



Apple Music

Testy @MacKozera.

8lat iPhone'a

Steve Sande i Rafał Pawłowski
wspominają premierę smartfona

Max Pijanowski
o prawdziwej rewolucji

Jak naprawić iTunes

Gry mobilne i recenzja Xenowerk

Gry uliczne

Produktywność na OS X

Runtastic PRO - alternatywa dla Runkeepera



Dwa ostatnie tygodnie pełne były wrażeń. Zaczęło się od premiery naszego magazynu, co - nie ukrywam - wiązało się ze sporym stresem. Każdy twórca zawsze boi się o to, jak jego dzieło zostanie odebrane. W naszym wypadku drżało o to przynajmniej kilka osób. Tym bardziej ucieszyło nas, jak dobrze go przyjęliście. To oczywiście rodzi nowy stres, bo poprzeczkę ustawiliśmy sobie dość wysoko.

Równie duże emocje towarzyszyły otwarciu przez Apple usługi muzycznej. Mam wrażenie, że były one porównywalne z tymi, które wzbudziła premiera zegarka Apple Watch.

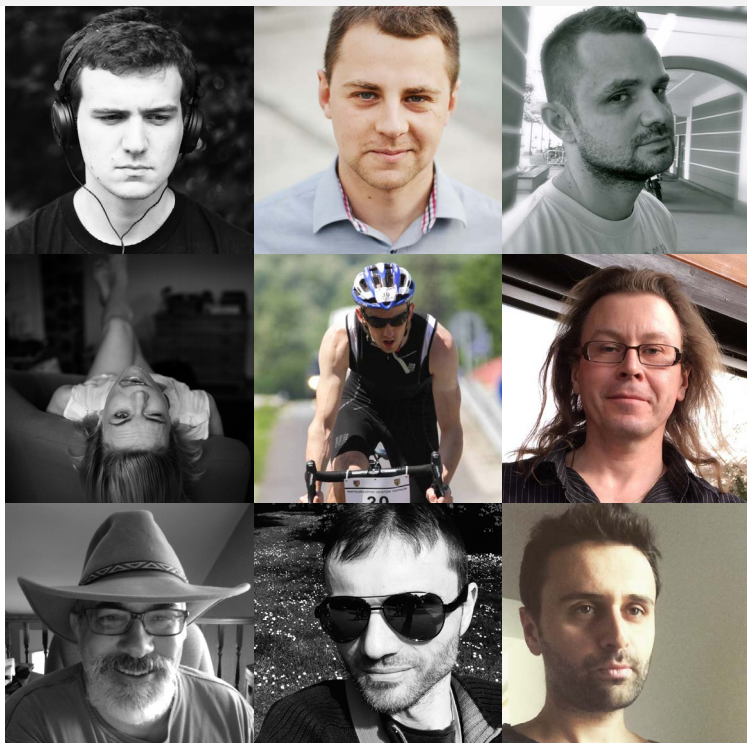
W tym numerze będziecie mogli przeczytać zarówno o Apple Music, jak i o aplikacji iTunes dla OS X, która zdaniem debiutującego w naszym magazynie Daniela Świątłego wymaga poważnej naprawy, a przede wszystkim uproszczenia.

Mijający tydzień to także kolejna, ósma już rocznica premiery w Stanach Zjednoczonych jednego z rewolucyjnych urządzeń Apple - iPhone'a. Wydarzenie to wspominają Steve Sande oraz Rafał Pawłowski, którego gościnny wpis publikujemy w tym numerze.

Znajdziecie w nim także kolejne ciekawe artykuły o grach mobilnych prezentowanych na E3, produktywności na OS X, automatyce domowej i HomeKit, a także o urządzeniach, które, podobnie jak opisywany w poprzednim numerze Newton, wyprzedziły swoją epokę - aparaty cyfrowych Apple QuickTake. W bieżącym numerze czekają na Was także mocne fotografie uliczne Kingi Zielińskiej.

Serdecznie zapraszam do lektury.

Krystian Kozerański
MyApple Magazyn



MyApple
magazyn

Nr 2/2015(2)
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

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerański

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

Korekta
Agnieszka Kozerańska

Layout i skład:
Radek Szwarz

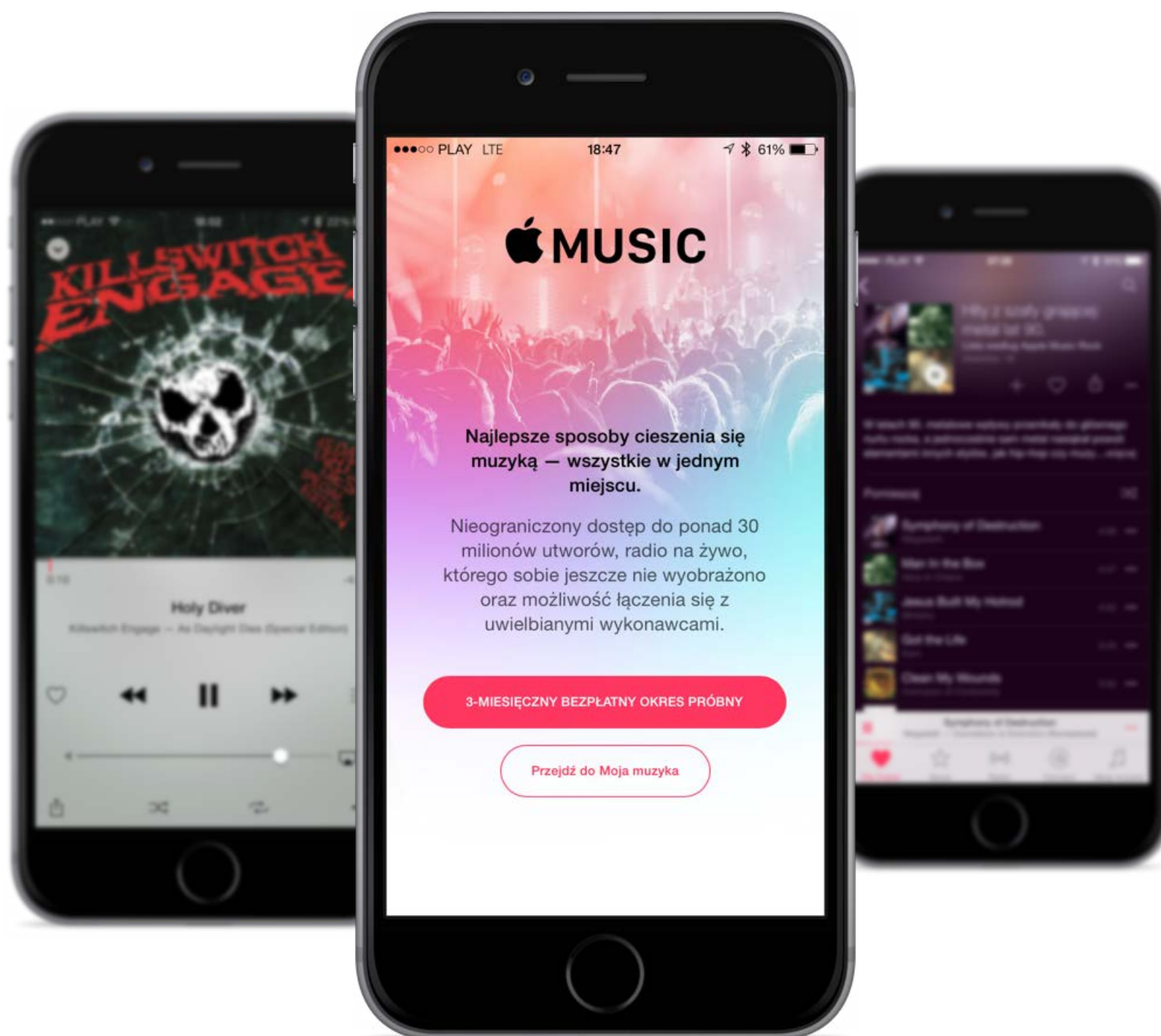
 [/MyAppleMag](https://twitter.com/MyAppleMag)

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.

Apple Music



Krystian Kozerawski



No i wszyscy się doczekali. Apple wreszcie weszło na rynek usług oferujących muzykę na żądanie zarówno do pobrania do pamięci urządzenia, jak i odtwarzaną bezpośrednio przez internet w tak zwanym streamingu. Fani mogą teraz bez skrępowania popadać w zachwyt, a malkontenci psioczyć na jakość oferowanej muzyki, działanie serwisu czy interfejs użytkownika. Daleko mi do jednych i drugich, dlatego postaram się spojrzeć na Apple Music bez przesadnej ekscytacji czy niechęci.

Muszę przyznać, że to co na starcie przygotowało dla mnie Apple Music, w dużym stopniu przypadło mi do gustu. Brakuje mi tutaj jeszcze trochę nowszej muzyki, progrocka i progmetal, ale i tak Apple Music zafundowało mi bardzo przyjemną muzyczną podróż...

W poprzednim numerze pisałem o muzycznych rewolucjach. Ta ostatnia, wzniecona właśnie przez usługi oferujące muzykę na żądanie, wymierzona była w dużym stopniu w internetowe sklepy takie jak iTunes. Z udanymi rewolucjami często bywa tak, że ci, przeciwko którym zostały wzniecone, na końcu muszą albo zginąć, albo się do nich przyłączyć. Tak właśnie jest z Apple. Firma właściwie stała przed wyborem: albo wypadnie z rynku dystrybucji cyfrowej muzyki, na którym w ostatnich latach zaszły wyraźne zmiany, albo się do tych zmian dostosuje, grzebiąc jednocześnie iTunes Store - sklep, który wraz z iPodem w przeszłości (co prawda coraz już odleglejszej) był kurą znoszącą złote jajka. Apple Music jest swego rodzaju gwoździem do trumny iTunes Store. Sklep wprawdzie będzie działał, został jednak zepchnięty na margines, co wiadać wyraźnie po aplikacjach dla iOS i OS X.

Zostawiam jednak iTunes Store, do którego od lat zaglądałem bardzo rzadko za sprawą Spotify czy innych usług oferujących muzykę na żądanie i do którego obecnie już właściwie w ogóle przestanę zaglądać. Skupię się na tym, co podoba mi się w nowej usłudze, choć niekoniecznie będą to nowości w porównaniu z ofertą konkurencji.

Dla Ciebie

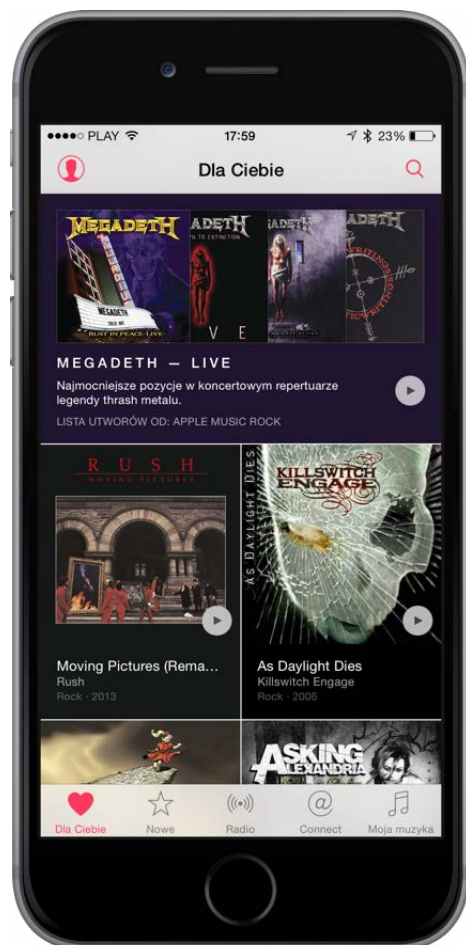
Apple Music, poza samym udostępnianiem muzyki na żądanie, co jest obecnie już absolutnym minimum, oferuje także przygotowane specjalnie dla użytkownika listy utworów do odsłuchania, sugeruje także wykonawców i albumy z kręgów jego zainteresowań. Wybór dokonywany jest na pewno w dużym stopniu automatycznie i bazuje zarówno na tym, czego dany użytkownik słuchał wcześniej, jak i na wstępnym zdefiniowaniu jego preferencji muzycznych.



