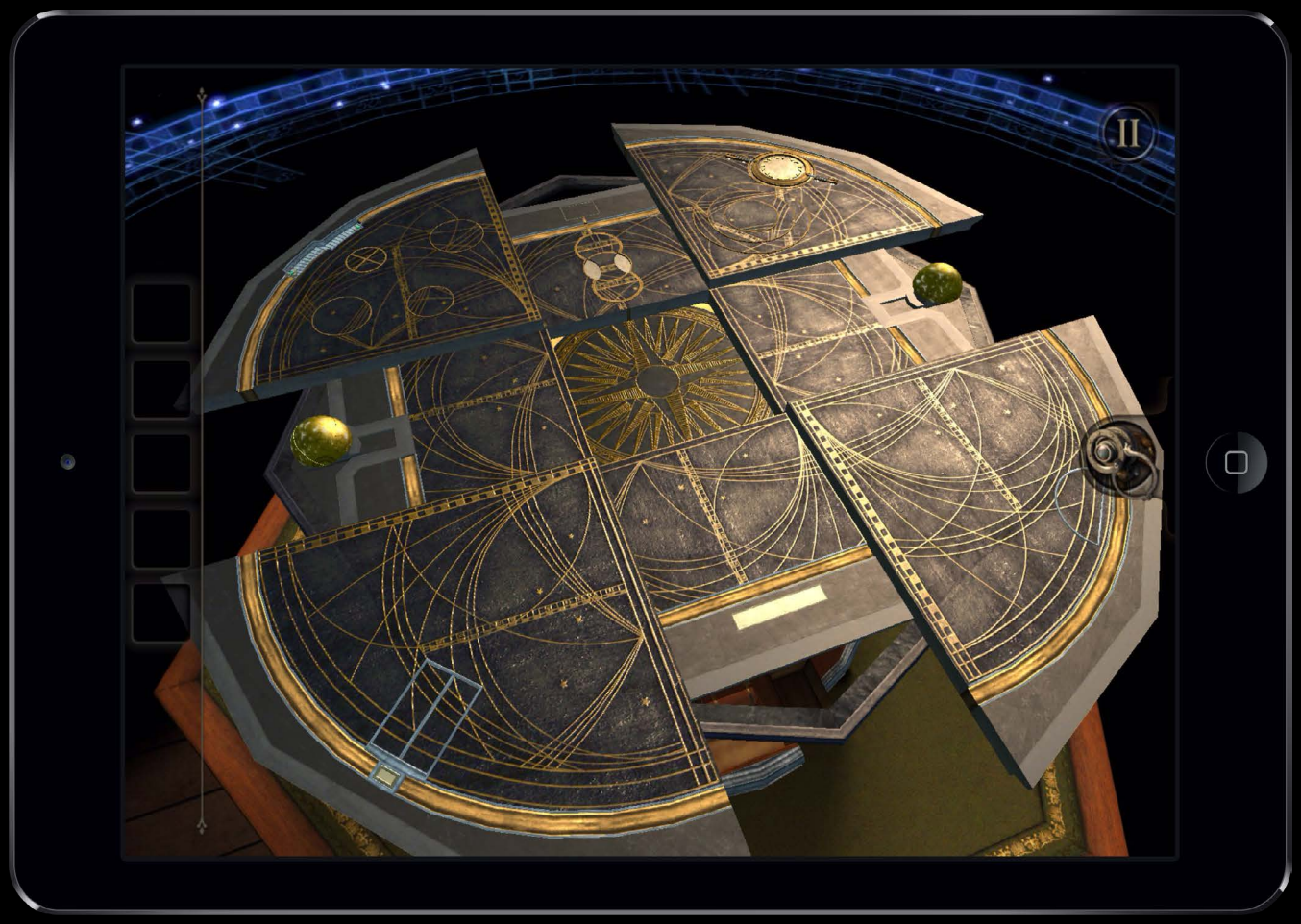
Ilustracja: “Calendar” - Dafne Cholet - cc / screenshoty aplikacji

komentuj

Seria gier The Room

Grzegorz Świątek

Zbliżają się święta Bożego Narodzenia. Dla wielu z nas, bez względu na wyznawaną religię, będzie to czas odpoczynku. Ucichną powiadomienia, spadnie liczba otrzymywanych wiadomości e-mail, a dzwonek nadchodzących połączeń rzadziej niż zwykle przerywać będzie nasz spokój. Będzie to dobra okazja do tego, by znaleźć czas na uruchomienie swoich ulubionych gier wideo i zanurzyć się w wirtualnym świecie. Wiele osób sięgnie po dobrze znane sobie tytuły. W dużej mierze będą to zapewne popularne gry, opracowane przez wielkie studia deweloperskie. Nie ma w tym nic złego. Granie ma sprawiać nam przyjemność. Inni szukać będą czegoś nowego i oryginalnego. Tym osobom po raz kolejny z pomocą przychodzą deweloperzy ze studia o nazwie Fireproof.



W grze przenosimy się do bliżej nieokreślonych lokalizacji, a raczej - jak sugeruje tytuł - pokojów, które utrzymane są w dość mrocznym klimacie. Naszym zadaniem jest rozwiązywanie kolejnych zagadek, które przygotował dla nas tajemniczy „rzemieślnik”.

Fireproof nie jest tak rozpoznawalną marką jak EA Sports czy Ubisoft, a w swoim portfolio ma obecnie tylko cztery gry. Jedna z nich nosi tytuł „Omega Agent” i powstała z myślą o użytkownikach okularów do rzeczywistości wirtualnej o nazwie Samsung Gear VR. Gracz wciela się w postać studenta elitarnej szkoły wywiadowczej, a jego zadaniem jest przejście szeregu szkoleń na tajnego agenta. Brzmi ciekawie. Drugim pomysłem wspomnianego wcześniej studia jest seria gier o nazwie „The Room”. Pierwsza część tej gry pojawiła się w App Store w grudniu 2012 roku i od razu podbiła serca wielu graczy na całym świecie. Rok później została wydana jej druga część, a na początku listopada tego roku - trzecia. Pojawienie się tej ostatniej sprawiło, że postanowiłem wrócić do tej serii i zagrać we wszystkie trzy części oraz podzielić się swoją opinią na ich temat.

Całą serię łączy fabuła, a kolejne części są kontynuacją poprzednich. Nie jest jednak konieczne, aby rozgrywkę rozpoczynać od części pierwszej. Nie fabuła jest tutaj najważniejsza. W grze przenosimy się do bliżej nieokreślonych lokalizacji, a raczej - jak sugeruje tytuł - pokojów, które utrzymane są w dość mrocznym klimacie. Naszym zadaniem jest rozwiązywanie kolejnych zagadek, które przygotował dla nas tajemniczy „rzemieślnik”. We wspomnianych wcześniej pomieszczeniach znajdują się przedmioty, wewnątrz których ukryte zostały elementy niezbędne do rozwikłania tych zagadek. Przedmioty te

to z pozoru zwykłe meble lub inne elementy wyposażenia XIX- lub XX-wiecznych mieszkań. Jednak gdy przyjrzymy się im bliżej, okazuje się, że „rzemieślnik" nieco je zmodyfikował. Posiadają one wiele zmyślnie ukrytych przełączników, przycisków i dźwigni. Po ich uruchomieniu na naszych oczach proste z pozoru przedmioty ukazują swoje niezwykle skomplikowane wnętrza, w których znajdują się potrzebne nam artefakty. Przyjdzie nam przy tym rozwiązać szereg zagadek logicznych. Pikanterii dodaje znajdujący się na naszym wyposażeniu okular, po założeniu którego ukazuje się świat niewidoczny gołym okiem. Warto zwrócić uwagę na to, że każda kolejna część jest dużo bardziej rozbudowana od poprzedniej. W pierwszej rozgrywka polega głównie na otwieraniu różnego rodzaju przedmiotów, do których dostępu bronią mniej lub bardziej skomplikowane mechanizmy. W kolejnej w ramach jednego poziomu gracze mają do dyspozycji kilka takich przedmiotów. W „The Room Three" musimy sobie radzić z kilkoma pomieszczeniami jednocześnie. Znajdujące się w nich przedmioty i urządzenia są ze sobą powiązane w bardzo logiczny i wysublimowany sposób.

Seria „The Room" łączy w sobie cechy gier typu point and click, gier logicznych i przygodowych. W przypadku wszystkich trzech części mechanizm rozgrywki jest bardzo podobny. Różnicę stanowią coraz to większe liczby przedmiotów i lokalizacji, w obrębie których się poruszamy. Warto zwrócić uwagę na innowacyjny system sterowania. W grze próżno szukać ekranowych padów. Wiele z widocznych na ekranie elementów jest aktywnych, a w ruch wprawiane są one po prostu za pomocą dotykowego ekranu. Gra korzysta z technologii multi-touch, co oznacza, że w wielu przypadkach korzystać trzeba z obu rąk. Jedną ręką odsunąć należy zapadkę, która wróci na pierwotną pozycję po jej puszczeniu, a drugą przekręcić trzeba klucz w zamku, który schowany jest za wspomnianą zapadką. To sprawia, że nietrudno wczuć się w rolę bohatera gry.

Istotnym elementem rozgrywki jest system podpowiedzi, który szczególnie przydaje się, gdy rozpocząć należy rozwiązywanie nowego zadania. Poszczególne zagadki składają się z wielu etapów i choć gra w wielu przypad-

kach zmusza do myślenia, to poziom trudności nie zniechęca, a zabawa jest dość płynna. Wspomniane podpowiedzi ułatwiają graczowi zlokalizowanie miejsca, w którym rozpocząć należy kolejną sekwencję ruchów. Jest to szczególnie przydatne, gdy w pomieszczeniu znajduje się wiele przedmiotów.

Całość dopełnia świetna grafika oraz oprawa muzyczna. To, co widać na ekranie, jest niezwykle realistyczne, a całość wykonana jest z niezwykłą wręcz dbałością o szczegóły. Mroczny klimat potęguje ścieżka dźwiękowa, która w wielu przypadkach powoduje pojawienie się gęsiej skórki na rękach. O ile z pierwszymi dwoma częściami iPad mini 2 radzi sobie całkiem nieźle, to „The Room Three” zdecydowanie płynniej działa na iPhonie 6s. Zdarza się, że na wspomnianym tablecie gra się zawiesza. Warto zwrócić na to uwagę przy jej zakupie.

> Znam osoby, które wcześniej nie były zwolennikami tego typu rozrywki, a kupiły i przeszły wszystkie trzy części „The Room”.

Podsumowując, seria gier „The Room” to bardzo oryginalna propozycja nie tylko dla wielbicieli gier wideo. Jej innowacyjność sprawia, że podoba się także tym, którzy nie są ich amatorami. Znam osoby, które wcześniej nie były zwolennikami tego typu rozrywki, a kupiły i przeszły wszystkie trzy części „The Room”. Trudno znaleźć wady tej gry. Jedyne, co przychodzi mi do głowy, to dużo wyższy - w porównaniu do poprzednich części - poziom skomplikowania najnowszej z nich. Często zdarza się, że lawirować należy między dostępnymi lokalizacjami i kilka razy wracać do tych, które już odwiedziliśmy. W niektórych momentach może to zniechęcać. W pierwszej i drugiej części idzie się cały czas do przodu.

Gra dostępna jest w App Store dla urządzeń z systemem iOS. Poszczególne części kosztują kolejno 0,99, 1,99 oraz 4,99 euro i z pewnością są warte swoich cen.

Ilustracje: screenshoty aplikacji

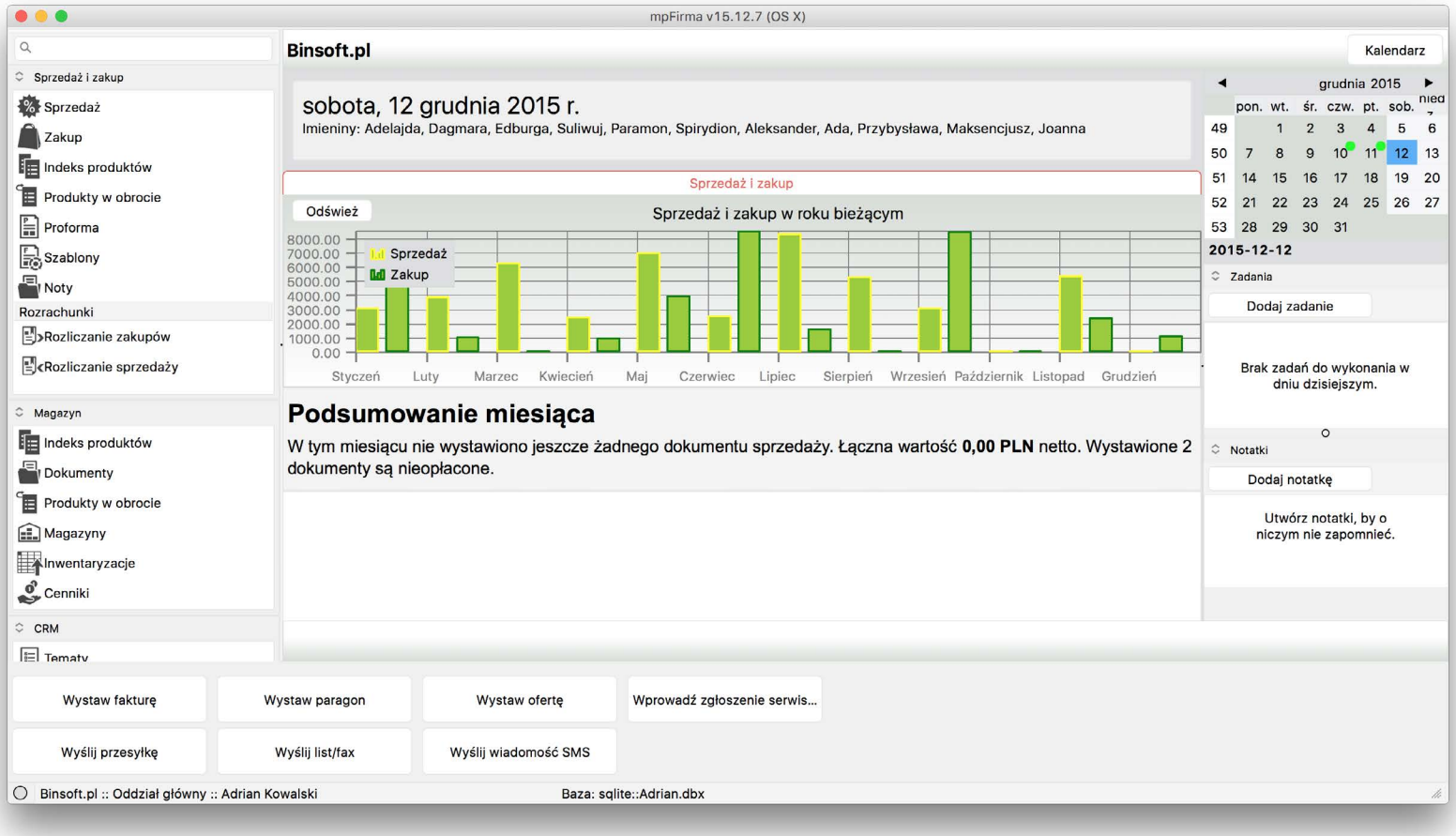
komentuj

Prowadzenie firmy na OS X

mpFirma

Tomasz Wyka

Około roku temu na polskim rynku aplikacji biznesowych dla systemu OS X pojawił się nowy gracz - firma BinSoft i jej program mpFirma. **Pisaliśmy o tym na łamach naszego portalu MyApple.pl w październiku 2014**. Teraz postanowiliśmy sprawdzić, czy firma nie spoczęła na laurach i zobaczyć, co przez ten okres się wydarzyło. Czy warto zainwestować w oprogramowanie mpFirma? Czy wyszło już ono z wieku dziecięcego i nadaje się na prawdziwe oprogramowanie wspomagające prowadzenie firmy? Czy można już pozbyć się rozwiązań typu Parallels Desktop i systemu Windows, kiedy chcemy prowadzić swoją firmę na komputerach spod znaku jabłuszka?



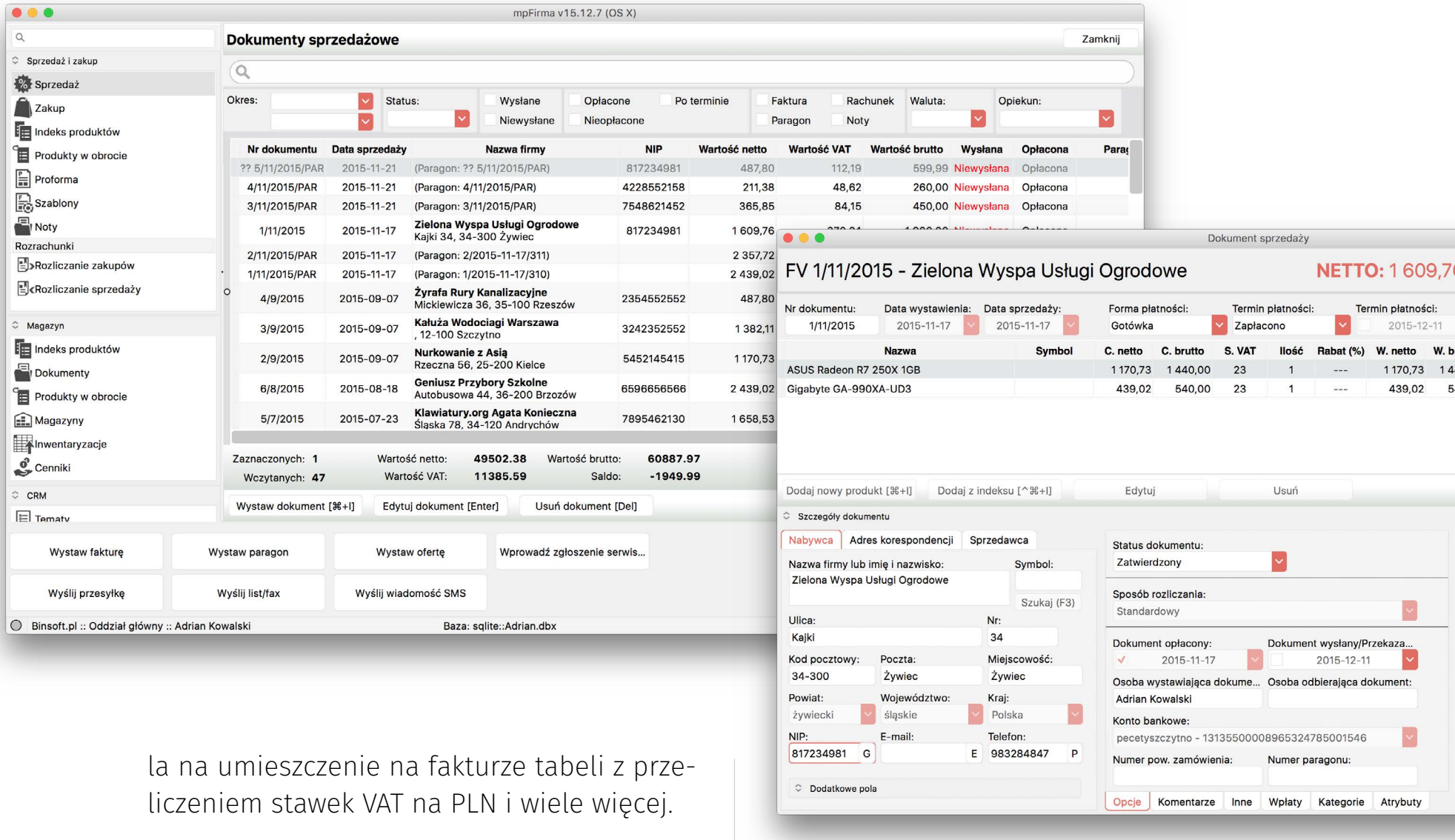
Jako chyba jedyne rozwiązanie pod OS X mpFirma obsługuje urządzenia fiskalne podłączone do naszego komputera poprzez USB lub Bluetooth. W ciągu roku dodano obsługę nowych drukarek fiskalnych oraz dodano wsparcie dla kas fiskalnych firmy Posnet.

Wygląd

„Nie liczy się wygląd, ale wnętrze” - to znane powiedzenie i często bardzo prawdziwe. Ale to jednak pierwsze wrażenie często sprawia, że chcemy kogoś poznać i się nim interesujemy lub odwrotnie - nie jest ono zachęcające już na starcie. Podobnie jest z oprogramowaniem - szczególnie tym dla systemu OS X. I trzeba zauważyć, że wygląd mpFirmy, jaki mogliśmy poznać roku temu, nie był przyciągający. Producent jednak to dostrzegł i wprowadził kilka nowych skórek, w tym zmienił tę domyślną. Zmienił także ikony, logo i instalator aplikacji. Teraz program prezentuje się znacznie atrakcyjniej. Jest czytelny i intuicyjny. Wygląd jest spójny z El Capitan, również skróty klawiszowe zostały dostosowane do naszego systemu.

Sprzedaż

Program został znacznie rozbudowany w stosunku do wersji sprzed roku. Teraz pozwala na wystawianie faktur wszelkiego rodzaju. Obsługuje zaliczki, korekty, faktury walutowe, w języku angielskim, niemieckim czy też dwujęzyczne. Pozwala także na wystawianie rachunków oraz paragonów. Rozbudowany został także magazyn. Można już prowadzić wiele magazynów, magazyny walutowe, tworzyć dowolnie wiele cenników - również w różnych walutach. Trzeba także zauważyć, że program automatycznie aktualizuje wewnętrzną bazę kursów walut, podaje na fakturach numer tabeli NBP, z której pochodzi dany kurs, pozwa-



la na umieszczenie na fakturze tabeli z przeliczeniem stawek VAT na PLN i wiele więcej.

Jako chyba jedyne rozwiązanie pod OS X mpFirma obsługuje urządzenia fiskalne podłączone do naszego komputera poprzez USB lub Bluetooth. W ciągu roku dodano obsługę nowych drukarek fiskalnych oraz dodano wsparcie dla kas fiskalnych firmy Posnet. Można już zatem programować grupy i bazę produktów PLU w kasach fiskalnych - bez użycia aplikacji serwisowych i systemu Windows.

Pierwsza wersja mpFirmy oferowała tylko jeden szablon wyglądu faktury. Teraz jest ich aż pięć, udostępniony został także edytor szablonów, pozwalający na dowolną ich modyfikację, jak również tworzenie samodzielnie nowych szablonów.

Wystawienie dokumentu handlowego czy obsługa magazynu - to końcowy etap obsługi klienta. Zanim wystawimy fakturę czy paragon, często należy wykonać szereg innych czynności. W tym celu w programie odnajdziemy wiele modułów dodatkowych. Mamy m.in. moduł ofertowania, gdzie możemy przygotować oferty dla klientów, czy moduł zamówień, gdzie możemy przyjmować zamówienia lub planować i zlecać zamówienia u dostawców. Jeśli sprzedajemy nasze produkty na Allegro, eBayu czy Amazonie, mpFirma pozwala na import zamówień z tych serwisów. Znacznie to usprawnia i przyspiesza pracę.

mpFirma wyposażona została również w zakładki Rozliczania dokumentów sprzedaży i Rozliczania dokumentów zakupu. Możemy łatwo śledzić nieopłacone dokumenty, przestrzegać terminów płatności, drukować zestawienia do płatności itp.

CRM

Sprzedaż to tylko część pracy, jaką wykonujemy w firmie. To ta przyjemniejsza. Najpierw trzeba zdobyć klienta, a później jeszcze go utrzymać. Do tego celu potrzebny jest dobry CRM. I taki moduł mpFirma również oferuje. Mo-

żemy tworzyć kampanie reklamowe, wysyłać masowe mailingi, rozsyłać masowe wiadomości SMS. Możemy tworzyć tematy, planować zadania, notować informacje o kontaktach z klientami, szacować prawdopodobieństwo zdobycia klienta itp. Moduł CRM pozwala na notowanie różnych informacji o kontrahentach, nadawanie im indywidualnych parametrów np. rabatów, cenników i wiele więcej. Możemy także kategoryzować kontrahentów według dowolnych kryteriów, podejrzeć ich lokalizację na mapie itp. Jeśli my lub nasi pracownicy odwiedzamy swoich klientów, mpFirma pozwala na planowanie podróży. Możemy ustalić zestaw klientów do odwiedzenia, podejrzeć ich wszystkich na mapie, zaplanować trasę objazdów. Najnowsza wersja mpFirmy pozwala również na obsługę i rozliczanie delegacji czy też prowadzenie rejestru pojazdów w firmie. Dzięki rejestrowi nigdy nie zapomnimy opłacić składki na ubezpieczenie czy też wykonać przeglądu auta. Program pozwoli także na notowanie informacji o wykonanych naprawach.

> Licencja na jedno stanowisko nie oznacza bowiem, że z programu może korzystać jedna osoba lub że program możemy zainstalować tylko na jednym stanowisku. Jedyne ograniczenie to ilość jednocześnie zalogowanych użytkowników. Jedna licencja - to jeden zalogowany użytkownik.

Serwis

Sprzedaż produktów często wiąże się również z prowadzeniem serwisu i obsługą reklamacji. Tutaj także mamy wsparcie ze strony mpFirmy. Możemy przyjmować zgłoszenia serwisowe, drukować potwierdzenia dla klientów, zarządzać przebiegiem naprawy i rozliczeniami napraw. System może automatycznie wysyłać powiadomienia do klientów o przyjęciu zgłoszenia czy gotowości odbioru zwróconego sprzętu. Możemy odnotowywać również moment przekazania sprzętu do serwisu zewnętrznego, przeglądać historię naprawy itp.

Praca wielu pracowników

mpFirma pozwala na tworzenie dowolnie wielu kont pracowników. Mogą oni logować się do systemu, prowadzić samodzielną sprzedaż lub obsługiwać swoich klientów. Jeśli wybierzemy bazę danych w chmurze lub skorzystamy z własnego serwera SQL, użytkownicy mogą pracować w systemie zdalnie. Program pozwala na tworzenie różnych raportów i zestawień z podziałem na pracowników, dzięki czemu możemy analizować skuteczność naszych ludzi. Możemy notować informacje o warunkach ich zatrudnienia, ważności ich dokumentów, przeprowadzanych kursach i szkoleniach itp.