Stuknięcie po raz pierwszy w znajdującą się ikonę serca, symbolizującą dział „Dla Ciebie”, otwiera widok konfiguracji tychże właśnie preferencji. Poszczególne gatunki i style muzyczne przedstawione są jako czerwone koła (bąble), przesuwające się po ekranie w pewnym nieładzie. Pojedyncze stuknięcie w wybrany gatunek oznaczać ma, że użytkownik lubi tego typu muzykę. Podwójne sugeruje,

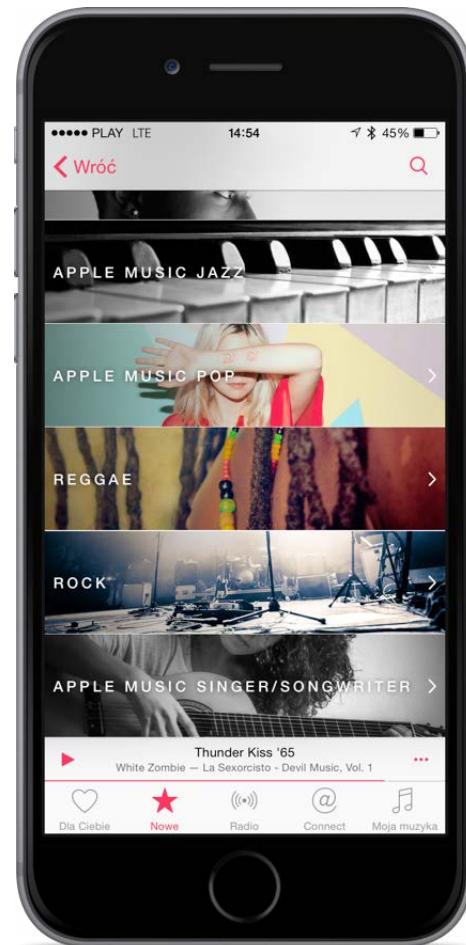
że jest jej dużym fanem czy wręcz - tłumacząc dosłownie - kocha dany gatunek.

Dwa kolejne, niemal identyczne widoki pozwalają wybrać niektóre zespoły tworzące muzykę w podanych wcześniej gatunkach. To oczywiście bardzo pobieżne określenie naszych upodobań, a i wybór zespołów, które można polubić czy pokochać, jest stosunkowo nieduży. Usłudze wystarczy to jednak, by zaszerwować użytkownikowi utwory zgodne z jego preferencjami muzycznymi.



Muszę przyznać, że to co na starcie przygotowało dla mnie Apple Music, w dużym stopniu przypadło mi do gustu. Wspomnę o liście „Hity z szafy grającej: metal lata 90.”, na której nie zabrakło kawałków takich zespołów jak: Slayer, Anthrax, Alice in Chains, Primus czy Type O Negative, czy o dyskografii Soundgarden, płytach Pink Floyd, Judas Priest itp. Brakuje mi tutaj jeszcze trochę nowszej muzyki, progrocka i progmetal, ale i tak Apple Music zafundowało mi bardzo przyjemną muzyczną podróż w przeszłość do lat 80. i 90. ubiegłego wieku.

Przejęta przez Apple usługa Beats Music, na bazie której zbudowano Apple Music, szczyliła się tym, że listy odtwarzania tworzyła redakcja złożona faktycznie z ludzi i osobiście mam wrażenie, że tak właśnie jest. Listy odtwarzania nie są przypadkowe. Słuchając wspomnianej już listy z metalem z lat 90., miałem wrażenie, jakbym oglądał w owym czasie kultowy program każdego metalowca Headbangers' Ball, nadawany w późnych godzinach wieczornym przez stację MTV.



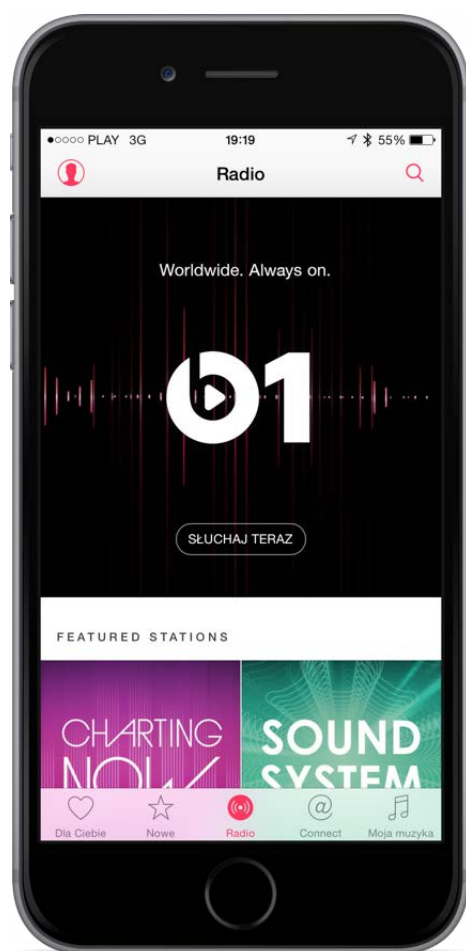
Nowe

Tutaj pojawiają się nowości w ofercie Apple Music. Przypomina to po pewnym względem sklep iTunes Store i właściwie go zastępuje, choć w tym przypadku można mówić raczej o bibliotece – wypożyczalni, a nie o sklepie.

Znaleźć tam można nie tylko nowe utwory czy albumy, ale także nowe listy odtwarzania, np. te przygotowane specjalnie dla ćwiczących na siłowni. Początkowo odnosiłem się do tego działu w Apple Music z dużym dystan-

sem. Nie gustuję w kawałkach Pharella Williamsa i podobnych gwiazd popu. Odkryłem jednak, że to właśnie ten dział jest kopalnią świetnych list odtwarzania. Tutaj widać też, że przynajmniej niektóre z nich stworzone zostały przez członków redakcji (choć może sam siebie oszukuję). Niektóre zawierają nawet wyjaśnienie kryterium wyboru utworów. Najciekawsze z list to te, które prezentują wpływy, jakim ulegał dany artysta czy zespół. To dzięki tym listom można zapoznać się z inspiracjami twórców.

Wspomnę jeszcze, że to co wyświetlane jest w tym dziale, można ograniczyć do jednego gatunku muzycznego, choć ich wybór nie jest jeszcze zbyt szeroki. Nie mogę na przykład wybrać metalu, a jedynie szeroko rozumiany rock.



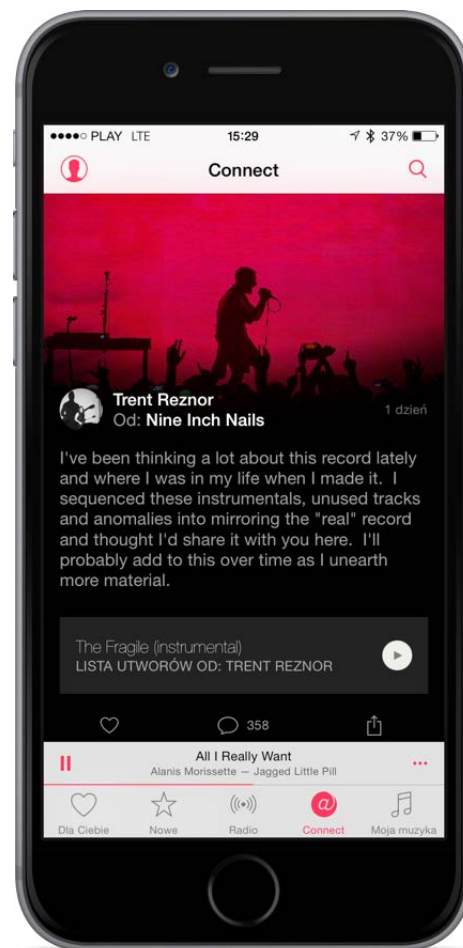
Radio

Nowa usługa muzyczna to także stacje radiowe, a przede wszystkim ta prowadzona przez popularnych deejay'ów Beats 1. Serwują oni

muzykę z różnych gatunków muzycznych, tak że każdy powinien znaleźć tam coś dla siebie. Przyznam jednak, że ilość nadawanego tam popu i techno skutecznie mnie od niej odrzuca.

Zdecydowanie bardziej cieszę się z dostępności w Apple Music opiniotwórczej stacji BBC World Service, w której posłuchać można wiadomości oraz audycji dotyczących bieżących tematów politycznych i ekonomicznych.

Są też stacje tematyczne, w tym dwie z metalem. Nie przekonują mnie jednak one. Zdecydowanie bardziej wolę serwowane mi przez Apple Music listy odtwarzania.



Connect

Wyobraźcie sobie Facebooka i Twittera, w którym nowe wpisy publikować mogą tylko artyści. Ich słuchacze mogą co najwyżej polubić lub skomentować nową aktywność. Tak właśnie działa Connect - muzyczny serwis społecznościowy w ramach Apple Music. Wspomnieć trzeba, że to już druga po Pingu

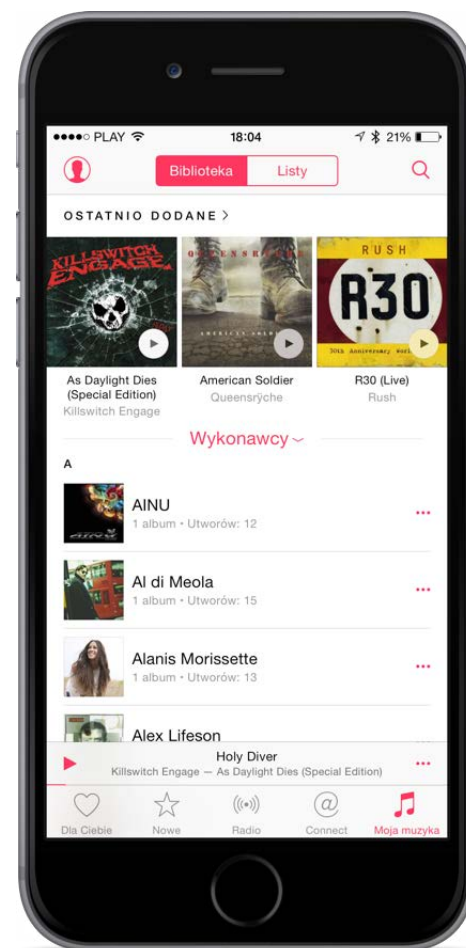
- i miejmy nadzieję, że udana - próba wejścia Apple na ten rynek. I choć Connect ma raczej wyróżniać Apple Music na tle konkurencyjnych usług tego typu, z pewnością jednak będzie też pewną konkurencją dla Facebooka i Twittera. Wątpię w to, by naprawdę wielcy wykonawcy, zwłaszcza popowi, sami prowadzili swoje profile w serwisach społecznościowych i pewnie tutaj będzie podobnie.

Dla części użytkowników największą obecnie wadą Apple Music jest jej dostępność tylko na platformach iOS i OS X. Korzystając na co dzień np. z iPhone'a i komputera z Windows, pozostaną pewnie przy Spotify, Deezerze, Tidalu...