Licencjonowanie

Decydując się na rozwiązanie dla naszej firmy, warto zwrócić uwagę na sposób licencjonowania. Istnieją bowiem różne modele i wielu producentów licencjonuje swoje aplikacje w różny sposób. Tutaj także trzeba przyznać, że sposób licencjonowania oprogramowania mpFirmy jest bardzo przyjazny klientowi.

Licencja na jedno stanowisko nie oznacza bowiem, że z programu może korzystać jedna osoba lub że program możemy zainstalować

tylko na jednym stanowisku. Mając jedną licencję, możemy zainstalować nasze oprogramowanie na dowolnie wielu komputerach, prowadzić dowolnie wiele firm, w każdej firmie dowolnie wiele oddziałów i mieć dowolnie wielu pracowników. Jedyne ograniczenie to ilość jednocześnie zalogowanych użytkowników. Jedna licencja - to jeden zalogowany użytkownik. Jeśli on się wyloguje, może zalogować się ktoś inny. Jest to szczególnie przydatne, jeśli sami prowadzimy firmę, ale korzystamy z kilku komputerów. Nie musimy wówczas kupować wielu licencji - wystarczy nam jedna.

Migracja do mpFirmy

Nowy rok to bardzo dobry okres, by zacząć pracę w nowym systemie. mpFirma została wyposażona w moduł importu danych z różnych zewnętrznych systemów. Wykonując kilka czynności, możemy zaimportować do nowego systemu bazę wszystkich naszych dotychczasowych kontrahentów czy towarów. Czasami można również zaimportować całą bazę faktur. Zależy to jednak od systemu, w którym pracujemy obecnie. mpFirma obsługuje kilkanaście różnych formatów i programów.

Wsparcie techniczne

Wybierając jakieś rozwiązanie wspomagające prowadzenie własnej firmy, należy zwrócić również uwagę na wsparcie techniczne. Podczas posługiwania się oprogramowaniem zawsze mogą się bowiem pojawić różne problemy lub nie będziemy umieli czegoś wykonać. Możliwość zadzwonienia do serwisu i uzyskania pomocy jest elementem bardzo ważnym. I tutaj także BinSoft staje na wysokości zadania. Kupując licencję na oprogramowanie mpFirma, uzyskujemy darmowe aktualizacje przez cały okres abonamentu. Mamy również stały, darmowy dostęp do pomocy technicznej, zarówno poprzez e-mail, jak i telefonicznie. Program wyposażony został również w moduł Pomocy zdalnej i konsultant, za naszą zgodą, może się do nas podłączyć i sprawdzić, co się u nas dzieje lub pomóc, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Co dalej

Postanowiliśmy skontaktować się z producentem mpFirmy - firmą BinSoft - i dowiedzieć się, jakie są plany dotyczące aplikacji na najbliższy rok. Według zapewnień firmy już niedługo w programie pojawi się moduł Księgi Przychodów i Rozchodów. W pierwszym półroczu 2016 roku możemy także spodziewać się pojawienia się wersji mobilnej mpFirma dla systemów iOS oraz Android. Ma się pojawić także możliwość dokupienia sklepu internetowego zarządzanego z poziomu programu.

Podsumowanie

Trzeba zauważyć, że producent mpFirmy nie próżnował w ciągu ostatniego roku i bardzo rozbudował swoje oprogramowanie. Jest ono kompletne i powinno zaspokoić potrzeby większości użytkowników. Począwszy od małych, jednoosobowym firm, a skończywszy na tych znacznie większych, zatrudniających wielu pracowników i pracujących w różnych lokalizacjach. Również plany firmy są bardzo ambitne i my w redakcji już nie możemy się doczekać pierwszej mobilnej wersji mpFirmy. Jak tylko się pojawi, na pewno opublikujemy jej recenzję.

Ilustracje: archiwum ideeconcept.pl / materiały BinSoft

komentuj

iDream | Premium Reseller

Na każdą okazję.
Bez okazji też.

Tylko teraz **iPhone 5s**
w wyjątkowej,
świątecznej cenie

1949,-

+ 10% rabatu na akcesoria

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 Jurajska, 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.

Fitbit Surge

Krystian Kozerawski

Smart zegarki i elektroniczne opaski fitness w moim przypadku dość znacznie wpłynęły na zmianę trybu życia, o czym kilkukrotnie już pisałem także na łamach MyApple Magazynu. Dostępne na rynku urządzenia tego typu pozwalają na niemal stałe rejestrowanie naszej aktywności i ćwiczeń, mierzenie podstawowych funkcji życiowych, przede wszystkim pulsu, oraz wyznaczanie sobie celów. Są oczywiście osoby, które nie potrzebują elektronicznych gadżetów, by motywować się do ćwiczeń czy szerzej - do zdrowego trybu życia.

Jeśli jednak takie gadżety mogą komuś pomóc utrzymać się przy swoich założeniach, wyjść choćby na spacer, by spalić odpowiednią liczbę kalorii i darować sobie pizzę, to dlaczego miałby ich nie nosić. Ja właśnie jestem taką osobą. Pisałem o tym m.in. w tekście „Apple Watch i Brzuch MacKozera" w szóstym numerze MyApple Magazynu. Świat nie kończy się jednak na Cupertino. Od kilku lat jednym z wiodących producentów wszelkiej maści gadżetów dla aktywnych jest firma Fitbit, która ma w swojej ofercie kilka smart opasek i urządzenie, które sama określa fitnessowym super smart zegarkiem. Mowa o Fitbit Surge.

Grubość samego zegarka zwiększa się w kierunku zewnętrznej strony nadgarstka. W efekcie tego ekran urządzenia nachylony jest pod pewnym kątem, w kierunku użytkownika, dzięki czemu spojrzenie na ekran nie wymaga wyginania reki w takim stopniu, jak ma to miejsce choćby w przypadku Apple Watcha czy innych smart zegarków.

Urządzenie to zostało zaprezentowane na odbywających się w styczniu targach CES, a więc niemal rok temu. Ja miałem okazję testować je przez kilka ostatnich miesięcy, porównując jego pracę m.in. z produktem Apple. Nie ukrywam, że wśród innych biegających po łódzkich Łagiewnikach wzbudzałem czasem uśmiech, kiedy zauważali oni, że noszę zegarki na obu nadgarstkach.

Fitbit Surge to produkt o wzornictwie typowym dla tej firmy. Elastomerowa opaska o ciekawej fakturze, dostępna w trzech kolorach: czarnym, niebieskim i mandarynkowym, przechodzi płynnie w dość gruby zegarek o aluminiowej kopercie i ciekawej formie. Grubość samego zegarka zwiększa się w kierunku zewnętrznej strony nadgarstka. W efekcie tego ekran urządzenia nachylony jest pod pewnym kątem, w kierunku użytkownika, dzięki czemu spojrzenie na ekran nie wymaga wyginania reki w takim stopniu, jak ma to miejsce choćby w przypadku Apple Watcha czy innych smart zegarków. Fitbit Surge jest przez to urządzeniem sporych rozmiarów. Trudno tutaj mówić o subtelnym wzornictwie. Urządzenie na pewno będzie rzucać się w oczy i nie każdemu będzie się podobać. Z racji tego, że sam jestem dużych rozmiarów, to wygląda na mojej ręce całkiem dobrze. Fitbit Surge dostępny jest w trzech rozmiarach: S, L i XL. Ja miałem okazję testować model duży - Large. Zapinałem go na trzecią dziurkę, licząc od końca paska. Wielkość urządzenia podana jest na obudowie, przy zakupie warto na to zwrócić uwagę.

Podstawowym elementem zegarka jest oczywiście ekran. W Fitbit Surge zastosowano niewielki (1,26 cala) dotykowy ekran LCD pracujący jedynie w skali szarości. Jest on wyraźnie mniejszy od panelu przedniego urządzenia. Otacza go dość gruba ramka. Kwadratowy panel przedni, czarna ramka i czarno-biały

ekran - takie wzornictwo jednoznacznie kojarzy mi się z zegarkiem Pebble Steel. Oczywiście rozdzielczość ekranu w Fitbit Surge jest znacznie większa, no i jest to ekran dotykowy, który bardzo dobrze reaguje na stuknięcia i gesty. W ten sposób nawiguje się pomiędzy różnymi funkcjami czy widokami (aktualny czas, ilość kroków, kilometrów czy pokonanych pięter, spalone kalorie itp). Ekran jest cały czas włączony, można także podświetlić go, stukając w niego palcem. Jak dla mnie poziom tego podświetlenia jest niewystarczający i czasami musiałem przyjrzeć się z bliska, by odczytać to, co wyświetlane było na ekranie. Sterowanie urządzeniem nie odbywa się tylko za pośrednictwem ekranu dotykowego, ale także przez dodatkowe klawisze. Z lewej strony koperty znalazł się przycisk aktywujący menu i pozwalający wyjść z wybranej funkcji programu lub wrócić do tarczy zegara, a z prawej strony dwa przyciski pozwalające na sterowanie poszczególnymi funkcjami zegarka.

Fitbit Surge posiada wodoodporność na poziomie 5 ATM, co oznacza, że powinien wytrzymać zanurzenie do przynajmniej 10 metrów. Zdaniem producenta jest on jednak odporny tylko na pot, zachlapanie i deszcz. Odradza on pływanie z urządzeniem, branie kąpieli czy korzystanie z niego pod prysznicem. Tutaj z kolei nasuwa mi się skojarzenie z Apple Watchem, którego też zgodnie z zaleceniami firmy na basen lepiej nie zabierać.

Na spodniej stronie koperty, a więc tej, która tyka się z nadgarstkiem, znalazł się czujnik pulsu wykorzystujący fotopletyzmografię - nieinwazyjną i bezbolesną metodę oceny wydolności układu żylnego, polegającą na badaniu absorpcji przez krew zielonego światła, emitowanego przez znajdujące się w czujniku diody. Wystarczy zajrzeć pod spód zegarka, by zobaczyć, jak to działa. W Fitbit Surge można ustawić stały pomiar tętna lub pomiar automatyczny. W tym drugim przypadku czujnik jest wyłączany po tym, jak zegarek zostaje zdjęty. Można także w ogóle wyłączyć mierzenie tętna. Sam pomiar wykonywany jest co 5 sekund w normalnym trybie lub co jedną sekundę po wybraniu jednego z programów ćwiczeń. Wyniki porównałem z tymi uzyskanymi przez Apple Watcha założonego na drugi nadgarstek - były właściwie takie same (różniły się czasem jednym lub dwoma uderzeniami na minutę).

Obok czujnika znalazło się także gniazdo ładowania. Fitbit stosuje tutaj swój własny standard, w związku z czym trzeba uważać na kabel do ładowania, by nie uległ uszkodzeniu czy zagubieniu. Z drugiej jednak strony producenci smart zegarków czy opasek fitness przyzwyczaili już użytkowników do różnych standardów i do tego, że kabelek do ładowania to rzecz bardzo cenna. Fitbit Surge powinien pracować od 5 do 7 dni na jednym ładowaniu. W okresie moich testów czas ten wahał się od 4 do 7 dni, czyli mniej więcej tyle, ile zakładał producent.

Czas pracy zależy przede wszystkim od wykorzystania wbudowanego w urządzenie odbiornika GPS. Im częściej się z niego korzysta, tym krócej Fitbit Surge działa na jednym ładowaniu. Własny odbiornik GPS pozwala na trenowanie bez telefonu, co dla niektórych osób ma znaczenie. Dane, włącznie z pokonaną trasą, która zostanie naniesiona na mapę, zostaną zsynchronizowane ze smartfonem lub serwisem webowym Fitbit po powrocie z treningu czy spaceru. Poza GPS-em i czujnikiem pomiaru tętna zegarek wyposażony jest także w trzyosiowy akcelerometr, takiż żyroskop oraz kompas i wysokościomierz.

Fitbit Surge mierzy pokonany dystans, liczbę kroków, ilość pokonanych pięter, spalone kalorie, tętno, czas aktywności, a także jakość snu. W tym ostatnim przypadku nie trzeba go przełączać w osobny tryb. Zegarek sam wykryje, kiedy jego użytkownik zasnął. Dodatkowo pozwala on na rejestrację różnego rodzaju ćwiczeń, m.in. marszu, jazdy na rowerze (bez mierzenia kadencji), podnoszenia ciężarów, jogi czy tenisa.

Wszystkie zbierane przez to urządzenie dane można podejrzeć w aplikacji lub w webowym serwisie Fitbit. Znajdziemy tam statystyki i wykresy przedstawiające naszą aktywność. Interesująco prezentuje się np. aktualizowany na bieżąco (zresztą tak jak inne) wykres przestawiający zmianę tętna użytkownika w danym dniu czy średnią w ostatnich 30 dniach.

Skoro Fitbit Surge to nie tylko opaska fitness, ale i smart zegarek, warto wspomnieć o dodatkowych jego funkcjach. Urządzenie serwuje użytkownikowi cztery tarcze zegara, funkcję alarmu wibracyjnego (zdecydowanie przyjemniej jest być budzonym wibracjami na nadgarstku niż dźwiękiem klasycznego budzika). Niestety producent nie przewidział możliwości ustawienia alarmu czy wyboru tarczy zegara bezpośrednio na tym urządzeniu. Trzeba to zrobić za pośrednictwem aplikacji dla iPhone'a lub smartfonów z Androidem. Korzystając na co dzień z Apple Watcha, a wcześniej przez długi czas z Pebble'a, odbieram takie rozwiązanie jako co najmniej dziwne.

Fitbit Surge wyświetla także informacje o połączeniach przychodzących oraz powiadomienia o przychodzących wiadomościach tekstowych (SMS i iMessage). Niestety nie potrafi wyświetlić powiadomień z innych aplikacji, jak choćby z Twittera, Facebooka itp. Nie zainstalujemy też na nim żadnych innych programów. Wspomnieć jeszcze wypada o możliwości prostego sterowania odtwarzaniem muzyki w kilku aplikacjach, m.in. w Spotify, ale nie w Apple Music. Zegarek wyświetla nazwę aktualnie odtwarzanego utworu oraz wykonawcę. Przyciski z prawej strony koperty pozwalają wstrzymać odtwarzanie lub przeskoczyć do następnego w kolejce utworu.

Fitbit Surge, choć łączy w sobie funkcje opaski fitness i smart zegarka, jest urządzeniem zdecydowanie przeznaczonym dla amatorów aktywności. Mierzenie aktywności i ćwiczeń to podstawowe jego zadanie, a dzięki bogatemu zestawowi czujników i odbiornikowi sygnału GPS może działać niezależnie od smartfona. Dodatkowe funkcje, jak alarm, timer, wyświetlanie powiadomień o wiadomościach i rozmowach przychodzących czy sterowanie muzyką, są jakby przy okazji. Jest to więc urządzenie skierowane przede wszystkim do amatorów aktywnego trybu życia, którzy nie potrzebują rozbudowanego smart zegarka, ale z drugiej strony nie chcą nosić na ręce czasomierza i opaski fitness. Fitbit Surge może być dla takich osób rozwiązaniem optymalnym.

Urządzenie dostępne jest w Polsce w cenie około 1100 zł.

Ilustracje: materiały producenta

komentuj

Światełko w tunelu

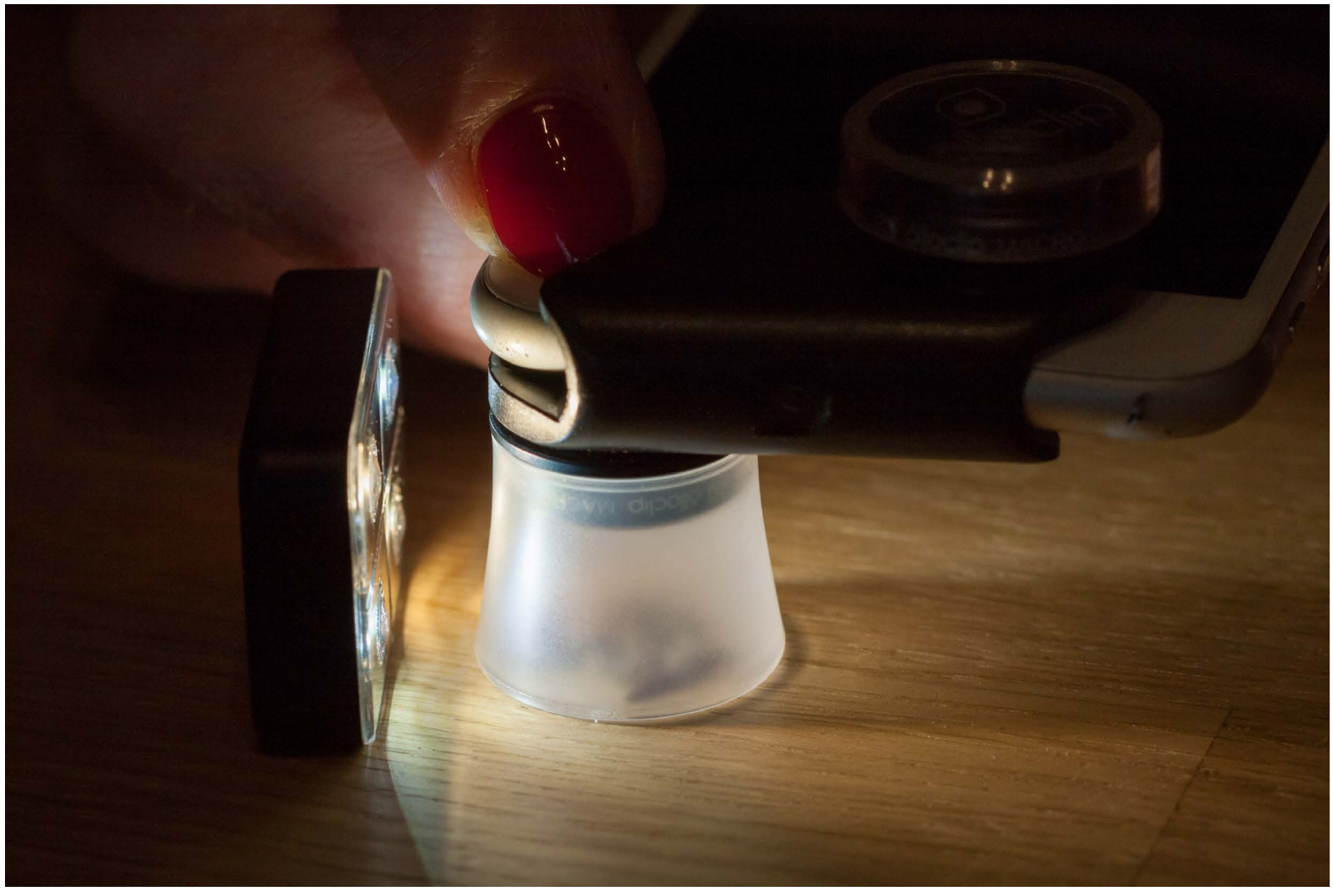
Kinga Zielińska

Światło to pojęcie, do którego nauka podchodzi inaczej, niż my odczuwamy jego obecność w życiu codziennym. Ze szkoły pamiętam, że jest to promieniowanie optyczne rozchodzące się z największą znaną człowiekowi prędkością, które można podzielić na zakresy widzialne i takie, których zobaczyć nie możemy. Nie wnikałam nigdy w tę definicję, zawsze pozostała ona jedną z tych rzeczy, które nie przydały mi się w dorosłym życiu. Dla mnie światłem zawsze było słońce świecące za oknem, świąteczne lampki mieniące się na choince w grudniowe wieczory, świeca na stole, blask żarówek toaletki oświetlających moją twarz podczas makijażu czy też małe, ledwo żarzące się, „odganiające potwory" światełko przy łóżku dziecka. Otaczają nas setki form, źródeł, barw i natężeń.

Ta mała, niepozorna kostka ma swoje korzenie w serwisie Kickstarter.com i została stworzona przez pochodzący z Ukrainy wizjonerski zespół fascynatów fotografii, designerów oraz programistów.

Bez światła nie da się żyć i jest to udowodnione naukowo. Bez technologii optycznych nie byłoby ani lampek na biurku, ani internetu, nie byłoby laserowego cięcia materiałów czy laserowych operacji oka. Nie byłoby też... fotografii, w której pełni ono rolę tak podstawową jak farby w malarstwie czy kamień w rzeźbiarstwie. Nie bez powodu fotografię określa się często mianem „oswajania światła". To, jak dobrze potrafimy je wykorzystać, ukryć, uwypuklić, zdusić, przejaskrawić czy wybarwić, decyduje o tym, jakimi jesteśmy fotografami. Ci z Was, którzy już trochę fotografują, bez trudu zauważą różnice między zdjęciem wykonanym w słoneczny, pogodny dzień, a tym, w którym niebo zakrywały gęste, szare chmury. Będą potrafili określić, z której strony oświetlony był obiekt na fotografii. Jednak nawet jeśli zrobiliśmy w życiu dziesięć zdjęć, większość z nas podświadomie potrafi rozróżnić różne rodzaje i parametry światła - jego twardość, barwę, natężenie czy też źródło, z którego pochodzi. Otaczając się jego odpowiednią ilością, zapewniamy sobie dobry nastrój i samopoczucie, podobnie jak dbając o właściwe naświetlenie sceny, uzyskujemy na zdjęciu pożądany efekt.

A co, jeśli światła do zdjęcia jest za mało? Jesteśmy przyzwyczajeni do tego, że dostarczają nam go lampy wbudowywane w nasze smartfony już od dobrych kilku lat. Mimo że są małe



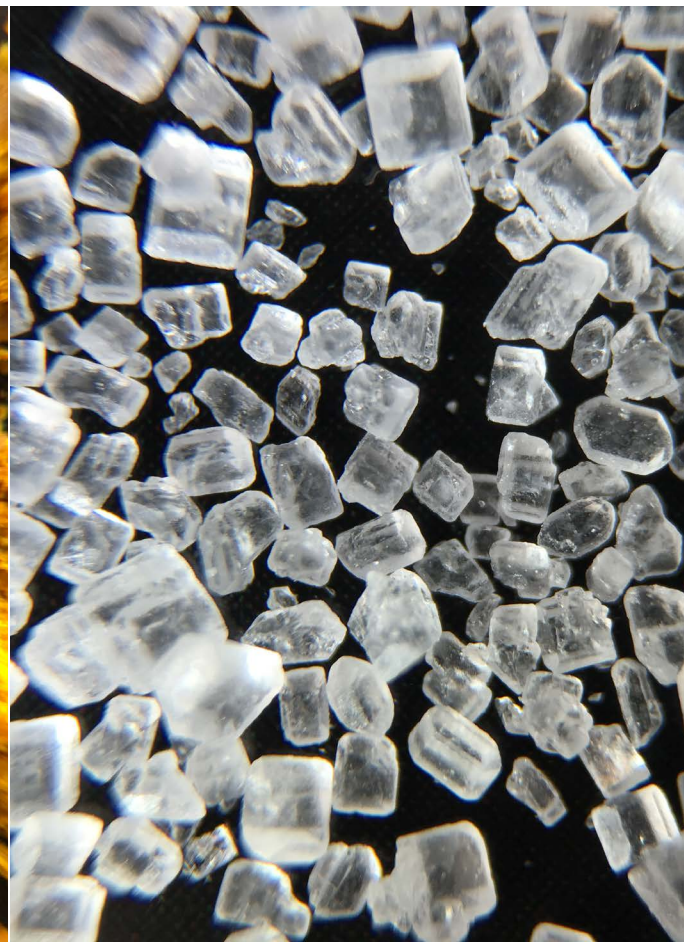
i działają dość nieprzewidywalnie, to istnieją przypadki, w których się sprawdzają. Jednak jest z nimi jeden mały problem - nie można ich oddalić od obiektywu. A co byście powiedzieli, gdybyśmy dołożyli do naszego iPhone'a dodatkowe źródło światła w postaci lampy pozbawionej tej wady? To właśnie ten moment, w którym czas wspomnieć o iblazr2. Ta mała, niepozorna kostka ma swoje korzenie w serwisie Kickstarter.com i została stworzona przez pochodzący z Ukrainy wizjonerski zespół fascynatów fotografii, designerów oraz programistów. Pierwsza generacja lampki ukazała się pod koniec 2013 roku i okazała się na tyle dużym sukcesem, że do dnia dzisiejszego jest dostępna w oficjalnym Apple Store. Druga wersja bazuje dość mocno na sukcesie pierwszej, prezentuje jednak sobą poważną ewolucję możliwości technicznych i wygody użytkowania. Chcąc przedstawić tylko najważniejsze cechy iblazr2, warto wspomnieć o obsłudze natywnej aplikacji aparatu iOS, współpracy z iOS i Android, możliwości zdalnego wyzwalania migawki, komunikacji Bluetooth oraz kontroli parametrów światła. Sama lampa jest bardzo solidnie wykonana - nic w niej nie „trzeszczy", nie skrzypi ani się nie wygina. Już sam fakt, że twórcy potrafili zmieścić w tak małej obudowie wydajny akumulator, sterowanie dotykowe, sprytną optykę wraz z zadziwiająco mocnym źródłem światła stanowi o przemyślanym projekcie urządzenia oraz dbałości o jego wysoką jakość i detale. Nie chciałabym jednak skupiać się tu na detalach technicznych, opakowaniu czy zawartości pudełka, ponieważ moim zamiarem jest pokazanie, co ciekawego można zrobić dzięki dodatkowemu, zewnętrznemu źródłu światła, np. takiemu jak iblazr2.