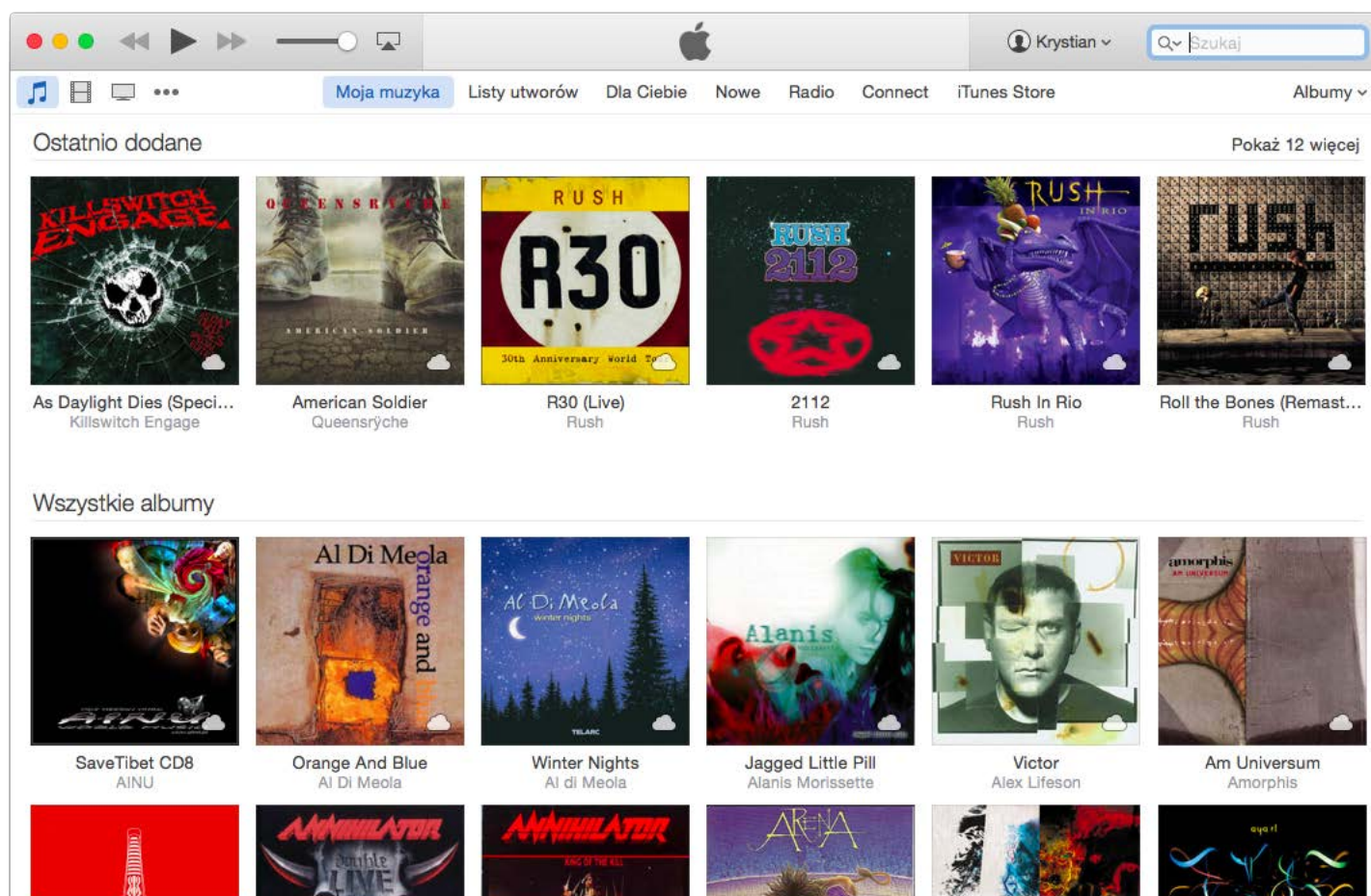
Czy Connect odniesie sukces? Na pewno ma większe szanse niż ograniczony tylko do USA i od chwili startu drętwy Ping. Niestety sporo artystów i zespołów jeszcze nie zaczęło z niego korzystać. Na kilkudziesięciu wykonawców i kapel, które obserwuję, tylko kilka jest aktywnych w Connect. Przede wszystkim jest to Trent Reznor - były dyrektor muzyczny Beats Audio i wieloletni leader kultowego w pewnych kręgach Nine Inch Nails. Reznor udostępnił już m.in. robocze, pozbawione śladów wokalnych wersje utworów z jednego z albumów tej formacji (With Teeth). Taką aktywność to ja rozumiem. W pewnym stopniu aktywni są też Queen Of The Stone Age (jedno zdjęcie), Alanis Morissette i Beck, który wrzucił m.in. plakat z 2014 roku zapowiadający jego koncert w Central Parku.

My Music / Moja Muzyka

To miejsce najbardziej mnie interesuje i najczęściej będę je odwiedzał. Tutaj znaleźć mogę zarówno utwory, które kupiłem w iTunes lub dostałem w prezencie od Apple (jak ostatnia płyta U2) czy też zgrałem z płyt CD, jak i które „wypożyczam” w ramach płatnego abonamentu premium lub trzymiesięcznego darmowego okresu próbnego. Co ważne, po aktywowaniu biblioteki muzycznej w iCloud nowa usługa faktycznie działa podobnie do iTunes Match, albo raczej do Google Music. Utwory muzyczne i piosenki, które miałem w iTunes na moim iMaku, a które wcześniej zgrałem z płyt CD, zostały przesłane do chmury iCloud i są dostępne do odsłuchu przez internet lub do pobrania na każde urządzenie z którego korzystam, od MacBooka Air przez iPada po iPhone'a.



Oczywiście Apple Music, tak jak inne serwisy, umożliwia zapisanie zarówno pojedynczych utworów czy albumów, jak i list odtwarzania do pamięci urządzenia, tak by były dostępne natychmiast bez połączenia z internetem,



czyli tam gdzie na przykład nie mamy WiFi lub zasięgu sieci komórkowej. Wystarczy w tym celu stuknąć w ikonę trzech kropek na iPhone lub iPadzie i wybrać z menu kontekstowego punkt „Udostępnij utwory poza siecią”.

Czy przenieść się ze Spotify?

To trudne pytanie, choć mogę na nie odpowiedzieć już teraz, bo właściwie już się przeniósłem. Tak, na okres próbny, ale trwa on tyle, że - podejrzewam - trudno będzie mi zrezygnować z Apple Music pod sam koniec września.

Spotify, Tidal czy Google Music mają oczywiście swoje plusy - część osób na pewno doceni wyższą jakość muzyki oferowaną przez ten drugi - ale podstawową ich wadą jest jednak to, że nie należą do ekosystemu Apple. Aplikację dla Apple Music mamy domyślnie zainstalowaną na iPhone, iPadzie i Maku. Nie muszą instalować niczego innego, by cieszyć się słuchaniem muzyki wtedy kiedy chcą, niezależnie od tego, czy jestem w danej chwili podłączony do sieci, czy też nie.

Z pewnością Apple Music zdobędzie serca użytkowników produktów Apple swoją szeroką ofertą muzyki, tworzonymi przez redakcję serwisu listami oraz stacjami radiowymi - w szczególności Beats 1. Oczywiście, ta ostatnia, poza nielicznymi wyjątkami, nie nadaje dla mnie. Słucham jednak muzyki mniej lub bardziej niszowej. Beats 1 z pewnością słuchać będą rzesze użytkowników produktów Apple na Zachodzie Europy czy w USA.

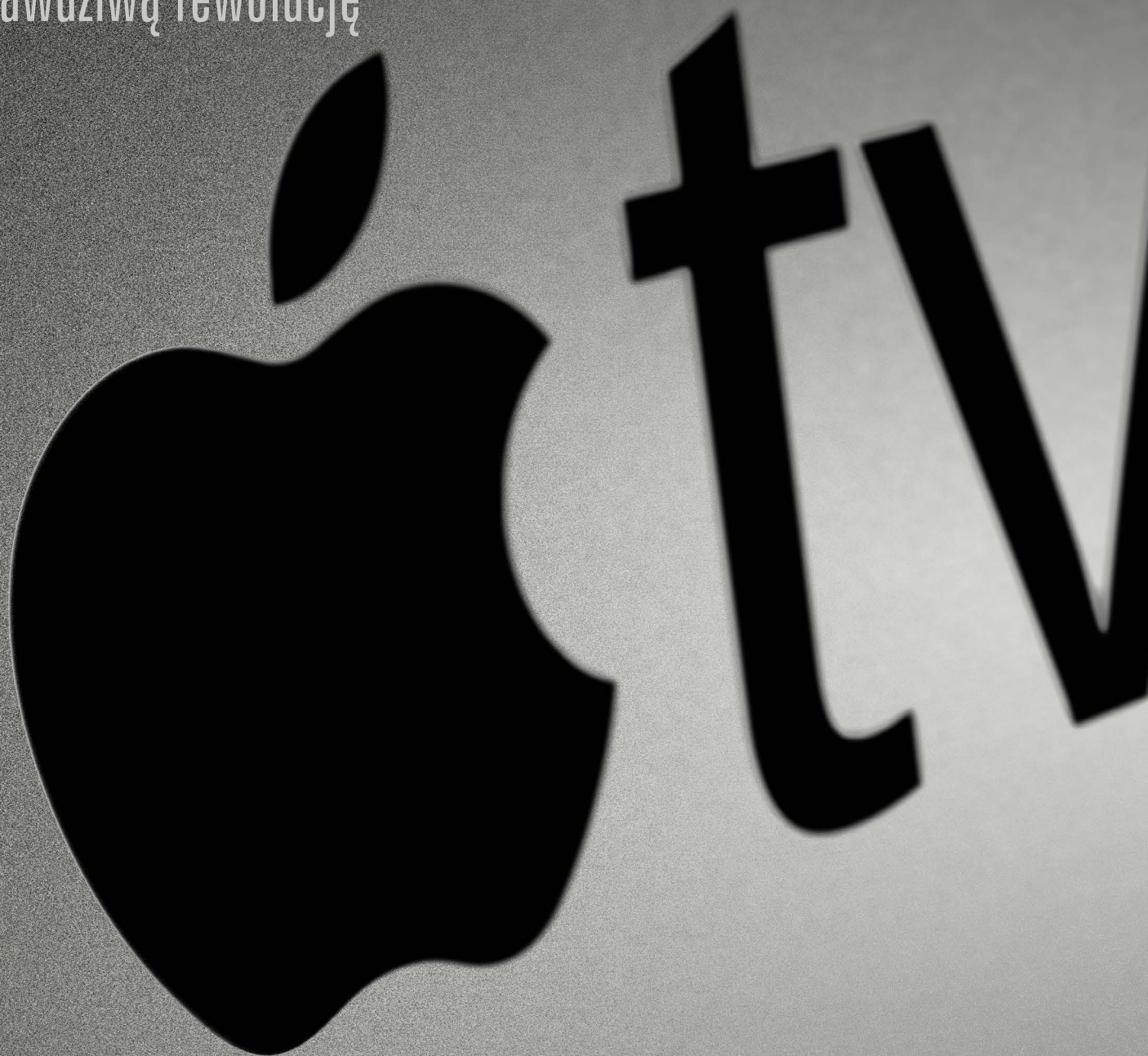
Dla części użytkowników największą obecnie wadą Apple Music jest jej dostępność tylko na platformach iOS i OS X. Korzystając na co dzień np. z iPhone'a i komputera z Windows, pozostaną pewnie przy Spotify, Deezerze, Tidalu czy innej usłudze. Podobnie rzecz się ma z użytkownikami smartfonów lub tabletów z Androidem. Nawet jeśli korzystają na co dzień z jakiegoś urządzenia Apple, na którym dostępna będzie nowa usługa, raczej zostaną przy którymś z konkurencyjnych serwisów.

Fotografia: aplikacja Apple Music - archiwum redakcji

Apple Music to jedno, ale czas na prawdziwą rewolucję



Max Pijanowski



Według raportu Międzynarodowej Federacji Przemysłu Fonograficznego (IFPI), w roku 2003 światowa wartość sprzedaży muzyki na fizycznych nośnikach wynosiła 32 miliardy dolarów i w stosunku do roku 2002 zanotowała spadek o 7,6%. Był to równocześnie czwarty z rzędu okres spadków po rekordowych 40 miliardach w 1999 roku. Przewodniczący federacji Jay Berman winą za taki stan rzeczy obarczył rozwijający się rynek piractwa internetowego związany z nielegalną wymianą cyfrowych plików muzycznych. Wytwórnice fonograficzne, które przespały moment rewolucji cyfrowej, aby zapobiec dalszemu kryzysowi, zaczęły organizować własne serwisy legalnej sprzedaży muzyki w Internecie. I w tym momencie pojawia się firma Apple ze swoją nową usługą, dzięki której Steve'a Jobsa uważa się dzisiaj za osobę, która zrewolucjonizowała współczesny model sprzedaży muzyki.

Panuje przekonanie, iż wraz ze śmiercią Steve'a Jobsa dla Apple skończyła się epoka rewolucji. Nie można nazwać nią ani wprowadzenia iPada mini, ani iPhone'ów z większymi ekranami, zegarka Apple Watch, usług Apple Pay, ani nawet debiutującej usługi Apple Music.