Concepter, firma stojąca za tym produktem, dostarcza również bezpłatną aplikację fotograficzną dedykowaną współpracy z lampką. Shotlight, bo o niej mowa, jest jedną z tych minimalistycznych aplikacji, która ma robić jedną rzecz, ale robić ją dobrze. Tu trzeba przyznać, że zarówno jej projektanci, jak i programiści wywiązali się ze swoich za-

dań nadzwyczaj dobrze. Zadaniem Shotlight jest umożliwienie wykonywania zdjęć przy ścisłej współpracy z lampą. Po włączeniu pojawia się ekran wizjera, na którym wybieramy tryb manualny lub automatyczny. W przypadku pracy ręcznej po lewej stronie znajdziemy pokrętło wyboru pomiędzy balansem bieli, czasem otwarcia migawki, fokusem, zoomem oraz czułością ISO, po prawej możemy ustawić odpowiednie wartości tych parametrów. Pod górną krawędzią ekranu znajdziemy symbol lampy, po dotknięciu którego mamy możliwość połączenia się z urządzeniem i sterowania parametrami jego pracy (natężeniem światła i jego temperaturą barwową). Poniżej panelu parametrów mamy opcje pozwalające sterować działaniem lamp wbudowanych (przednią i tylną, zależnie od aktywnej w danym momencie kamery).

Zobaczmy zatem, co potrafi taka mała lampka w typowej dla jej użycia scenerii. Na pierwszym zdjęciu widzimy scenę bez żadnego dodatkowego oświetlenia innego niż światło zastane (ISO 1000, 1/164 s). Fotografia druga prezentuje efekt zadziałania lampy wbudowanej iPhone'a (ISO 200, 1/17 s). Na ostatnim zdjęciu włączone zostało zewnętrzne źródło światła w postaci iblazr2 nastawionego na ⅓ mocy światła ciepłego (ISO 1000, 1/44 s). W tym wypadku zależało mi na doświetleniu samej fontanny i pozostawieniu reszty w półcieniu, co dla lampy wbudowanej okazało się zadaniem niewykonalnym. Aby uzyskać ten efekt, ustawiłam lampę iblazr2 na ziemi przed fotografowanym obiektem, dzięki czemu otrzymałam bardziej nastrojowy efekt. Wszystkie trzy zdjęcia zostały wykonane po umieszczeniu iPhone'a na statywie.

Zapewne w zamyśle twórców najczęstsze przypadki użycia iblazr2 to zdjęcia typu selfie, jako że jednak chciałabym zaoszczędzić Wam oglądania mnie w kolejnym z rzędu wydaniu magazynu, zdecydowałam, że sprawdzę jej możliwości w nieco inny sposób - w makrofotografii. Nie od dziś wiadomo, że gdy fotografuje się z bardzo bliska relatywnie małe obiekty, problem z ich niedoświetleniem występuje niemal zawsze. Ta lampka, ponieważ jest równie mała i „ustawna", może dokładnie trafić swoim strumieniem światła w dany



obiekt. Jeśli dodatkowo połączymy to z obiektywem olloclip macro 21x wyposażonym w mleczny dyfuzor zmiękczający światło zewnętrzne, dostajemy niemal idealny zestaw do „iphonomakrofotografii", możliwy do wykorzystania nawet w kompletnej ciemności. Dla zilustrowania wykonałam w ten sposób zdjęcia kilku przypraw, które możecie zobaczyć wyżej (ISO 25, czasy 1/100-1/500 s).

Jedną z dziedzin fotografii, którą trudno sobie wyobrazić bez wykorzystania dodatkowego światła, jest fotografia produktowa. Praktycznie 100% ujęć pokazujących zalety, cechy i atrybuty towarów i przedmiotów w chwili rejestracji aparatem podlegało w mniejszym czy większym stopniu korekcie świetlnej przy użyciu od jednej do kilkunastu lamp, blend, softboksów, ekranów i innych zaawansowanych systemów. W praktyce okazuje się jednak, że mając nawet jedną małą lampkę zewnętrzną, możemy dość znacznie odmienić prezencję przedmiotu, a kluczową koncepcją staje się nie to, jakie to źródło światła, ale gdzie musi zostać umieszczone i jak skierowane. Jako najprostszy przykład produktu „kupowanego oczami" można przyjąć np. samochód, którego zdjęcia często decydują o tym, jak szybko znajdzie się jego nabywca. Jednym z trudniejszych do pokazania elementów auta jest jego kokpit - najczęściej znajduje się pod dachem, jedyne oświetlenie dobiega zza szyb bocznych, podczas gdy światło dostające się przez szybę przednią zazwyczaj bardziej przeszkadza niż pomaga, powiększając zakres tonalny sceny wymagany do zarejestrowania przez aparat (ciemne barwy kokpitu i jasno rozświetlona szyba). Zadania nie ułatwia również fakt, że deska rozdzielcza zazwyczaj pełna jest zakamarków i krzywizn dających nieciekawe cienie. Jak sobie z tym wszystkim poradzić? Okazuje się, że poza zmniejszeniem jasności światła zewnętrznego (np. poprzez umieszczenie auta w oświetlonym garażu) wystarczy wziąć iblazr2, nastawić ją na ½ mocy i doświetlić kokpit zimnym światłem, ustawiając lampkę u zbiegu oparcia i siedziska fotela kierowcy (ISO 400, 1/17 s). Dla porównania uzyskanego efektu wykonałam również zdjęcie bez doświetlania (ISO 1000, 1/17 s). Podobnego zabiegu można dokonać również w bagażniku, komorze silnika, przy podłodze i w innych kłopotliwych fotograficznie miejscach.

Poza statycznym doświetlaniem sceny światłem można się bawić również bardziej kreatywnie, wykorzystując jego magię (czyli właściwości ;)) w tzw. malowaniu światłem. W tym wypadku lampy iblazr2 (pracującej w trybie video lampy) możemy użyć jako latarki. Można oczywiście wykorzystać do tego zwykłą latarkę, jednak może nie pozwolić ona na regulację barwy światła (większość latarek świeci na zimno) i kąta świecenia. Do uzyskania tego efektu potrzebna jest jeszcze odpowiednia aplikacja pozwalająca „udawać" na smartfonie znany z aparatów analogowych tzw. tryb B (bulb), oznaczający otwarcie migawki na dowolnie długi okres czasu i rejestrowanie w nim na matrycy wszelkich zmian w oświetleniu sceny. Ja do tego celu użyłam SlowShutter, naświetlając scenę w całkowitej ciemności przez 16 sekund. Efekt zarejestrowany iPhone'em na statywie możecie zobaczyć na zdjęciu (czułość ISO 2000, 16 s).

Jak wynika z tych kilku prostych eksperymentów, między słowami fotografia i światło można ze spokojem postawić znak równości - fotografia to zabawa światłem, to od niego zależy, jak zdjęcie „wyjdzie" i czy w ogóle będzie się nadawać do oglądania. To jemu zawdzięczamy to, że krajobraz jest piękniejszy, ciasto wygląda na smaczniejsze, a osoba portretowana na zdjęciu prezentuje się atrakcyjniej. Jako przykładowego źródła światła użyłam na potrzeby przygotowania tego tekstu lampki iblazr2, jednak tak naprawdę, jak to często w fotografii bywa, sprzęt nie ma większego znaczenia. Umiejętnie użyte i zaaranżowane światło potrafi wydobyć ze sceny często niewidoczne detale, które z pozornie mało istotnych stają się bohaterami całej fotografii. Nawet więc w całkowitej ciemności szukajmy światełka w tunelu, które zazwyczaj doprowadzi nas do zamierzonego celu, jakim jest udane ujęcie.

Ilustracje: Marcin Kosmowski, Kinga Zielińska

komentuj

Zabawy światłem - lampa iBlazr2

Zestaw lampy iBlazr 2

Polowanie na wieloryba,
czyli kilka słów o mikropłatnościach

Marek Gawryłowicz

Niemal dokładnie rok temu miałem okazję recenzować pewną grę dla iOS, sygnowaną logo bardzo dużej firmy i bazującą na popularnej serii konsolowych strzelanek. Był to tytuł typu freemium, czyli dostępny do pobrania za darmo, lecz dający wiele okazji do wydania pieniędzy w trakcie gry. Głównym mechanizmem monetyzacji była w nim specjalna waluta, dostępna do nabycia za pośrednictwem mikropłatności, za pomocą której można było znacznie przyśpieszyć postępy w grze. Jako recenzent zaproszony do testów przez wydawcę otrzymałem na start dość spory zapas tego wirtualnego środka płatniczego, wart w przeliczeniu na realne pieniądze około siedemset polskich złotych, tak bym mógł zapoznać się z wszystkim, co oferuje gra bez wydawania własnych funduszy i bez żmudnego „grindu”.

Najnowsze badania firmy Fiksu wskazują na to, że biorąc pod uwagę wydatki na reklamę, samo skłonienie gracza do pobrania gry kosztuje obecnie wydawcę średnio 1,7 dolara w przypadku użytkowników systemu iOS oraz 2,4 dolara w przypadku posiadaczy urządzeń z Androidem. Utrzymanie przy sobie gracza na dłużej wiąże się zaś z wydaniem około 4 dolarów.

Ponieważ nigdy wcześniej nie miałem okazji beztrosko przepuścić tak dużej sumy pieniędzy na mikropłatności w grze, cieszyłem się jak dziecko, zabierając się do testów. Oczyma wyobraźni widziałem, jak nonszalancko kupuję sobie wszystkie ulepszenia, omijam liczniki czasu i zyskuję absurdalną przewagę nad innymi graczami w trybie multiplayer. Rzeczywistość okazała się jednak zupełnie inna. Wirtualna waluta, której wartość w przeliczeniu na złotówki wynosiła więcej niż cena mojego ówczesnego telefonu (z którego zresztą korzystam do dzisiaj), starczyła mi zaledwie na trzy wieczory średnio intensywnej gry. Był to wprawdzie czas wystarczający do zapoznania się z głównymi mechanizmami rozgrywki, lecz o zajęciu jakiegoś sensownego miejsca w globalnym rankingu mogłem sobie co najwyżej pomarzyć. Jeśli bowiem chodzi o miażdżenie innych graczy w trybie wieloosobowym... cóż, okazało się, że większość z nich była w stanie wydać na tę przyjemność o wiele więcej niż ja. Cała ta historia przekonała mnie ostatecznie o tym, że gry tego typu najzwyczajniej nie są dla mnie. Nie tylko mnie na nie nie stać, ale też nie bawią mnie na tyle, bym chociaż przez chwilę pomyślał poważnie o wydawaniu na nie własnych pieniędzy. Nie jestem zresztą w takim podejściu odosobniony. Wręcz przeciwnie, niechęć do mikropłatności to coś bardzo powszechnego wśród graczy, którzy coraz aktywniej manifestują swoje niezadowolenie w internecie. Niestety, rynek gier komputerowych nie jest bytem kierującym się zasadami demokracji i głos większości nie ma zbyt dużego wpływu na działania deweloperów. Wspomniana większość, czy tego chcemy, czy nie, to płotki, a kto będzie zawracać sobie głowę płotkami, gdy można zapolować na wieloryba?

Najpowszechniejszym błędem popełnianym przez przeciwników gier typu freemium jest bowiem trwanie w przekonaniu, że mikropłatności w grach są robione z myślą o nich, a mówiąc konkretniej - o ich portfelach, które w ich mniemaniu stanowią łakomy kąsek dla twórców gry. Prawda jest jednak taka, że deweloperzy mają całkowitą świadomość tego, że znaczna większość graczy nie zamierza wydawać pieniędzy w tworzonych przez nich grach i wcale tego od nich nie oczekują. Wręcz przeciwnie - najnowsze badania firmy Fiksu wskazują na to, że biorąc pod uwagę wydatki na reklamę, samo skłonienie gracza do pobrania gry kosztuje obecnie wydawcę średnio 1,7 dolara w przypadku użytkowników systemu iOS oraz 2,4 dolara w przypadku posiadaczy urządzeń z Androidem. Utrzymanie przy sobie gracza na dłużej wiąże się zaś z wydaniem około 4 dolarów. Nietrudno więc zauważyć, że osoby grające w gry typu freemium bez korzystania z mikropłatności nie tylko nie napełniają kieszeni deweloperom, ale wręcz zmuszają ich do wydawania pieniędzy. Z punktu widzenia twórców gier na urządzenia mobilne inwestowanie w niepłacących graczy jest jednak działaniem niezbędnym. Tylko duża liczba takich użytkowników jest bowiem w stanie zapewnić grze wysokie miejsce w rankingach sklepów

z aplikacjami oraz odpowiednią popularność na wszelkiej maści forach internetowych i portalach społecznościowych. Wszystko to zwiększa zaś szanse na przyciągnięcie do danej produkcji tego znacznie rzadszego, ale za to bardziej wartościowego (z punktu widzenia deweloperów) gatunku graczy, który nie ma oporów przed wydawaniem pieniędzy na wirtualne dobra.

Johnny Rotten, lider legendarnej formacji *Sex Pistols*, przyznał w wywiadzie dla The Telegraph, że w ciągu dwóch lat wydał 10 tysięcy funtów szterlingów (około 60 tysięcy polskich złotych) na swoje trzy ulubione gry. Wydatki wspomnianego muzyka są jednak niczym w porównaniu do wydatków osób znajdujących się w czołówce rankingu gry Clash of Clans, które są w stanie wydawać nawet 7 tysięcy dolarów miesięcznie na utrzymanie swojego wirtualnego wojska.