28-go kwietnia 2003 roku rozpoczął swoją działalność iTunes Music Store, oferujący internetową sprzedaż zarówno całych albumów muzycznych, jak i pojedynczych utworów. Choć muzyczny sklep Apple zaczynał z biblioteką oferującą 200 tysięcy plików, to do grudnia 2003 roku ze sklepu iTunes pobrano już 25 milionów razy. Czy było to remedium, dzięki któremu wydawcy mogli spać spokojnie, nie martwiąc się o swoje przychody? Tak i nie. Z jednej strony rozwijała się dynamicznie przez kolejne lata sprzedaż muzyki online, a z drugiej stale spadała jej globalna wartość i całkowity wolumen sprzedaży. Raport IFPI ze stycznia 2010 roku wskazywał, iż co prawda sprzedaż muzyki cyfrowej wzrosła o 940% od roku 2004, jednak sprzedaż na światowym rynku muzycznym spadła o 30% w tym samym okresie. Pewną nadzieję na poprawę sytuacji przyniósł rok 2011, kiedy - według danych magazynu Billboard - sprzedaż albumów w Stanach Zjednoczonych wzrosła w samych tylko pierwszych dziewięciu miesiącach roku o 3,3%, do czego w głównej mierze przyczynił się dalszy rozwój sklepów internetowych. Dane znalazły odzwierciedlenie w raporcie IFPI za rok 2012, w którym po raz pierwszy od rekordowego 1999 roku odnotowano globalny wzrost

przychodów ze sprzedaży muzyki. Osiągnął on wartość 16,5 miliardów dolarów, co przełożyło się na minimalny, ale dający nadzieję wzrost o 0,3%. Interesujący był przy tym fakt, iż dotyczył zarówno muzyki w wersji cyfrowej, jak i fizycznych nośników. Niestety, to co wydawało się odwróceniem trendu, zmieniło się wraz z nadejściem kolejnego roku. Rozpoczął się nowy trend.

Choć pierwszy serwis oferujący płatny strumieniowy dostęp do muzyki Rhapsody powstał już w 2002 roku, czyli przed tym, jak na rynku pojawił się sklep muzyczny iTunes, to dopiero wraz z nadejściem m.in. założonego w 2007 roku serwisu Deezer i rok później Spotify nadeszły prawdziwe zmiany na światowym rynku muzycznym. Według wspomnianego raportu IFPI w roku 2012 z usług muzycznych tego typu korzystało już dwadzieścia milionów osób, a przychody z subskrypcji odpowiadały za 10% przychodów ze sprzedaży cyfrowej muzyki. W tym momencie firma Apple, bagatelizując nową formę dystrybucji, powtórzyła błąd, jaki dekadę wcześniej popełniły wytwórnie fonograficzne. W raporcie Billboardu za rok 2013 znalazły się dane wskazujące, iż sprzedaż pojedynczych cyfrowych plików muzycznych skurczyła się o 5,7% z 1,34 do 1,26 miliardów utworów, natomiast sprzedaż całych albumów spadła o 0,1%.

Na początku 2013 roku Apple odnotowało 25-miliardowe pobranie utworu ze sklepu iTunes, a w grudniu rekordową sprzedaż albumu Beyonce, który w ciągu trzech dni od premiery kupiło na całym świecie 828773 osób. Firma z Cupertino miała powody do zadowolenia, dlatego jej próby reagowania na zaistniałą nową sytuację na rynku, np. wprowadzenie usługi iTunes Radio, umożliwiającej strumieniowe przesyłanie dobieranych przez DJ-ów i ułożonych według gatunków stacji muzycznych, wobec ekspansji serwisów stricte streamingowych były marginalne. Doprowadziło to do sytuacji, w której - pomimo iż w roku

2014 przychody z dystrybucji cyfrowej muzyki były po raz pierwszy większe od tych, które przyniosła sprzedaż płyt CD i w ujęciu ogólnym były wyższe o 7% - sprzedaż cyfrowych plików spadła o 8%. Zarówno wzrosty, jak i spadki, spowodowały serwisy oferujące strumieniowy dostęp do muzyki w ramach abonamentu, które wygenerowały 1,57 miliarda dolarów przychodu, ok. 40% więcej niż w roku 2013. Apple musiało podjąć konkretne decyzje.

Skoro mamy strumieniowanie audio i Apple Music, może zatem nadszedł czas strumieniowania treści wizualnych i Apple Television?

Proces dostosowywania się do nowych opowiadających rynek form dystrybucji muzyki, dyktowanych teraz przez mniejsze podmioty, firma z Cupertino rozpoczęła przejmując w ubiegłym roku markę Beats wraz z należącym do niej serwisem streamingowym Beats Music. Choć w segmencie usług strumieniowania muzyki rządził posiadający wtedy 10 milionów płatnych subskrybentów serwis Spotify, to wraz z trafieniem Beats Music w ręce Apple rozpoczęła się dyskusja o możliwych efektach takiej współpracy.

Czy zapowiedziana na 30-go czerwca premiera serwisu Apple Music będzie kolejnym kamieniem milowym w historii firmy i całej branży muzycznej, okaże się za jakiś czas. W przypadku sukcesu i marginalizacji pozostałych serwisów, za kilka lat nikt już nie zarzuci Apple, że zaspęło, a raczej pojawią się głosy, iż dobrze się wyspało. Równocześnie,

a zupełnie niezależnie od efektów, Apple Music nie zostanie zapamiętane jako serwis, który zapoczątkował potencjalną nową rewolucję w świecie muzyki.

Panuje przekonanie, iż wraz ze śmiercią Steve'a Jobsa dla Apple skończyła się epoka rewolucji. Nie można nazwać nią ani wprowadzenia iPada mini, ani iPhone'ów z większymi ekranami, zegarka Apple Watch, usług Apple Pay, ani nawet debiutującej usługi Apple Music. To tylko powielanie schematów istniejących na rynku przyczyniające się do prawdziwego rozpowszechnienia danej idei, jednak jest to bardziej wynikiem popularności marki i pewnego statusu, na który Apple zapracowało wcześniej. Jedyną rewolucją na miarę Steve'a Jobsa wydaje się wyposażenie nowych MacBooków w tylko jedno złącze typu C. Co prawda inne firmy podążą tą ścieżką i za kilka lat takie rozwiązanie najprawdopodobniej będzie standardem, to chyba jednak za mało, by firma z Cupertino zaspokoiła swoich głodnych innowacji klientów. Apple potrzebuje rewolucji.

Dzisiejszy rynek produktów i związanych z nimi usług trudno porównywać z tym sprzed zaledwie kilku lat, dlatego ciężko też znaleźć na nim niezagospodarowaną jeszcze niszę. Wszystko w pewien sposób będzie tylko powieleniem istniejących rozwiązań, ale zawsze można coś zrobić lepiej. Coś, co zasłuży na miano rewolucji. Skoro mamy strumieniowanie audio i Apple Music, może zatem nadszedł czas strumieniowania treści wizualnych i Apple Television?

Przed tegoroczną konferencją WWDC wśród nowości, które jakoby miała zaprezentować firma z Cupertino, prócz Apple Music wymieniano usługę telewizyjną. Jak donosił Wall Street Journal, w skład usługi kosztującej 30-40 dolarów miało wejść około 25 kanałów telewizyjnych m.in. Fox, ABC, CBS, ESPN. Apple prawdopodobnie nie zdążyło na czas porozumieć się z dostawcami treści, dlatego chwilowo spekulacje ucichły.

Czy taka usługa zrewolucjonizowałaby rynek telewizyjny? Nie. W takiej postaci można ją porównać do próby wejścia Apple na rynek strumieniowania muzyki z ofertą iTunes Radio. Potrzeba czegoś więcej. Katalogu filmów i seriali dostępnych w iTunes Store.

Idea filmów na życzenie nie jest nowa, o czym świadczy popularność serwisów VOD z Netflixem na czele. Istnieje natomiast problem związany ze znacznym rozproszeniem oferowanych treści. Aby mieć dostęp do oferowanego np. w Netflixie serialu „House of Cards”, konieczne jest subskrybowanie tej usługi i opłata 7,99 dolarów miesięcznie, żeby oglądać nowe odcinki „Gry o tron”, musimy zapłacić za HBO Now 14,99 dolarów. Korzystają na tym piraci, co odzwierciedlają kolejne rekordy nielegalnych pobrań z sieci. Według raportu serwisu TorrentFreak tylko ostatni odcinek piątego sezonu „Gry o tron” w ciągu ośmiu godzin pobrało 1,5 miliona osób.

Zarówno HBO Now, jak i Netflix, są dostępne za pośrednictwem przystawki Apple TV, jednak - przynajmniej oficjalnie - nie we wszystkich krajach. Mimo wszystko większość z 1,5 miliona nielegalnych pobrań dotyczyła Stanów Zjednoczonych. Wynika to z kosztów, jakie Amerykanie ponoszą średnio za dostęp do telewizji. Doliczając do abonamentu w sieci kablowej oferującej standardowe kanały wydatki na programy Premium, z całą pewnością chętnie zamieniliby rozdrobnione usługi na jedną oferującą wszystko w konkurencyjnej cenie. Na Apple Television.

Według badań Pew Research Center z 2006 roku siedmiu na dziesięciu Amerykanów oglądało filmy we własnym domu przynajmniej raz w tygodniu i średnio sześć razy w miesiącu. Od tamtej chwili minęło 9 lat i Amerykanie coraz rzadziej chodzą do kina. Raport Motion Picture Association of America wskazywał, iż pomiędzy rokiem 2004 a 2013 liczba odwiedzających kina spadła o 11 procent. Przemysł filmowy, próbując rekompensować

straty, podniósł ceny biletów, co dodatkowo odstrasza widzów. Zostają w domu, gdzie w dowolnej chwili mogą skorzystać z internetowych wypożyczalni filmów. Taką usługę oferuje od 2008 roku także sklep iTunes.

Wypożyczony w iTunes film można zacząć oglądać w ciągu 30 dni i od momentu rozpoczęcia oglądania mamy 24 godziny w USA i 48 godzin w pozostałych krajach, aby go obejrzeć do końca. Dowolną ilość razy. A jeżeli takie ograniczenia przestałyby obowiązywać?

Tak samo jak miało to miejsce w przypadku muzyki na płytach CD, spada sprzedaż filmów na fizycznych nośnikach. Według prognoz firmy konsultingowej PwC w roku 2017 globalne wpływy z serwisów oferujących filmy w Internecie i filmy na życzenie z oferty płatnych kanałów telewizyjnych przewyższą przychody ze sprzedaży płyt DVD i Blu-ray.

Apple, oferując równoczesny strumieniowy dostęp do stacji telewizyjnych oraz seriali i filmów z katalogu iTunes Store w ramach miesięcznego abonamentu, dokonałoby rewolucji. Za potencjalnym sukcesem takiej usługi przemawia zarówno liczba aktualnych użytkowników sklepu iTunes, jak i jego katalog filmów i seriali. Na przeszkodzie stoją interesy wytwórni filmowych, ale powinny one pamiętać o popełnionym przez wytwórnię muzyczne błędzie u progu epoki cyfryzacji. Fala piractwa, stale spadająca popularność kin i nośników fizycznych oraz popularność serwisów VOD powinny im pomóc w podjęciu decyzji.

Dyrektor generalny i współzałożyciel platformy Netflix Reed Hastings powiedział, iż „tradycyjna telewizja będzie kolejną ofiarą ewolucji” i że nie przetrwa ona w tradycyjnej postaci do 2030 roku. W interesie Apple leży, aby zrewolucjonizować ją wcześniej.