W większości gier typu freemium niemal cały dochód z danego tytułu generowany jest bowiem przez stosunkowo niewielkie grono najbardziej zapalonych użytkowników. Ostatnie badania firmy Swrve wykazały, że zaledwie 2,3% osób grających w gry oferujące mikropłatności wydaje na nie jakiekolwiek pieniądze. Większość z nich ogranicza się do niewielkich, jednorazowych opłat, rzadko przekraczających kwotę pięciu dolarów, jednak zdarzają się wśród nich również osoby regularnie wydające na mikropłatności duże sumy pieniędzy. Mimo iż stanowią one zaledwie 10% wszystkich płacących graczy (czyli 0,23% wszystkich użytkowników), to jednak inwestują w swoje ulubione tytuły tak dużo, że odpowiadają aż za dwie trzecie wszystkich przychodów generowanych przez „darmowe" gry. To właśnie ci najbardziej dochodowi gracze nazywani są przez deweloperów „wielorybami". Termin ten zapożyczony został z amerykańskich kasyn, gdzie również służył do określania bywalców, którzy zostawiali w kasie najwięcej pieniędzy. Jako iż liczba takich graczy jest bardzo niewielka, a konkurencja z roku na rok robi się coraz bardziej zaciekła, twórcy gier typu freemium wkładają coraz więcej wysiłku w walkę o takich klientów. We wrześniu tego roku powstała nawet pierwsza firma analityczna specjalizująca się w badaniu zachowania wielorybów, nosząca zresztą wiele mówiącą nazwę „Whally", dzięki której deweloperzy wiedzą dokładnie, jakie typy gier przyciągają najwięcej płacących graczy i na co najchętniej wydają oni swoje pieniądze. Wiedza ta pozwala im z kolei na stałe dopracowywanie mechanizmów skłaniających graczy do korzystania z mikropłatności. Jeszcze kilka lat temu termin ten kojarzył się większości użytkowników głównie z dokupywaniem dodatkowych elementów ubioru dla ich awatarów lub wymienianiem prawdziwych pieniędzy na wirtualne złoto. Dzisiaj nikogo nie dziwią już zegary odmierzające czas do ukończenia jakiegoś zadania, które można przyśpieszyć wydając realne pieniądze, czy liczniki energii decydujące o tym, ile razy dziennie możemy zagrać w daną grę bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Ciągłe badanie rynku, modyfikowanie gier pod kątem panujących w danym momencie trendów oraz zdobywanie nowych płacących

graczy przy jednoczesnym utrzymywaniu przy sobie dotychczasowych klientów to zadanie trudne, wymagające dużych nakładów pracy i pieniędzy. Gra jest jednak warta świeczki, gdyż „upolowane" wieloryby skłonne są inwestować w swoje ulubione tytuły sumy, które dla przeciętnego użytkownika mogą wydać się absurdalne - od kilkuset do nawet kilku tysięcy dolarów miesięcznie. W większości przypadków są to jednak osoby, dla których takie kwoty nie stanowią poważnego wydatku, gdyż są zaledwie niewielką częścią ich miesięcznych dochodów. Dobrym przykładem są tu wszelkiej maści celebryci, którzy coraz częściej przyznają się publicznie do wydawania dużych sum pieniędzy na smartfonowe gry. Johnny Rotten, lider legendarnej formacji *Sex Pistols*, przyznał w wywiadzie dla The Telegraph, że w ciągu dwóch lat wydał 10 tysięcy funtów szterlingów (około 60 tysięcy polskich złotych) na swoje trzy ulubione gry: *Game of Thrones Ascent*, *Game of War* i *Real Racing*. Wydatki wspomnianego muzyka są jednak niczym w porównaniu do wydatków osób znajdujących się w czołówce rankingu gry *Clash of Clans* (od trzech lat znajdującej się w Top 10 najbardziej dochodowych gier na urządzenia mobilne), które są w stanie wydawać nawet 7 tysięcy dolarów miesięcznie na utrzymanie swojego wirtualnego wojska. Niestety, wśród wielorybów coraz częściej pojawiają się również osoby, które wydają duże sumy pieniędzy na mikropłatności, chociaż dobrze wiedzą o tym, że ich na to nie stać. Dr Mark Griffiths - psycholog specjalizujący się w uzależnieniach behawioralnych - od lat zajmuje się badaniem różnego rodzaju gier internetowych. Jego zdaniem wiele gier typu freemium potrafi uzależniać w podobny sposób, w jaki robią to typowe gry hazardowe. Zaznacza on jednak, że w odróżnieniu od ruletki czy jednorękiego bandyty, gry oferujące mikropłatności nie dają nadziei na wygranie realnych nagród czy chociażby odzyskanie wydanych pieniędzy, dlatego też ich oddziaływanie jest słabsze, a liczba osób uzależniających się od gier tego typu stanowi bardzo niewielki odsetek wszystkich graczy. Jego opinię potwierdzają badania przeprowadzone przez Mike'a Rose'a - dziennikarza z serwisu Gamasutra, który dwa lata temu przeprowadził serię wywiadów z graczami wydającymi duże sumy pieniędzy na mikropłatności. Okazało się, że znaczna większość spośród jego rozmówców nie traktowała swoich wydatków na mikropłatności jako coś niepokojącego. Wprost przeciwnie, uważali oni, że jest to po prostu forma zapłaty za rozrywkę, którą otrzymali, grając w swoje ulubione gry. Wśród osób, z którymi rozmawiał Rose, znalazło się jednak również kilku graczy, którzy wpadli w kłopoty finansowe przez to, że nie mogli powstrzymać się od wydawania pieniędzy na mikropłatności w grach.

Zarówno Griffiths, jak i Rose są zgodni, że jeśli branża gier będzie rozwijać się dalej w takim kierunku, niezbędne może okazać się wprowadzenie pewnych regulacji prawnych, mających na celu ochronę osób podatnych na stosowane w nich uzależniające mechanizmy. Obaj panowie nie są zresztą odosobnieni w swojej opinii. W ostatnich latach gry typu freemium wielokrotnie spotykały się z ostrą krytyką społeczną. Wystarczy tylko wspomnieć o zbiorowym pozwie klientów App Store, dotyczącym nieuczciwych mikropłatności w grach skierowanych do dzieci, czy podobnych zarzutach postawionych niedawno firmie Amazon przez Federalną Komisję Łączności. W wielu krajach grami typu freemium zaczęły interesować się urzędy odpowiedzialne za ochronę konsumentów. W ubiegłym roku w odpowiedzi na skargi pochodzące z wielu państw członkowskich UE zorganizowane zostało spotkanie Komisji Europejskiej z reprezentantami największych firm z branży, którego celem było wspólne opracowanie sposobów na ochronę użytkowników przed niechcianymi wydatkami. Wśród tematów poruszanych podczas spotkania znalazły się między innymi sposoby reklamowania gier typu freemium oraz zabezpieczenia przed przypadkowymi/nieświadomymi zakupami, zwłaszcza w grach

skierowanych do dzieci. W efekcie tych i innych wydarzeń na przestrzeni ostatnich lat zaszły pewne zmiany zarówno w samych grach, jak i w oferujących je sklepach z aplikacjami, co łatwo można zauważyć chociażby na przykładzie App Store, gdzie gry typu freemium przestały już być opisywane mianem „darmowych", a każdy zakup wymaga potwierdzenia hasłem. Nie da się jednak ukryć, że działania rozmaitych urzędów mające na celu ochronę graczy przed wydawaniem zbyt dużej ilości pieniędzy na gry typu freemium nie są prowadzone nawet w połowie tak intensywne, jak działania deweloperów dążących do wręcz odwrotnych efektów. Zdaniem Dr. Griffiths'a firmy zajmujące się tworzeniem gier zarabiających na mikropłatnościach zawsze będą wyprzedzać badaczy i ustawodawców o symboliczne dwa kroki i w chwili obecnej raczej nic nie da się na to poradzić.

... intensywność, z jaką rozwija się segment freemium, ma także swoje pozytywne skutki. Coraz bardziej zaciekła konkurencja na tym polu i towarzysząca jej nieustanna walka o klienta działają bowiem na korzyść konsumentów, którzy mogą teraz wybierać z naprawdę pokaźnej palety ciekawych tytułów...

Warto jednak zauważyć, że intensywność, z jaką rozwija się segment freemium, ma także swoje pozytywne skutki. Coraz bardziej zaciekła konkurencja na tym polu i towarzysząca jej nieustanna walka o klienta działają bowiem na korzyść konsumentów, którzy mogą teraz wybierać z naprawdę pokaźnej palety ciekawych tytułów reprezentujących niemal wszystkie popularne gatunki gier komputerowych, poczynając od gier logicznych i prostych zręcznościówek, przez wyścigi i strzelanki, na rozbudowanych strategiach i grach MMORPG kończąc. Co więcej, wraz z rozwojem rynku gier typu freemium zwiększa się też świadomość samych graczy, którzy dawno już przestali rzucać się na wszystko co darmowe i zaczęli sięgać po te tytuły, które są w stanie zapewnić im najwięcej rozrywki. W efekcie, mimo iż każdego miesiąca pojawia się ogromna liczba nowych gier oferujących mikropłatności, znaczna większość z nich szybko ginie gdzieś w odmętach sklepów z aplikacjami. Wystarczy zresztą rzucić okiem na rankingi najlepiej zarabiających gier na urządzenia mobilne, by zauważyć, że czołowe miejsca od kilku lat okupują te same tytuły. Ponure wizje przyszłości snute przez niektórych czarnowidzów, według których rosnąca popularność modelu dystrybucji freemium sprawi, że już lada moment wszystkie nowe gry będą obdartymi z resztek grywalności maszynkami do wysysania pieniędzy z naszych portfeli, są więc mocno przesadzone. Freemium nie przestanie się rozwijać, ale w gruncie rzeczy pozostanie dokładnie tym, czym jest teraz - jednym z wielu różnych sposobów zarabiania na grach komputerowych, „karmiącym się" niewielką grupą graczy chętnych do wydawania pieniędzy na tego typu produkcje, a przy okazji oferującym odrobinę darmowej rozrywki wszystkim pozostałym. Osoby, którym nie pasują takie reguły, mogą zaś spać spokojnie, gdyż wbrew pozorom gry typu Premium, w których płacimy raz i gramy bez żadnych ograniczeń, nie są wcale skazane na wyginięcie. Wręcz przeciwnie, deweloperzy gier na urządzenia mobilne coraz chętniej decydują się właśnie na taki „klasyczny" model dystrybucji... jednak to już jest temat na osobny artykuł.

komentuj

Ilustracja: "Beluga Whale's Tail" - Jason Pier - cc

Luksusowy smartwatch

Nie wszystko złoto, co się świeci

Max Pijanowski

Grudzień to standardowo czas wszelkiego rodzaju podsumowań. Swoją listę najpopularniejszych hashtagów 2015 roku opublikował już serwis Twitter i okazało się, że w kategorii „Tech” w pierwszej dziesiątce znalazły się trzy pozycje związane z firmą Apple. Sam wynik nie powinien nikogo dziwić, w końcu marka ta przyciąga uwagę jak chyba żadna inna, jednak pod względem konkretnych hashtagów zabrakło mi w tym zestawieniu jednej pozycji. Rozumiem pojawienie się #iPhone i #Apple, ale zajęły one dopiero 5 i 8 miejsce, podczas gdy najpopularniejszym hashtagiem był #iPad. A gdzie #AppleWatch?

W przypadku urządzeń elektronicznych wytwarzanych na masową skalę, co już samo w sobie jest zaprzeczeniem ich wyjątkowości, nigdy nie spotkałem się ze stwierdzeniem, iż jeden procesor, nawet A9x firmy Apple, jest bardziej luksusowy od tego montowanego przez innego producenta. Skąd zatem te aspiracje?

Czas to pieniądz. Choć ciężko jednoznacznie stwierdzić, kto po raz pierwszy użył tego sformułowania, to powszechnie uznaje się, iż tą osobą był Benjamin Franklin, jeden z ojców-założycieli Stanów Zjednoczonych, ponieważ pojawia się ono w jednym z jego esejów pt. „Rady dla młodego handlowca" (Advice to Young Tradesmen) z 1748 roku. Pomimo upływu przeszło 250 lat uniwersalność tego sformułowania powoduje, iż w dalszym ciągu nie traci ono na swojej aktualności. W mijającym roku kategoria inteligentnych czasomierzy, nawet pomimo braku smart zegarka firmy Apple we wspomnianym zestawieniu, była jednym z dominujących tematów i ostatnie 12 miesięcy można uznać za początek boomu na produkty tego typu. Dla wytwarzających je firm sformułowanie „czas to pieniądz" zyskało nowe znaczenie, choć patrząc na niektóre ceny smart zegarków, dla zainteresowanych ich zakupem klientów bardziej adekwatnym byłoby sformułowanie „pieniądz to czas".