Fotografia: archiwum redakcji



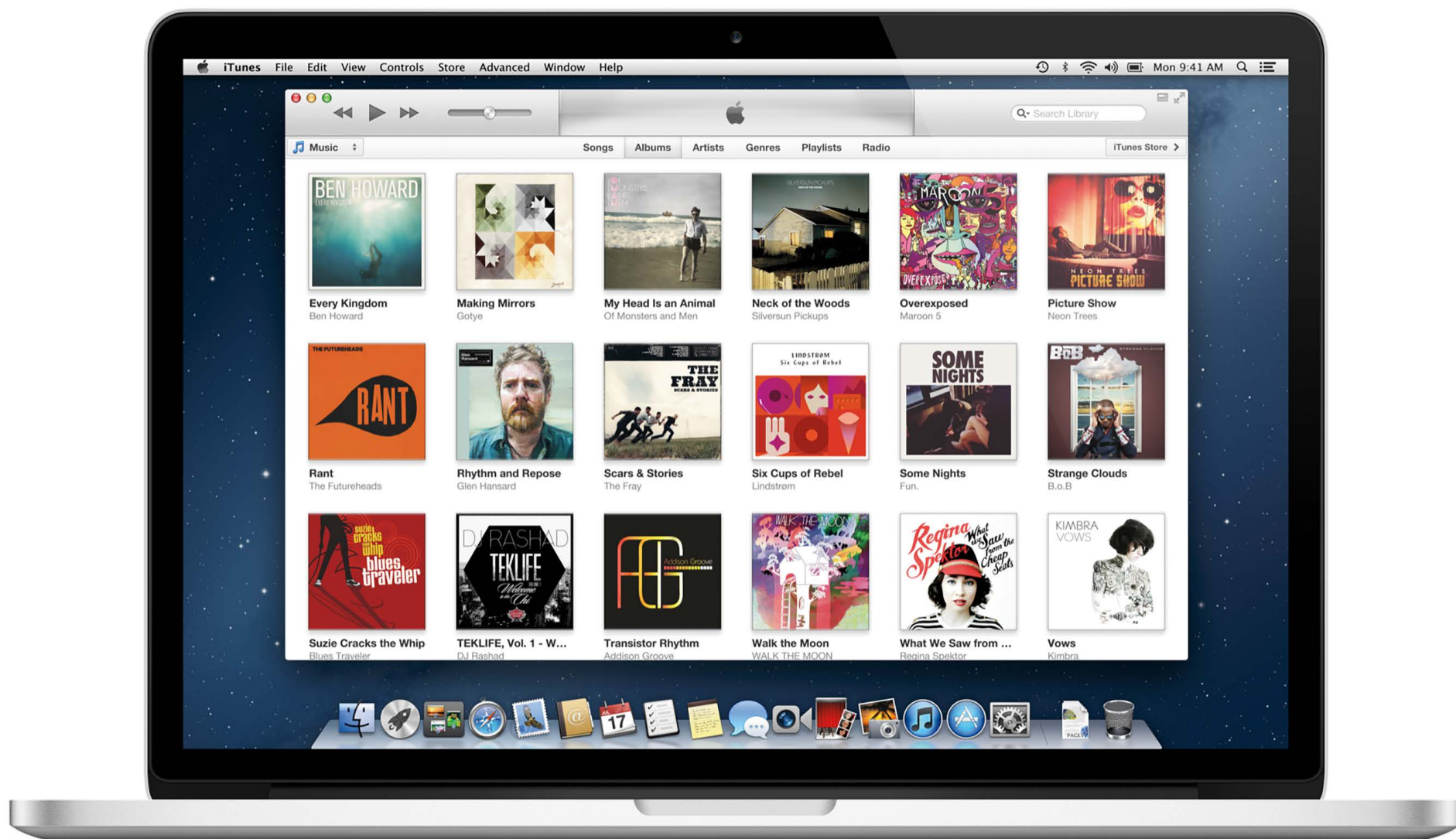
Jak naprawić iTunes?



Daniel Światty



Wpadłem w pułapkę. Co gorsza, sam ją na siebie zastawiłem. Bo gdy Naczelny rozdzielał tematy, bez zastanowienia zgodziłem się na zaproponowany. Pomyślałem, nie bez złośliwej satysfakcji, że oto mam okazję, by dowalić Apple. Za wiele lat frustracji. Za przeładowany interfejs. Za nieintuicyjną obsługę. Za praktyki monopolistyczne. Za wielkiego, ciężkiego dinozaura, którego każdy musi hodować, jeśli chce w pełni wykorzystywać możliwości iPhone'a lub iPada. Za zaprzeczenie filozofii prostoty i minimalizmu. Za program iTunes.



Centrum o nazwie iTunes przytyło, obrosło w funkcje, stało się swoistym muzeum rzeczy, z których projektanci Apple starali się w miarę upływu lat zrezygnować.

Dopiero kiedy usiadłem przed edytorem, pomyślałem: czy to uczciwe, bym pastwił się nad czymś, czego nie używam? Zaraz, zaraz. Jak to nie używam? Przecież muszę od czasu do czasu. Nie tak często jak niegdyś, ale jednak. Przecież nie ma innego sposobu, by wycofać niefortunną aktualizację aplikacji w iPhone. Trzeba go połączyć z iTunes i odtworzyć starszą wersję z kopii zapasowej. A cały proces

daleki jest od łatwego i przyjemnego. Kolejna pułapka – słowa, określenia, pojęcia. O ile można ustalić, co i kiedy podczas korzystania z programu jest „łatwe” – przełożyć to na ilość kliknięć, klarowność poleceń i komunikatów, to „przyjemne” sprawia większy problem. W rzeczywistości pozacyfrowej prościej to określić. Na przykład głaskanie kota jest przyjemne, ale sprzątanie po nim kuwety już nie. Preferencje osobiste pomagają rozstrzygnąć, czy możliwość częstego głaskania kota jest jednak warta codziennego chwilowego dyskomfortu i wolimy mieć zwierzaka w domu, czy jednak nie.

Choć wolałbym unikać takich porównań – problem podjęcia decyzji dotyczącej kota podobny jest do kłopotu, jaki mam z iTunes. Doceniam możliwości tego programu, rozumiem jego założenia, ale korzystanie z niego

nie sprawia mi przyjemności, a czasem mnie zniechęca. W rezultacie od wielu lat, odkąd korzystam ze sprzętu Apple, nie zdecydowałem się na zaadoptowanie iTunes i włączenie go do zestawu rzeczy bliskich. Bywa, że mam z nim styczność, bo muszę, ale sytuację tę znów można porównać do życia z kotem – kotem znajomych wziętym pod opiekę na czas ich wyjazdu urlopowego.

Nie będę zdziwiony, jeśli z tego programu zaczną znikać stare funkcje synchronizacji kontaktów, zdjęć czy transferu dokumentów.

Przyznaję, używałem iTunes blisko dekadę temu. Rynek dystrybucji i odtwarzania muzyki wyglądał wówczas inaczej niż teraz. Hitem sprzedaży były odtwarzacze mp3, a każdy szanujący się producent telefonów wprowadzał na rynek model z funkcją odgrywania muzyki z plików cyfrowych. Tym samym użytkownicy komputerów mozolnie przenosili zbiory muzyczne z płyt kompaktowych na formaty właściwe dla swoich urządzeń. Nową muzykę kupowali już w sklepach internetowych z empetrójkami – tak było szybciej i prościej, bo oszczędzało fatygi. Wtedy właśnie program iTunes – zarządca zbiorów muzycznych zintegrowany z systemem dystrybucji cyfrowej – był rewolucyjny. Nie było równie kompletnego i jednolitego rozwiązania. Nic dziwnego, że pojawiła się wersja dla Windows. Użytkownicy nie instalowali bowiem jedynie programu do odsłuchiwania muzyki. Takich było sporo. Instalowali kompletne rozwiązania, pakiet funkcji i usług. Znać historię.

Problemem stał się rozwój. Premiery kolejnych urządzeń, ich ewolucja, zmiana filozo-

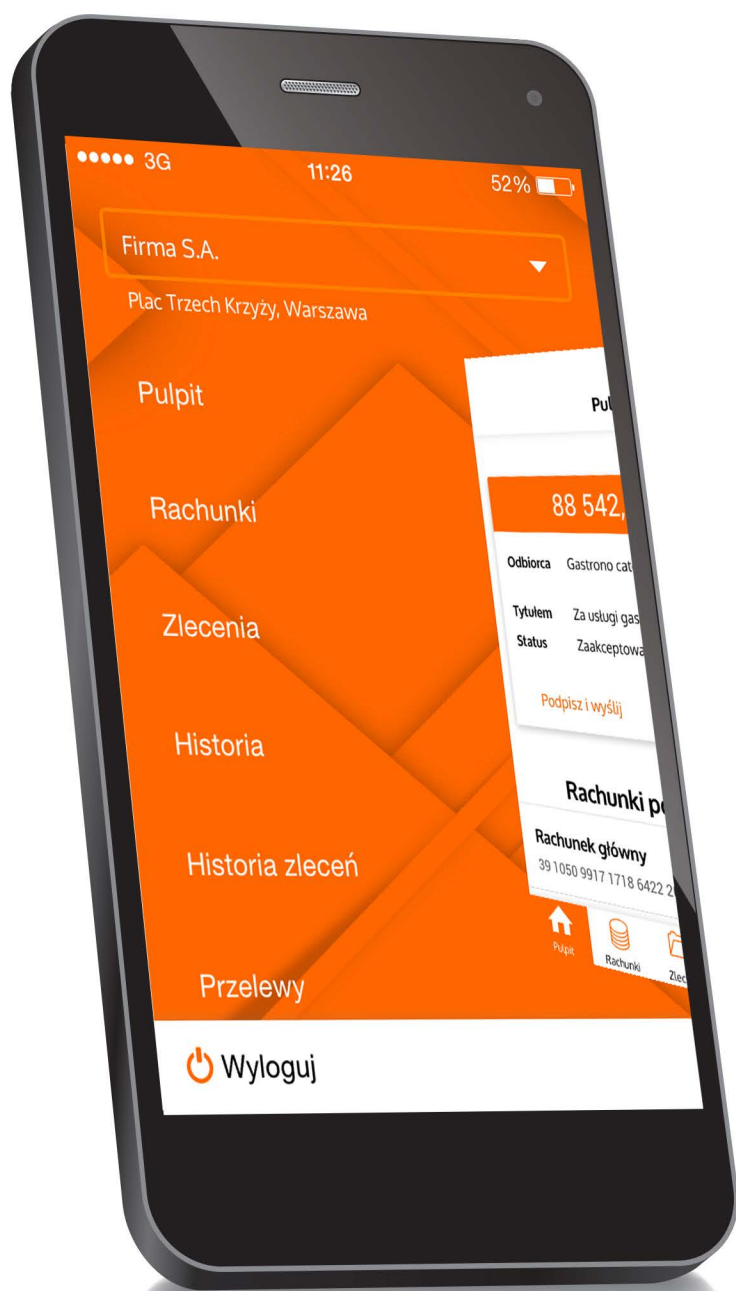
fii użytkowania przy jednoczesnej niezmienności zasady działania pierwotnego pakietu. Centrum o nazwie iTunes przytyło, obrosło w funkcje, stało się swoistym muzeum rzeczy, z których projektanci Apple starali się w miarę upływu lat zrezygnować. Ot, dostęp do systemu plików. Nie ma drugiego takiego produktu w ekosystemie Apple, w którym tak bardzo czuć, że dane komputerowe są plikami – trzeba je kopiować, zapisywać na dysku, przenosić między urządzeniami z pomocą kabli, konfiguracji i przyłączy. Oczywiście, praca w Final Cut X też wiąże się ze świadomym zarządzaniem plikami i formatami, ale ten problem dotyczy znacznie mniejszej grupy użytkowników.

Oczywiście, mogę przyznać, że i tak to rozwiązano zgrabnie. Nie trzeba przekopywać się przez gąszcz folderów systemowych, iTunes sam wie, gdzie są kontakty, należy tylko zaznaczyć opcję przeniesienia. Ma to znaczenie dla posiadaczy starszych urządzeń lub tych, którzy nie mogą albo nie chcą używać zapisu danych w chmurze. Niestety, ten spory rozkrok iTunes – z jedną nogą we współczesności, a drugą w dekadzie wstecz – rzutuje na wrażenia z użytkowania nie tylko samego programu, lecz całego ekosystemu. Mimo wysiłków ze strony Apple, by jakoś to załatwić i uczynić spójnym. Dlatego ja premiery usługi Apple Music nie postrzegam jako wprowadzenia nowego produktu, w dodatku spóźnionego. Apple Music tylko z pozoru jest czymś osobnym, konkurencją dla Spotify czy Rdio. Nie. Jest naturalną, wynikającą z postępu technologii i potrzeb użytkowników, ewolucją giganta iTunes. W miarę upływu czasu będzie to oznaczało odcięcie kabli i dysków. Nie będę zdziwiony, jeśli z tego programu zaczną znikać stare funkcje synchronizacji kontaktów, zdjęć czy transferu dokumentów. Może nareszcie korzystanie z iTunes będzie przyjemnością, której nie trzeba będzie odkupywać koniecznością ogarniania kuwety.

Fotografie: Apple.com, archiwum redakcji



TWOJA FIRMA DZIAŁA TAM, GDZIE DZIAŁASZ TY.



ING Business. Nowa wersja mobilnej aplikacji bankowej dla firm, dzięki której w łatwy sposób wykonujesz najważniejsze operacje bankowe.

Dla Twojej wygody:

- pulpit aplikacji – szybko przeglądasz salda na rachunkach i podpisujesz zlecenia,
- widżety – kontrolujesz salda bez logowania do aplikacji,
- personalizowane menu – wybierasz funkcje, które chcesz mieć pod ręką,
- skanowanie dokumentów – robisz zdjęcie i wysyłasz bezpośrednio do systemu bankowości internetowej.