„Pokaż mi swój zegarek, a powiem ci, kim jesteś" - to oczywiście przesada, jednak od 1790 roku, kiedy to genewskie zakłady zegarmistrzowskie Jaquet-Droz i Leschot wyprodukowały pierwszy biżuteryjny zegarek na bransolecie, poza wypełnianiem swojej podstawowej funkcji wskazywania aktualnego czasu są one często wyznacznikiem statusu jego właściciela. Dotychczas dotyczyło to wyłącznie tradycyjnych mechanicznych zegarków, bo pomimo iż na przykład taki Casio G-Shock ma swój urok, to trudno nazwać go produktem luksusowym, na podstawie którego o jego właścicielu można powiedzieć coś więcej niż to, że jest cool. Tymczasem pojawiła się nowa kategoria - smartwatche, które będąc zegarkami elektronicznymi, aspirują do bycia czymś ponadto. Jakim słowem można określić jego posiadacza? Geek? Tak, ale po 2015 roku w niektórych przypadkach to już geek luksusowy.

Naturalnie, tak samo jak nie każdy tradycyjny zegarek, tak nie każdy smartwatch zalicza się do grona produktów klasy premium, ponieważ decydują o tym indywidualne, a zarazem unikalne cechy danego towaru. W przypadku urządzeń elektronicznych wytwarzanych na masową skalę, co już samo w sobie jest zaprzeczeniem ich wyjątkowości, nigdy nie spotkałem się ze stwierdzeniem, iż jeden procesor, nawet A9x firmy Apple, jest bardziej luksusowy od tego montowanego przez innego producenta. Skąd zatem te aspiracje?

Oczywiście pierwszym przychodzącym na myśl smart zegarkiem należącym do kategorii dóbr luksusowych jest Apple Watch Edition. Do tego miana kwalifikuje go materiał, z jakiego został wykonany, czyli 18-karatowe złoto, oraz niewspółmierna do wagi użytego kruszcu cena od 47 do 80 tysięcy złotych. I to chyba wszystko na temat jego ekskluzywności, bo firma z Cupertino może pozycjonować go jako produkt modowy w magazynach, których tematyka dość daleko odbiega od obecnie przez Was czytanego, sprzedawać

w wybranych sklepach zaopatrzonych w sejfy, prezentować zainteresowanym jego kupnem klientom na osobności, a nawet dodawać do niego inną ładowarkę, ale pod względem funkcjonalności nadal jest to ten sam zegarek, co jego aluminiowa wersja za 1699 złotych. Z drugiej strony, tak samo postępują wszyscy producenci dóbr luksusowych, oferujący ten sam towar w różnych cenach uzależnionych jedynie od jego końcowej wersji wykończenia. Patrząc na to w ten sposób, Apple Watch Edition jest jak najbardziej luksusowym smartwatchem.

... żadnego z nowych pasków Hermès nie będzie można kupić oddzielnie i są one oferowane wraz z modelem Apple Watch w stalowej kopercie. Kolekcja nie jest dostępna online i oferują ją tylko wybrane sklepy Apple.

Zainteresowanie firmy z Cupertino branżą modową i rynkiem premium potwierdziła wrześniowa prezentacja nowych produktów firmowanych logo nadgryzionego jabłka. Co prawda nie pokazano na niej kolejnej generacji inteligentnego zegarka, jednak pojawił się jego kolejny luksusowy model Apple Watch Hermès Collection. Ten bardzo udany mariaż technologii i elegancji jest wynikiem współpracy pomiędzy Apple, a paryskim domem mody Hermès, specjalizującym się w dobrach luksusowych. Marka ta kojarzona jest głównie z wyrobem galanterii skórzanej, dlatego kolekcję Apple Watch Hermès na tle pozostałych smart zegarków z Cupertino wyróżniają trzy wzory ręcznie wykonanych skórzanych pasków - Single Tour, Double Tour oraz Cuff. Aby podkreślić ich wyjątkowy charakter, postanowiono, iż żadnego z nowych pasków nie będzie można kupić oddzielnie i są one oferowane wraz z modelem Apple Watch w stalowej kopercie. Kolekcja nie jest dostępna online i oferują ją tylko wybrane sklepy Apple na terenie Ameryki Północnej, Azji i Europy. Poza samymi paskami, smart zegarki otrzymały trzy dodatkowe tarcze z logo marki Hermès, a nim samym ozdobiono także ich tył oraz pudełko. Pomimo iż cena za ta-

kie połączenie odbiega od tej standardowej, to 1100 dolarów za najtańszą i 1500 dolarów za najdroższą wersję Apple Watch Hermès stanowi tylko dziesiątą część tej, w jakiej oferowana jest najtańsza wersja Edition. Apple Watch Hermès Collection jest na pewno dobrem luksusowym, jednak czy jest on równocześnie luksusowym zegarkiem, czy raczej zegarkiem fashion, oceńcie sami.

Chociaż szwajcarscy producenci zegarków przez długi czas bagatelizowali konkurencję w postaci smartwatchy, to zapowiedź pojawienia się Apple Watcha sprawiła, iż część tradycyjnych marek postanowiła stworzyć własne inteligentne zegarki. Pierwszą znaną firmą, która zdecydowała się na włączenie ich do swojego portfolio, był genewski Frederique Constant. W marcu bieżącego roku na targach zegarków Baselworld w Bazylei producent pokazał model Horological Smartwatch, który jest połączeniem klasyki szwajcarskiego zegarmistrzostwa z nowoczesnością Doliny Krzemowej. Smart zegarek firmy Frederique Constant reprezentuje zupełnie inne podejście do tematu niż to, do którego przyzwyczaiły nas firmy branży elektronicznej. Z jednej strony posiada on kwarcowy mechanizm, a na jego tarczy króluje analogowa klasyka, a z drugiej wyposażono go w zawierający dodatkowe sensory moduł MotionX. Dzięki niemu zegarek może monitorować nasz sen, mierzyć ciśnienie oraz liczyć ilość przebytych kroków. Smart zegarek - po naciśnięciu znajdującego się w koronce przycisku - łączy się za pośrednictwem Bluetooth ze smartfonem, przekazując zebrane dane, a dedykowana aplikacja dla systemu iOS i Android wyświetla je w postaci prostych wykresów kołowych. Chociaż Horological Smartwatch nie posiada wyświetlacza, część danych można odczytać także z umieszczonego na jego tarczy procentowego wskaźnika wykonania zadania. Koperta tego szwajcarskiego smart zegarka ma średnicę 42 mm i jest dostępna w dwóch wersjach - stalowej i stalowej pokrytej złotem. A ile za luksus posiadania takiego czasomierza trzeba zapłacić? Nie oferuje on co prawda tych samych funkcji co Apple Watch, ale w przeciwieństwie do niego czas działa-

nia na baterii wynosi 2 lata, wygląda on luksusowo i różnica ceny pomiędzy jego wersją stalową za 4399 zł, a wersją złotą wynosi tylko 400 zł.

> Owszem, zegarek prezentuje się bardzo dobrze, ale to w końcu TAG Heuer i 155 lat tradycji, natomiast zastosowana w nim technologia nie zestarzeje się za dwa lata... ponieważ była ona przestarzała już w chwili jego debiutu.

Głównym konkurentem Apple Watcha są urządzenia nareczne wyposażone w system Android Wear. Pomimo iż pojawiły się one przed smart zegarkiem z Cupertino, to do niedawna żaden z nich nie mógł rywalizować z jego wersją Edition czy Hermès. W ubiegłym miesiącu sytuacja uległa zmianie, a wszystko za sprawą smart zegarka TAG Heuer Connected.

W październiku 2014 roku na łamach „The Wall Street Journal" Jean-Claude Biver - szef działu zegarków paryskiego koncernu LVMH (Louis Vuitton Moët Hennessy), do którego należy m.in. szwajcarski producent luksusowych zegarków, firma TAG Heuer - powiedział: „«Luksusowość» ma być wieczna, ale jak można uzasadnić wydanie dwóch tysięcy dolarów na inteligentny zegarek, kiedy technologia, na której się on opiera, będzie przestarzała w ciągu dwóch lat?" Jak się okazuje, TAG Heuer znalazł na to sposób.

W przeciwieństwie do wspomnianego modelu Horological Smartwatch, łączącego zalety tradycyjnego zegarka z inteligentną technologią, TAG Heuer Connected jest już stricte smart zegarkiem. Kiedy na targach Baselworld 2015 firma Frederique Constant prezentowała swoją wersję inteligentnego czasomierza, na innym stoisku odbyła się konferencja prasowa, na której oficjalnie ogłoszono nawiązanie

współpracy pomiędzy marką TAG Heuer, a firmami Google i Intel w zakresie stworzenia szwajcarskiego smartwatcha napędzanego technologią Intela i wyposażonego w system Android Wear.

Smart zegarki aspirujące do miana luksusowych tak naprawdę takimi nie są. Nie wystarczy jedynie ładnie je opakować, odpowiednio podnieść ich cenę i stworzyć pozory wyjątkowości poprzez sztuczne ograniczanie ich podaży.

Wzorowaną na klasycznym modelu TAG Heuer Carrera, okrągłą kopertę smart zegarka wykonano z tytanu, co przy jej pokaźnej średnicy 46,2 mm i wysokości 12,8 mm pozwoliło uzyskać stosunkowo niewielką wagę wynoszącą 52 g. Ekran modelu Connected, jak przystało na zegarek klasy premium, został pokryty szkłem szafirowym. To, plus siedem różnokolorowych gumowych pasków zakończonych tytanową klamrą, to jest wszystko, jeżeli chodzi o cechy łączące smartwatcha firmy TAG Heuer z jego mechanicznymi odpowiednikami. Cała reszta to już tylko technologia, a ta w przeciwieństwie do wyglądu nie jest już taka luksusowa.

Owszem, zegarek prezentuje się bardzo dobrze, ale to w końcu TAG Heuer i 155 lat tradycji, natomiast zastosowana w nim technologia nie zestarzeje się za dwa lata, o których wspominał Jean-Claude Biver, ponieważ była ona przestarzała już w chwili jego debiutu. Co prawda model Connected wyposażono w dwurdzeniowy procesor Atom Z34XX Intela taktowany zegarem 1,6 GHz, choć w zegarku nominalna częstotliwość wyniesie 500 MHz, 1 GB pamięci RAM i 4 GB miejsca na dane, to jego 1,5-calowy wyświetlacz o rozdzielczości 360 x 360 pikseli został wykonany w technologii LTPS LCD, zamiast powszechnie stosowanej technologii OLED. Zegarek posiada moduł Bluetooth i WiFi, jednak zabrakło w nim modułu LTE, GPS i co wydaje się najdziwniejsze, za jego pomocą nie można monitorować pracy naszego serca, ponieważ producent nie zdecydował się na implementację pulsometru. Za zasilanie TAG Heuer Connected odpowiada akumulator o pojemności 410 mAh, który pozwoli na 25 godzin pracy zegarka, pomimo iż cyfrowe wskazówki i indeksy pozostają na nim widoczne przez cały czas, nawet kiedy włączony jest tryb energooszczędny. Firma TAG Heuer opracowała trzy cyfrowe tarcze zegarka, zawierające elementy typowe dla kolekcji Carrera. Do wyboru są trzy kolory: czarny, ciemnoniebieski oraz perłowy biały, pozwalające odzwierciedlić wygląd tarczy tradycyjnego zegarka. Za takie jego jedynie cyfrowe odwzorowanie trzeba zapłacić 1500 dolarów, ale jako że luksus ma być wieczny, jednocześnie z rozpoczęciem sprzedaży tego smart zegarka firma TAG Heuer wdrożyła program o nazwie „Connected to Eternity". Dzięki niemu po upływie dwóch lat będzie można wymienić inteligentny model Connected na prawdziwie luksusowy mechaniczny Carrera za dopłatą kolejnych 1500 dolarów.

Smart zegarki aspirujące do miana luksusowych tak naprawdę takimi nie są. Nie wystarczy jedynie ładnie je opakować, odpowiednio podnieść ich cenę i stworzyć pozory wyjątkowości poprzez sztuczne ograniczanie ich podaży. Oczywiście, także one znajdą swoich nabywców, jednak w przeciwieństwie do szwajcarskich tradycyjnych mechanicznych zegarków nie posiadają one duszy, a po najwyżej kilku latach wylądują w szufladzie. Chyba już wiem, dlaczego #AppleWatch nie był popularny.

komentuj

Ilustracje: materiały producentów

I komu to przeszkadzało?

Wynurzenia zrzędliwego Apple Fan Oldboya

Jaromir Kopp

To naprawdę dziwne, ale mam ostatnio okres narzekania na Apple, a pamiętajcie, że nick MacWyznawca zobowiązuje. Zaczęło się od coraz wolniejszego ściągania programów, aktualizacji i innych treści z serwerów Apple. O moich narzekaniach na przedwczesne wypuszczenie Apple TV z niedorobionym systemem już pewnie czytaliście. Do tego mam wrażenie, że w moim 2-miesięcznym iPhonie 6s Plus pada bateria, bo na chłodzie wyłącza się przy 30-40-procentowym naładowaniu. Oj nazbierało mi się żalów do Apple, nazbierało przez lata i teraz żółć musi się wylać!