Poznaj aplikację na www.ingbusiness.pl/mobile

Osiem lat iPhone'a



Steve Sande



Osiem lat temu, 29 czerwca 2007 roku spędziłem przed wejściem do salonu Apple Store Aspen Grove w miejscowości Littleton w stanie Kolorado. Tego dnia, o godzinie 18:00, ruszyła sprzedaż iPhone'ów, a ja niecierpliwie czekałem na moją szansę kupna pierwszego smartfona od Apple.

Całe wydarzenie, od wyjścia z domu do właściwego zakupu, zarejestrowałem na filmie nagrany moim ówczesnym smartfonem Palmem Treo 650. [Możecie je obejrzeć w serwisie YouTube](#). W owym czasie Treo 650 był jak najbardziej typowym smartfonem dla swojej epoki, wyposażonym w małą fizyczną klawiaturę i ekran o raczej niskiej rozdzielczości obsługiwany stylusem, którego łatwo można było zgubić. Wszystko to miało zmienić się z nadejściem iPhone'a.

Wygląd urządzenia został powszechnie skopiowany przez innych producentów (protesty Samsunga nic tutaj nie zmienia), a sam iPhone staje się coraz lepszy.

Pierwszy raz jednak mogłem zobaczyć iPhone'a 9 stycznia 2007 roku podczas Macworld Expo. Już o 3:30 rano stanąłem w kolejce do sali, w której miało odbyć się keynote Steve'a Jobsa, wiedząc dobrze, że zaprezentuje on właśnie iPhone'a. Niestety nawet pojawienie się w kolejce o tak wczesnej porze pozwoliło mi jedynie na zajęcie miejsca gdzieś z tyłu sali. Nie miało to jednak specjalnego znaczenia, gdyż poustawiano w niej duże ekrany, na których można było zobaczyć Jobsa z bliska - nawet gdy z naszego miejsca Jobs wydawał się tylko punkcikiem na scenie znajdującej się na drugim końcu sali.

Dokładnie w 26 minucie i 22 sekundzie swej prezentacji Jobs wypowiedział słowa:

„Jest to dzień, na który czekałem przez dwa i pół roku. Co jakiś czas pojawia się rewolucyjny produkt, który zmienia wszystko. I Ap-

ple jest - cóż, przede wszystkim każdy jest szczęśliwy, jeśli może pracować choćby nad jednym takim produktem w swojej karierze. Apple miało szczęście. Było w stanie wprowadzić na rynek już kilka takich produktów. „

Chwilę później oświadczył przewrotnie, że Apple zamierza wprowadzić trzy rewolucyjne produkty. „iPoda z panoramicznym ekranem i sterowaniem dotykowym... rewolucyjny telefon komórkowy... i przełomowe urządzenie do korzystania z internetu”. Po tym, jak na wielkim ekranie pojawił się żart w postaci klasycznego iPoda z tarczą telefonu, Jobs pokazał światu iPhone'a.

Cały zapis tego keynote możecie obejrzeć na YouTube: [Steve Jobs iPhone 2007 Presentation \(Full HD\)](#), dostępny jest także dokładny jego stenopis. Wciąż myślę, że było to jedno z najważniejszych wydarzeń, w których uczestniczyłem - coś, co naprawdę zmieniło świat.

Osiem lat później iPhone całkowicie odmienił firmę. Apple jest obecnie najbardziej dochodowym przedsiębiorstwem na świecie. Wygląd urządzenia został powszechnie skopiowany przez innych producentów (protesty Samsunga nic tutaj nie zmienia), a sam iPhone staje się coraz lepszy. Czuję, że iPhone 6 Plus jest najlepszym, jakiego miałem. Sprawa to m.in. duży ekran Retina, świetny aparat oraz szybki i wydajny procesor.

Osiem lat to jedna-siądma mojego życia (mam 57 lat). Dzięki Steve'owi Jobsowi i Apple oraz tysiącom pracowników tej firmy, którzy przez lata pracowali bez wytchnienia nad ulepszeniem tego urządzenia rok po roku, te osiem lat było niesamowite. Nie mogę się doczekać tego, co Apple pokaże nam na dziesiąte urodziny iPhone'a.

Fotografia:
materiały promocyjne Apple dla pierwszego iPhone'a



Pierwszy iPhone

- kieszonkowe urządzenie, które chciałem mieć



Rafał Pawłowski



Czas mija szybko, w świecie nowych technologii jeszcze szybciej. Osiem lat temu, 29 czerwca 2007 roku, w USA zadebiutował pierwszy iPhone. Aż trudno uwierzyć, w jakim miejscu jest teraz, a w jakim był w tamtym czasie.

Pamiętam atmosferę tego dnia - szczerze mówiąc czekałem na iPhone'a od chwili, kiedy w styczniu Steve Jobs zaprezentował go pierwszy raz. Nie chodziło jednak o to, że był to pierwszy telefon komórkowy od Apple - firmy którą uwielbiałem od lat - ale o to, że wreszcie powstało kieszonkowe urządzenie, które służy do surfowania po internecie, jakie chciałem mieć. W owym czasie właśnie tego oczekiwałem od urządzeń, które mogłem zmieścić w kieszeni.

W Westfarms pojawiłem się na około 2 godziny przed światową premierą i zająłem miejsce w kolejce, która sięgała około 100 metrów. Nie było żadnych namiotów wystawianych przez najbardziej zagorzałych fanów marki, nie było krzyków, przepychanek czy profesjonalnych „staczy”. Wszyscy ze spokojem i luzem oczekiwali na otwarciu sklepu.

Jeszcze w 2005 roku zastanawiałem się, dlaczego aparaty komórkowe nie posiadają WIFI, a ich przeglądarki nie są na tyle intuicyjnie, by móc korzystać z sieci w sposób wystarczająco wygodny. Długo szukałem takiego typu urządzenia, w końcu tuż po amerykańskiej premierze, na jednej z brooklyńskich ulic, kupiłem Sony PSP - tak naprawdę pierwszy produkt, który „przypasował” mi nie ze względu na gry, ale właśnie z uwagi na duży ekran,

no i na całkiem wydajną jak na tamte czasy przeglądarkę. Sony było wtedy na fali, na PSP panowało „szaleństwo”, a media w USA dość mocno zapowiadały nadejście telefonu komórkowego na bazie PSP - był to rok 2005! Pamiętam moje podekscytowanie tym faktem, z utęsknieniem czekałem na taki aparat. Miesiące po premierze PSP w USA mijały, jednak o kontynuowaniu przez Sony tego projektu już więcej nie słyszałem. Sony pewnie go zarzuciło, co jak się okazało było chyba największym błędem w historii tej firmy.

Nadszedł jednak rok 2007 i wszystko się zmieniło. Miało nadejść to, z czego Apple jest dziś dość dobrze znane - i nie chodzi mi tu o produkty, ale o... kolejki. To właśnie wtedy przed sklepem Apple Store przy Piątej Alei w Nowym Jorku ustawił się tłum ludzi, który chciał nabyć pierwszy telefon z Cupertino. Miejsca można było sobie wykupić, z czego skrzętnie korzystano. Profesjonalni stacze mogli zarobić i 500 dolarów za dzień trzymywania miejsca w kolejce. Ja jednak nie stałem tak długo. Dlaczego?

Mój plan był prosty: duże miasto, duży Apple Store - to duże kolejki. Ja moją wycieczkę po pierwszego iPhone'a starannie zaplanowałem. Po pierwsze, wziąłem tego dnia wolne w pracy na grubo przed ustalaniem grafiku przez szefostwo. Po drugie, poszukałem w miarę blisko położonego sklepu Apple, ale najlepiej w jakimś małym centrum handlowym - padło na Westfarms w Farmington w stanie Connecticut. Liczyłem na to, że największe kolejki utworzą się jednak w dużych miastach, gdzie „świadomość technologiczna” mieszkańców jest wysoka - miałem nadzieję, że na mniej zurbanizowanych terenach z kolejkami nie będzie tak źle. Nie myliłem się.

W Westfarms pojawiłem się na około 2 godziny przed światową premierą i zająłem miejsce w kolejce, która sięgała około 100 metrów. Nie było żadnych namiotów wysta-

wianych przez najbardziej zagorzałych fanów marki, nie było krzyków, przepychanek czy profesjonalnych „staczy”. Wszyscy ze spokojem i luzem oczekiwali na otwarcie sklepu. A ponieważ były to jeszcze czasy „przed iPhone’em” i nie istniało coś takiego jak internet w kieszeni w wymiarze jakim znamy go dzisiaj, o tym co działo się tego dnia w Nowym Jorku, dowiedzieliśmy się dopiero od pracowników Apple Store. Tymczasem samo oczekiwanie na otwarcie umilałem sobie rozmowami z fanami, których nie było wielu. Do pierwszych McDonaldsów w Polsce były o wiele większe kolejki...

Fani Apple twierdzili, że „Apple się kończy”, bo ich firma powinna tworzyć „jedynie komputery”. Fani Nokii czy Palma wyśmiewali Apple...

Dwie godziny minęły niezwykle szybko i punktualnie o 18:00 byłem już przy ladzie. Bez przepychanek, bez ciasnych kolejek. Niestety jednak - pierwszego iPhone’a nie mogłem kupić. Tak naprawdę nie chciałem. Urządzenie można było nabyć tylko razem z aktywacją w amerykańskiej sieci AT&T, która miała na niego wyłączność. Gdybym kupił go tego dnia, mógłbym jedynie patrzeć w ekran aktywacji i dzwonić co najwyżej na pogotowie. Oczywiście, w myśl zasady „Polak potrafi”, zapytałem sprzedawcę, czy mogę kupić aparat i od razu zerwać kontrakt z siecią, by móc zdjąć simlocka. Kosztowało to około 250 dolarów, ale simlocka i tak zdjąć nie było można. Opuściłem... Ale nie na długo.

Do Apple Store wróciłem, gdy dowiedziałem się o możliwości zhackowania iPhone w taki

sposób, by działał w każdej, także polskiej sieci. Najpierw można było odblokować jedynie funkcje kalendarza, przeglądarki, maila czy iPod’a. Przez tydzień iPhone służył mi więc jako muzyczny odtwarzacz z dotykowym ekranem. Jak tylko ukazała się modyfikacja pozwalająca wykonywać rozmowy telefoniczne, nie patrząc na ostrzeżenia informujące o możliwości uszkodzenia aparatu, podjąłem się tej operacji. I tak moi drodzy stałem się najprawdopodobniej „Pierwszym Polakiem”, który zhackował iPhone’a. Uważałem to za spore osiągnięcie, bo choć zawsze ciągnęło mnie do technologii, tego typu modyfikacje sporo wykraczały poza moją skromną wiedzę z fizyki i matematyki. Ale udało się. Reszta jest historią.

Tymczasem minęło 8 lat - iPhone’y są wciąż ze mną, Apple sprzedaje ich coraz więcej, ale wciąż nie sposób zapomnieć tego, co działo się w 2007 roku. Aparat od Apple był dla wszystkich wielką niewiadomą - nikt nie wiedział jak, i czy w ogóle, przyjmie się telefon, który nie posiada fizycznej klawiatury. Fani Apple twierdzili, że „Apple się kończy”, bo ich firma powinna tworzyć „jedynie komputery”. Fani Nokii czy Palma wyśmiewali Apple i dotykowy ekran na każdym kroku, a wtórował im w tym Steve Ballmer, ówczesny szef Microsoftu. Nikt za bardzo nie wierzył w sukces - urządzenie było drogie, dostępne w tylko jednej sieci, która dodatkowo nie miała dobrej opinii z powodu notorycznych problemów z zasięgiem. iPhone nie posiadał wymiennej baterii ani modułu szybkiej transmisji danych (jedynie EDGE). Miał być produktem tylko dla wybranej grupy fanów marki.

Po ośmiu latach wiemy już, że zyski ze sprzedaży tego urządzenia przewyższają budżet roczny niejednego kraju na świecie.

Fotografia:
materiały promocyjne Apple dla pierwszego iPhone’a

Gry mobilne na E3

Jacek Zięba



Jeszcze kilka lat temu nikt z nas nie pomyślałby, że gry mobilne będą prezentowane podczas E3 - największych targów poświęconych tej formie rozrywki. Zwiększające się możliwości sprzętowe tabletów i smartfonów oraz popularyzacja tych urządzeń sprawiły, że dedykowane im gry stają się coraz lepsze i bardziej zaawansowane. Koreluje to również z ogromnym biznesem, który za nimi stoi, czego przykładem mogą być zarobki twórców Clash of Clans wynoszące 650 tysięcy dolarów dziennie.



Gry mobilne przestały być traktowane po macoszemu. Cieszą miliony graczy na całym świecie, dla których smartfon to często jedyna platforma do tego typu rozrywki. Deweloperzy dostrzegający chłonność rynku starają się zaś tworzyć jak najlepsze aplikacje lub też porty kultowych produkcji sprzed lat. Obecność gier mobilnych na głównych scenach E3 nie powinna już nikogo dziwić, choć wielu miłośników branży nie jest do końca zadowolonych z ich premier, które towarzyszą prezentacjom o wiele bardziej zaawansowanych dzieł. Wydaje mi się jednak, że jest to jedynie stan przejściowy. Już wkrótce wszelkie produkcje mobilne doczekają się prawdopodobnie osobnych targów albo poświęcony zostanie im dodatkowy dzień kalifornijskiej imprezy E3.

W Los Angeles mogliśmy zobaczyć wiele interesujących produkcji, które pojawią się w ciągu najbliższych miesięcy w Google Play oraz App Store albo już teraz są dostępne dla graczy.

Pierwszą z nich jest reedycja w postaci Brothers - A Tale of Two Sons włoskiego wydawcy

505 Games. Trafi ona na konsole nowej generacji oraz urządzenia mobilne po dwóch latach od premiery. W grze wcielimy się w dwóch braci, których będziemy jednocześnie kontrolować w celu pokonania kolejnych przeszkód na ich drodze. Świat, który będzie dane nam zobaczyć, ma być inspirowany kulturą nordycką, co w połączeniu z ciekawą opowieścią zapewni nam klimatyczną rozgrywkę. Premiera przygodówki jest zaplanowana na koniec roku.

Gry sportowe już dawno przestały być domeną PlayStation oraz Xboxa, czego doskonałym przykładem jest działalność EA. Można nawet odnieść wrażenie, że to do produkcji mobilnych, a nie konsolowych, amerykański producent przykładą ostatnimi czasy większą wagę w przypadku FIFA i Madden NFL. Pierwsza produkcja ma wraz z nową odsłoną przynieść lepszą oprawę graficzną oraz usprawnioną fizykę gry, a także kobiece składy. Zadebiutuje ona w modelu freemium wczesną jesienią. W przypadku Madden zaś zmiany okażą się prawdopodobnie kosmetyczne. Deweloper nie zdradził na ten moment wielu szczegółów dotyczących tej produkcji, ale z racji oparcia

jej na tym samym silniku, co wspomnianą wcześniej FIFĘ, możemy spodziewać się podobnych nowości względem poprzedniej odsłony, a także zbliżonej daty premiery.



Najgorętszą premierą E3 był według większości graczy Fallout 4. Bethesda postanowiła przy tym umilić nam czas oczekiwania na kolejną odsłonę kultowej serii i zaprezentowała użytkownikom systemu iOS prostą grę Fallout Shelter, którą już teraz możecie pobrać z App Store. Budujemy w niej schron, który z czasem rozwijamy, tworząc nowe pomieszczenia, edukując personel oraz umacniając fortyfikacje.

Kolejną ciekawą produkcją jest Lara Croft Go. Dziwić może oderwanie legendarnej podróżniczki od nazwy Tomb Raider, ale ma to związek przede wszystkim z zupełnie odmiennym dla tej serii charakterem gry. Pani archeolog zanurzy się bowiem w świecie bardzo podobnym do tego, który znamy z Monument Valley. Zagadki, iluzje i elementy charakterystyczne dla przygód Lary mogą już pod koniec roku zaskarbić sobie serca wielu graczy.

To jednak nie wszystkie premiery. Już w najbliższym czasie miłośnicy Final Fantasy zagrają na swoich urządzeniach mobilnych w siódmą odsłonę serii. Fanów karcianek z pewnością ucieszą zaś produkcje The Elder Scrolls: Legends oraz Star Wars: Galaxy of Heroes. Już na jesień na konsolach oraz komputerach (w tym Makach) zagramy w The Walking Dead: Michonne i po raz kolejny zatopimy się w świecie ogarniętym przez zgraje zombie. Wśród mniej spektakularnych produkcji warto zaś zwrócić uwagę na barwną grę Gnog, pełne wesołych bohaterów Minions Paradise oraz dobrze zapowiadającą się strategię Relics of Gods.



Tegoroczne targi E3 przyniosły nam mnóstwo ciekawych gier, zarówno na konsole i PC, jak i na urządzenia mobilne. Po kilku latach przerwy skupiono się znowu na softwarze, który ostatnimi czasy był w Los Angeles w cieniu nowości sprzętowych. Graczom pozostaje teraz tylko czekać na premiery zapowiedzianych produkcji albo już teraz sięgnąć po te, które są dostępne w App Store i Google Play.

Fotografie: materiały promocyjne E3

Xenowerk dla iOS

- Ripley czułaby się jak ryba w wodzie



Krystian Kozerański



Strzelanie do obcych form życia czy wszelkiej maści potworów, które próbują unicestwić rodzaj ludzki, a czasem przerobić nas na kokony, z których wylęgną się kolejne potwory, to temat bardzo stary. Filmów, książek SF i gier tego typu jest tak naprawdę masa. Sztuką obecnie jest podać go w sposób możliwie atrakcyjny i świeży. Jednym z najnowszych dzieł tego typu jest gra Xenowerk dla iPhone'a i iPada.



Tak jak w wielu tego typu pozycjach, fabuła jest dość prosta. Mamy do pokonania kolejne poziomy stacji badawczej - w której rozpleniła się masa różnego rodzaju paskudztwa - celem zniszczenia pewnych jej elementów, po brania danych ze znajdującego się gdzieś na dalekim końcu korytarzy komputera, a czasem po prostu zgładzenia jakiejś obrzydliwej kreatury. A tych czekać będzie wiele, i to różnego rodzaju.



Są zatem małe potwory wylęgające się masowo z ogromnych jaj, są trochę większe od nich stworzenia rogate, dziwne napęczniałe stwory strzelające żrącą galaretowatą mazią i wreszcie ogromne, grube potwory, które zamiast głowy mają szeroki i naszpikowany zębami otwór gębowy ze zwisającym długim językiem. Oczywiście zetknięcie z każdym z tych stwo-

rów będzie miało dla nas różnego rodzaju skutki. Te małe i zwinne dopadną nas szybciej, jednak ich ugryzienia nie będą jeszcze tak dokuczliwe, w każdym razie nie zabiją nas od razu. Czym większy potwór, tym oczywiście jego siła rażenia jest potężniejsza. Najszybciej poradzą sobie z nami te największe. Nasza bohaterka może na szczęście wyposażać się w równie, jeśli nie bardziej śmiertelny arsenał. Po zakończeniu każdej z misji otrzymujemy bowiem premię pieniężną, a za zebrane środki możemy zaopatrzyć się w coraz to lepsze karabiny, strzelby, granatniki czy miotacze płomieni, a także kupić mocniejszy i wyposażony w dodatkowe funkcje skafander.

Co więcej, używana przez nas broń może zostać ulepszona w miarę zbierania podczas grania odpowiednich - niebieskich - żetonów, które czasem pojawiają się po anihilacji jakiegoś potwora.

Nie ukrywam, że kiedy udało mi się zebrać dostateczną ilość środków, by kupić sobie wielolufowy, obrotowy karabin maszynowy, to gra zamieniła się w całkowitą jatkę. Wystarczyło iść do przodu i strzelać do wszystkiego, co się rusza, a czasem i do tego, co stoi pod ścianami np. butli z tlenem (które wybuchając mogą oszczędzić nam wysiłku) czy zbiorników z radioaktywną cieczą (które lepiej rozwalić z dystansu).

Zdecydowanie więcej przyjemności sprawia ta gra, kiedy broń nie jest zbyt mocna, przez co trzeba nie tylko strzelać, ale i myśleć nad tym, jak poradzić sobie z nacierającymi masowo mutantami. Wtedy faktycznie gra wciąga, a przejście danej misji daje satysfakcję.

W Xenoverk grałem na iPadzie Air 2, zdaniem jej twórców nie powinna ona sprawiać problemów także na starszych urządzeniach, wliczając w to iPada 3, iPhone'a 5 oraz iPoda touch piątej generacji.

I choć mamy tutaj do czynienia z naprawdę czystą strzelanką w widoku z góry (oczywiście z ruchomą wirtualną kamerą), to jednak tylko od nas zależy, czy będzie to bezmyślna rzeź czy coś więcej.

W Xenoverk na gracza czeka 50 poziomów, choć przechodząc pierwszy czy drugi wiemy już, czego można się spodziewać. Na każdym z nich znajdziemy mniej więcej to samo - pomieszczenia biurowe, laboratoria, magazyny, korytarze, toalety i łazienki. Rzeczy porzucane są w nieładzie, jakby ich właściciele przed chwilą uciekli lub zostali pożarci. Czasem na ścianie znajdziemy napis „pomocy”. Bawią mnie za to korporacyjne plakaty z hasłem „jeśli to czytasz, to znaczy, że nie pracujesz”.

Pod pewnymi względami - mam tu na myśli np. potworne mutanty w stacji badawczej, w której jeszcze chwilę wcześniej toczyło się

normalne życie - Xenoverk przypomina mi starą i chyba nawet dla niektórych kultową grę z Amigi - Alienbreed (wydaną wiele lat później także w wersji dla iOS), a co za tym idzie film „Obcy - decydujące starcie”. To ostatnie skojarzenie nie jest przypadkowe, wszak zdradza je nawet nazwa samej gry (podobieństwo do xenomorph - nazwy potworów z serii filmów „Obcy”). To zresztą nie pierwsze tego typu nawiązanie w grach ze stajni Pixelbite. W poprzedniej ich grze Space Marshalls ścieżka dźwiękowa na niektórych poziomach (na których także „polowaliśmy na robala”) przypominała do złudzenia tę z filmu Aliens właśnie.



W Xenoverk grałem na iPadzie Air 2, zdaniem jej twórców nie powinna ona sprawiać problemów także na starszych urządzeniach, wliczając w to iPada 3, iPhone'a 5 oraz iPoda touch piątej generacji.

Największa zaleta tej gry to - moim zdaniem - pewne podobieństwa, nawiązania do filmów „Obcy” czy wspomnianej już gry Alienbreed, no i naprawdę dobra grafika.

Minusem jest oczywiście pewna monotonia cechująca takie strzelanki.

Xenoverk dla iPhone'a i iPada dostępny jest w App Store w cenie 1,99 €: [sprawdź](#)

Fotografie: archiwum autora

Produktywność na OS X



Michał Maśłowski



Przyznam się od razu. Kiedy kilka lat temu przesiedałem się na Maka, to nie była to do końca przemyślana decyzja. Kupiłem pierwszego Maka trochę pod wpływem emocji, pod wpływem chwili. Chodziło mi po pierwsze o to, aby coś w życiu zmienić, a po drugie podobał mi się *feel&look* tego komputera. Żadnej racjonalnej decyzji w tym przypadku nie było. Ale tak to w życiu jest. Ludzie rzadko podejmują racjonalne decyzje.

Od tamtej pory trochę wody upłynęło i oczywiście dzisiaj za żadne skarby świata nie przesiałbym się z powrotem na Windowsa. Próbowiałem sobie jednak kilka razy zadać pytanie: ale niby dlaczego nie? Co takiego jest w OS X-ie, że jednak nie? Odpowiedź jest z jednej strony prosta, a z drugiej skomplikowana. Nie sposób wyliczyć wszystkich drobnych czynników, które decydują o tym, że korzystając z Maki jestem bardziej produktywny, niż gdybym siedział przy dowolnym innym komputerze. Jednak spróbuję.

Dzięki dockowi po lewej stronie, a nie na dole, widzę więcej kartki w Wordzie, więcej strony internetowej w Chrome, więcej tweetów w Tweetbocie (wiem, wiem, to ostatnie ma niewiele wspólnego z produktywnością).

OS X sam w sobie dostarcza kilku prostych funkcji, które sprawiają, że jestem w codziennej pracy szybszy, efektywniejszy, bardziej produktywny. Oto kilka z tych, dla których jednak wybieram Maka, a nie cokolwiek innego.