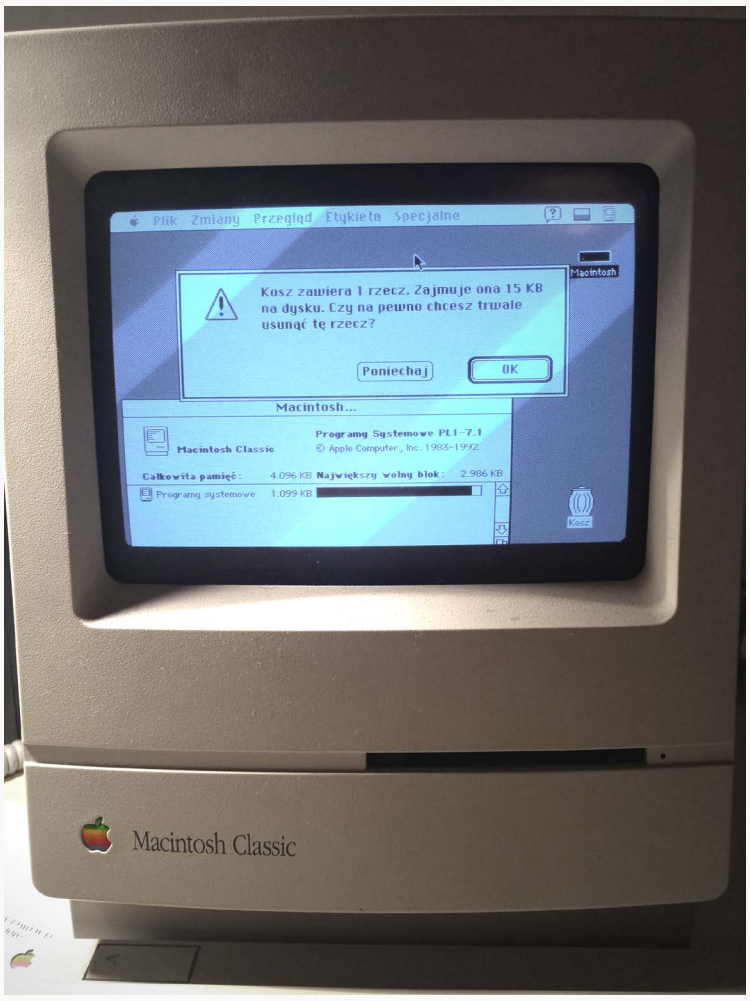
Do tej pory irytowały mnie całkiem inne rzeczy niż typowego użytkownika, bo po prostu nie miałem, na szczęście, większych typowych problemów.

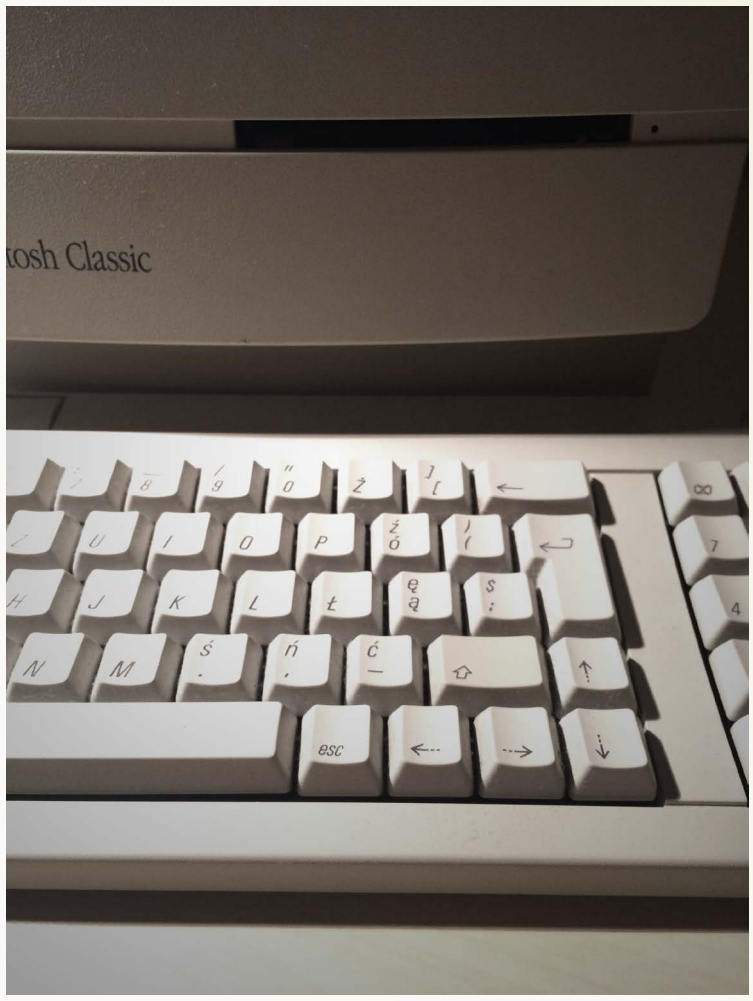
Apple był bardziej nastawiony na lojalnego użytkownika, a nie na marketing i „konwertytów”. Otóż jak PowerBook był zamknięty i leżał przed użytkownikiem, to logo było zwrócone do użytkownika prawidłowo. Po otwarciu klapy użytkownik już logo nie widział, więc jego pozycja była drugorzędna... I komu to przeszkadzało?

Zaczęło się od jabłek, nadgryzionych jabłek. W poprzednim numerze opisywałem, jak stałem się posiadaczem jednego z najbardziej udanych modeli notebooka Apple PowerBook G3. Była to cała seria bardzo chwalonych komputerów przenośnych. Ich charakterystyczną cechą, która pojawiła się po raz pierwszy w kolejnej ich edycji, było podświetlane (jak teraz) jabłko na pokrywie ekranu, ale była różnica. Otóż Apple był wtedy w moim mniemaniu bardziej nastawiony na lojalnego użytkownika, a nie na marketing i „konwertytów”. Jednym z przejawów tego nastawienia było usytuowanie jabłka (logo) na pokrywie ekranu. Otóż jak PowerBook był zamknięty i leżał przed użytkownikiem, to logo było zwrócone do użytkownika prawidłowo. Po otwarciu klapy użytkownik już logo nie widział, więc jego pozycja była drugorzędna, inni widzieli je w pozycji „do dołu ogonkiem”. I komu to przeszkadzało?

Po tym bardziej humorystycznym powodzie do narzekań przechodzę do oskarżeń cięższego kalibru, nadal związanych z jabłkiem. Jeszcze kilka lat temu na klawiaturze był jeden lub nawet dwa klawisze z logo Apple. „Od zawsze”, czyli od 1992 roku, mówiłem: „wciśnij Jabłko i kropkę” lub „wciśnij Jabłko i Pe” i każdy wiedział, o co chodzi. Czasem z racji drugiego symbolu, jaki na tym klawiszu się znajduje, nazywało się go: śmigło lub kalafior. Już się domyślacie, o jaki klawisz chodzi? Tak, o ten zwany teraz w prostacki sposób „Command”. A było tak fajnie z Jabłkiem i komu to przeszkadzało?

Kolejne retromarudzenie dotyczy polskiej wersji systemu. Pamiętajcie, że zlokalizowana oficjalna wersja System powstała wiele lat przed polską wersją Windowsa. Na naszej wersji System 7 pracowałem już w 1992 roku, a była to kolejna po System 6 wersja OS-a Apple po polsku. Tłumaczenie było wykonane przez fachowców z ogromną dbałością o zasady języka polskiego. W jednym przypadku aż do przesady, chodzi o „Wozak czcionek”, czyli polską wersję „Font/DA Mover”. Jednak reszta była wykonana wzorcowo, choć limitem często była maksymalna ilość znaków. Wszystkie polskie wersje systemów klasycznych, czyli System 6 – 7.1 i dalej Mac OS 7 – 9 miały poprawnie przetłumaczone angielskie „Cancel” na polskie „Poniechaj”. Bo przecież nie można anulować czegoś, co nie zostało wykonane. I komu to przeszkadzało? Niestety wraz z oficjalną polską wersją Mac OS 10.5 ktoś postanowił podlizać się konwertytom z Windowsa, który był tłumaczony na polski przez amatorów, i piękne polskie „Poniechaj” zastąpił brzydkim „Anuluj”.





Moje marudzenie pewnie u większości z Was wywoła uśmiech, może nawet politowanie dla „zrzędliwego starca”, ale też taki był zamysł. Ja również traktuję to z przymrużeniem oka, choć ubolewam nad brakiem „Poniechaj” i we wszystkich moich programach stosuję ten zwrot zamiast „Anuluj”. Teraz przechodzę do zmian, jakie mocno mi dokuczają. Znów dotyczy to klawiatury.

> Przed „Ż” pod „Z” dzielnie broniłem się do września tego roku, instalując odpowiednio zmodyfikowany sterownik klawiatury w OS X. Niestety nie da się tego zrobić w iOS i stosując zewnętrzną klawiaturę do iPhone’a czy iPada, musiałem po 23 latach zmienić moje przyzwyczajenia. I komu to przeszkadzało?

Pierwsze komputery Apple, na jakich pracowałem, wyposażone były w standardowe (czytaj tańsze) klawiatury, miały one tylko jeden Alt po lewej stronie i nim wprowadzało się polskie znaki w układzie „programisty”. Z racji jego bliskości z klawiszem „Z” twórcy polskiej wersji postanowili częściej używaną literę „Ż” umieścić pod „X”, a „Ź” pod „Z”. I było to bardzo wygodne, bo mało komputerów Apple miało klawiaturę z prawym Alt. O tym, że w PC można do polskich znaczków używać wyłącznie prawego Alt, dowiedziałem się w 1994 roku, siadając pierwszy raz do komputera z Windows 3.1x. Już rok później pracowałem na PowerMac 6100 ze sprzętowym emulatorem PC „Hudini”, ale z applowską klawiaturą bez prawego Alt. Na szczęście nie pisało się wtedy wiele (zwłaszcza pod Windowsem – tylko magazyn i faktury), więc wywoływanie polskich znaków z lewym Alt+Ctrl nie było bardzo uciążliwe.

Przed „Ż” pod „Z” dzielnie broniłem się do września tego roku, instalując odpowiednio zmodyfikowany sterownik klawiatury w OS X. Niestety nie da się tego zrobić w iOS i stosując zewnętrzną klawiaturę do iPhone’a czy iPada, musiałem po 23 latach zmienić moje przyzwyczajenia. I komu to przeszkadzało? Ja i korekta z tego powodu cierpimy mocno.

Ostatnią łzę uronię nad klawiszem Enter. Apple pozbawił mnie i tego dobrodziejstwa w podstępny sposób, podmieniając go na prawego Alt w klawiaturach notebookowych. I komu to przeszkadzało?

Ostatnią łzę uronię nad klawiszem Enter. Konwertyci z Windowsa często nie kojarzą, że Enter i Return to są różne klawisze. Return to ten na klawiaturze głównej, po którego wciśnięciu przechodzimy do nowego wiersza. Enter to ten na klawiaturze numerycznej służący do akceptacji (wprowadzenia) danych lub zatwierdzenia podświetlonej opcji w okienkach wyboru. Otóż Enter znajdował się też na każdej klawiaturze notebookowej Apple zamiast prawego Alt. A prawy Alt jest dla mnie całkowicie zbędny, bo praktycznie go nigdy nie używam z racji jego braku w 90% klawiatur, z jakich korzystałem. Za to Enter jest dla mnie bardzo użyteczny. Nadal w wielu programach, np. w popularnym TweetBot, Returnem przechodzimy do nowego wiersza, a Enterem wysyłamy wiadomość. Prawda, że wygodne? A nie jest to jedyny program rozróżniający te klawisze. Kolejnym przykładem jest FileMaker, z którego korzystam codziennie. No i jak się domyślacie, Apple pozbawił mnie i tego dobrodziejstwa w podstępny sposób, podmieniając go na prawego Alt w klawiaturach notebookowych. I komu to przeszkadzało? Pewnie Wam, co to się z Windowsa przesiadacie. Na szczęście jest program Karabiner, którym przywróciłem porządek na mojej klawiaturze w MacBook Air.

Większość z Was pewnie nie wyobraża sobie klawiatury bez prawego Alt, „Ż” pod „X” czy „Poniechaj” w komunikatach i nigdy nie odróżniało Return od klawisza Enter, ale choć przez chwilę wczujcie się w lojalnego przez dziesięciolecia użytkownika Apple, który po 15-20 latach musi zmienić przyzwyczajenia, bo Apple rozpoczęło ekspansję poza dawne „nisze” i „zdobywa Świat”. No i stałem się ofiarą postępu.

I kończąc ze starczym zrzędzeniem, życzę Wam fajnych Świąt i dobrej zabawy w Sylwestra, i oby Aniołek (Gwiazdor, Mikołaj) nie zapomniał o prezentach dla Was, najlepiej z nadgryzionym jabłkiem z odpowiedniej strony!

Ilustracja: Radek Szwarc
Powerbook G3 - Jonathan Zufi - iconicbook,com
Macintosh Classic - Macminik
Aniołek - Jaromir Kopp

komentuj

szybka

szybka

.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple

AUTORYZOWANY SERWIS
MyApple
www.MyApple.pl

już 40 000 napraw!

Zapraszamy w Nowym Roku

MyApple
magazyn