Pracuję z aplikacjami w trybie pełnoekranowym - to drobiazg, ale jakże skuteczny. Jeżeli tylko mogę, to tak właśnie pracuję. Po pierwsze na ekranie mieści się więcej informacji. Przy małych laptopowych monitorach ma to ogromne znaczenie. A po drugie praca na pełnym ekranie pozwala odizolować się od wszystkich możliwych przeszkadzajek. Nie obserwuję wówczas Twittera, nie zaglądam do

przeglądarki, tylko koncentruję się na pracy. Ma to dla mnie znaczenie zawsze wtedy, gdy robię coś „na termin”, np. tak jak teraz piszę ten tekst. Muszę go oddać w ciągu maksymalnie godziny. Koniec więc ze wszystkimi czynnościami pobocznymi. Pozostaje tylko Writer Pro, tryb full screen i nic więcej.



Korzystam z aktywnych narożników. W szczególności, przesunięcie kursora do lewego górnego narożnika mam zdefiniowane jako „Okna programu”. Często zdarza mi się, że mam otwartych kilka np. dokumentów w Wordzie czy też kilka plików pdf w Podglądzie, a do tego sporo tekstów np. w Writerze. Aby łatwiej zapanować nad tymi dokumentami, wyświetlam sobie w ten sposób otwarte pliki tylko z jednego programu. Bardzo mi to ułatwia pracę, zwłaszcza kiedy już „rozpędzę” się z pracą danego dnia i mam otwarte mnóstwo dokumentów. Podgląd ich wszystkich w Mission Control jest wówczas nieskuteczny, bo otwartych plików mam po prostu za dużo. Niestety funkcja „Okna programu” nie działa w przypadku aplikacji pełnoekranowych, ale nad nimi jakoś panuję. Gorzej z tymi oknami, których po prostu za dużo pootwiera mi się na biurku.

Mam Docka po lewej stronie, ostatnio najczęściej ukrytego - to kolejna funkcja, po aplikacjach pełnoekranowych, która zwiększa moją przestrzeń roboczą. Dzięki dockowi po lewej stronie, a nie na dole, widzę więcej kartki w Wordzie, więcej strony internetowej w Chrome, więcej tweetów w Tweetbocie (wiem, wiem, to ostatnie ma niewiele wspólnego z produktywnością). Ostatnio eksperymentuję i automatycznie chowam docka. Jest on wysuwany tylko po najechaniu kursorem na lewą krawędź ekranu. Przyznam się, że akurat do tego ostatniego ciężko mi się przyzwyczaić. Wynika to z tego, że lubię widzieć w docku, jakie programy mam otwarte, czy mam pełny kosz lub też który jest dzień miesiąca (jest to widoczne na ikonce aplikacji kalendarz). Lubię także widzieć badge'a na ikonce OmniFocusa czy - w szczególności ostatnio - na ikonce Slacka. Nie wiem więc, czy zostanę na dłużej ze schowanym dockiem. Póki co próbuję sam siebie przekonać, że te informacje są mi niepotrzebne i tak naprawdę rozkojarzają mnie i zmniejszają moją produktywność, a nie podnoszą.

- Mam backup danych w Time Machine. To po pierwsze potrafi uratować życie, gdy np. zgubilibyśmy komputer, dysk twardy odmówił posłuszeństwa itp. Po drugie odtworzenie kopii danych przy przenoszeniu się na nowy komputer trwa, w porównaniu z konfigurowaniem nowego komputera, dosłownie chwilę. Podłączacie dysk z backupem danych do

nowej maszyny i możecie iść zjeść obiad. Po obiedzie, gdy system zostanie odtworzony z Time Machine, można usiąść do pracy i rozpocząć ją dokładnie w tym samym momencie, w którym ją skończyliście na starym sprzęcie. Wygodne i bardzo oszczędzające czas.

Korzystam z bardzo wielu programów. Śmiem twierdzić, że na OS X-a jest najwięcej programów do... wszystkiego. Być może ten stan mojej wiedzy (lub niewiedzy) wynika z tego, że już dawno nie pracowałem na czymkolwiek innym, ale na OS X-ie jestem w stanie wymienić do każdej najdrobniejszej czynności co najmniej kilka programów, na Windowsie często żadnego. Tak naprawdę ten dostęp do bardzo wielu super specjalistycznych narzędzi powoduje, że jestem w swojej pracy szybszy, ale to już jest temat na inny artykuł (co, do czego i oczywiście za ile?!).

Na koniec chciałbym zwrócić uwagę, że wymieniałem tylko kilka udogodnień, które daje mi OS X. Prawdziwym kluczem do zwiększenia produktywności jest właściwa organizacja pracy. Nie ma takiego komputera i nie ma takiego oprogramowania, które z człowieka kompletnie rozkojarzonego i leniwego zrobią tytana pracy. Jak jeszcze radzę sobie z własnym bałaganiarstwem, roztrzepaniem i okresowymi spadkami produktywności, opiszę następnym razem.

Fotografie: Apple.com, archiwum redakcji





Automatyka domowa

ze smart urządzeniami i Apple HomeKit



Steve Sande

Futuryści zawsze marzyli o dniu, w którym ich dom będzie mógł być sterowany za pomocą głosu (prostych komend głosowych). Taki dzień już niebawem nadejdzie, a to dzięki standardom automatyki domowej, urządzeniom podłączonym do sieci i frameworkowi Apple HomeKit. Niniejszy artykuł przedstawia etap, na jakim jest owa automatyka obecnie, jak HomeKit radzi sobie z coraz większą liczbą komunikujących się za jego pomocą urządzeń i jak sterowanie domem za pomocą Siri staje się rzeczywistością.



Niemal każde elektryczne urządzenie AGD czy RTV można włączyć lub wyłączyć zdalnie, wykorzystując dostępne już dzisiaj aplikacje i współpracujące z nimi produkty. Na sterowaniu oświetleniem od dawna skupiało się wielu producentów, m.in. Philips, który wypuścił na rynek żarówki **Hue**. Za pośrednictwem aplikacji dla iOS można regulować zarówno natężenie światła, jak i jego kolor. Liczba produktów dostępnych w linii Hue z biegiem lat urosła i, co ważniejsze, będzie wspierana przez HomeKit jeszcze w tym roku.

Od momentu wypuszczenia pierwszych żarówek Hue na rynku pojawiło się więcej tego typu produktów konkurencyjnych firm. Wspomnieć tutaj można o całej serii urządzeń Belina o nazwie **WeMo**, wśród których dostępne są także żarówki produkowane przez firmy **Osram**, **Sylvania**, **TCP** i **Cree Connected**. Żarówki te współpracują oczywiście z samym WeMo. Większość z nich wymaga specjalnego huba automatyki domowej. Startowy zestaw zawiera takie urządzenie oraz przynajmniej dwie żarówki.

Ci, którzy chcą montować wspomniane żarówki w normalnych lampach, mogą skorzystać ze specjalnych adapterów wspierających automatykę, podłączanych do gniazdek elektrycznych. Adaptery Belina z serii WeMo nie

potrzebują specjalnego huba. Podłącza się je po prostu do gniazdka, a następnie konfiguruje i steruje z poziomu dedykowanej aplikacji. Są też specjalne gniazdko elektryczne wyposażone w funkcje automatyki. Trzeba je jednak podłączyć do sieci elektrycznej i zamontować w miejscu tych tradycyjnych.



Jednym z zadań automatyki domowej jest wykrywanie naszej obecności w domu i zbieranie informacji płynących z naszego otoczenia. Tutaj przydają się specjalne czujniki. Czujniki ruchu mogą np. wykryć wejście kogoś do pokoju, a czujnik **Netatmo Welcome** korzysta nawet z funkcji rozpoznawania twarzy, by zidentyfikować wchodzącą do danego pomieszczenia osobę. Z kolei czujniki zamontowane na drzwiach i oknach mogą informować nas o ich otwarciu, co ma duże znaczenie dla naszego bezpieczeństwa. Jeszcze inne czujniki sprawdzają temperaturę, wilgotność, poziom dwutlenku i tlenku węgla, a nawet hałasu. Są też inne czujniki, m.in. takie wykrywające zalanie wodą łazienki czy piwnicy - co prawda nie są to informacje, które chcielibyście otrzymać, będąc na wakacjach daleko od domu.



Kolejnymi produktami są inteligentne termostaty, które kontrolują ogrzewanie i klimatyzację naszych domów, tak by oszczędzać możliwie jak najwięcej energii elektrycznej. **Termostat Nest** i **Lyric** od firmy Honeywell mogą być zdalnie kontrolowane, a nawet pozwalają na regulację temperatury, kiedy jesteśmy poza domem.

Z kolei **Nest Protect** wprowadza automatykę i powiadomienia do jednego z bardziej powszechnych (w Stanach Zjednoczonych) urządzeń domowych - wykrywacza dymu. Dodatkowo zabezpiecza mieszkańców przed niebezpiecznym zatruciem tlenkiem węgla.

Jeśli chodzi o bezpieczeństwo, czujniki mogą współpracować w tandemie z elektronicznymi zamkami. **August Smart Lock** może być otworzony właściwie z każdego miejsca na ziemi za pośrednictwem domowego huba, podczas gdy inne tego typu konstrukcje, jak choćby **Kevo Smart Lock**, komunikują się za pośrednictwem Bluetooth z iPhone'm i można je otwierać tylko z bliskiej odległości. Można jednak wysłać specjalny elektroniczny klucz znajomym, którzy także korzystają z iPhone'a, jeśli chcemy wpuścić ich do domu pod naszą nieobecność.

Następną grupą są czujniki otwarcia drzwi garażowych. Przesyłają one powiadomienia o tym, czy drzwi zostały zamknięte lub otwarte. Zamykają je też automatycznie w pewnych

określonych przez użytkowników warunkach. Nie tak dawno, bo w ubiegłym roku, zamontowałem **WeMo Maker Switch** w staroświeckim mechanizmie moich drzwi garażowych, tak bym mógł je otwierać z iPhone'a.

To nie wszystko. Urządzenia kuchenne także mogą komunikować się z domową siecią. Zaliczają się do nich ekspres do kawy **Mr. Coffee Smart Optimal Brew** oraz wolnowar **Crock-Pot Smart Slow Cooker** sterowane za pomocą aplikacji WeMo Belkina. Dzięki aplikacji w prosty sposób, i to za jednym razem, można zaprogramować parzenie kawy na cały tydzień czy obniżyć temperaturę w wolnowarze, tak by potrawa nie była gotowa przed naszym powrotem do domu.

Najlepszym według mnie urządzeniem automatyki domowej minionego roku jest **Rachio Rio** - inteligentny zraszacz zieleni. Nie dość, że pozwolił mi on zaoszczędzić pieniądze dzięki temu, że sam sprawdzał prognozę pogody, odpowiednio dostosowując do niej częstotliwość zraszania, to jeszcze sprawił, że mogłem cieszyć się pięknym trawnikiem, jakiego nie miałem od lat.

Zanim jednak wybieriecie się do sklepu, warto zastanowić się nad tym, czy wszystkie te urządzenia będą ze sobą współpraco-

wać. Na szczęście istnieje kilka standardów, w ramach których możemy odpowiednio je dobrać. Wśród nich wymienić można Zigbee Z-Wave i Insteon, w zakresie których tworzone są sieci kompatybilnych ze sobą urządzeń i wspiera je wiele z dostępnych na rynku hubów automatyki domowej.

Są także metody pozwalające łączyć poszczególne systemy działające w różnych standardach. Najbardziej popularną jest wykorzystanie usługi If This Then That (IFTTT.com), która pozwala na tworzenie własnych formuł, złożonych z konkretnych warunków i zadań wykonywanych po ich spełnieniu. Wiele z firm produkujących urządzenia automatyki domowej wspiera IFTTT, nie powinno być więc problemu ze stworzeniem odpowiedniej formuły, służącej np. do włączania bądź wyłączania światła w domu, nawet za pomocą kontrolerów działających w różnych standardach.

Dla użytkowników produktów Apple standardem stanie się z pewnością framework HomeKit, za pomocą którego można będzie połączyć wszystkie urządzenia i zarządzać nimi poprzez aplikację czy Siri. Wiele z urządzeń dostępnych na rynku jest już kompatybilnych z HomeKit. Wystarczającą zachętą dla ich producentów jest ogromny rynek, jaki tworzą mobilne urządzenia z systemem iOS. Największą zaletą HomeKit jest możliwość kontrolowania urządzeń za pośrednictwem komend głosowych wydawanych Siri.

Jak przedstawiono to **w dokumencie wsparcia technicznego Apple**, łączenie urządzenia z iOS z akcesoriami wspierającymi HomeKit jest proste i łatwe. Po ich podłączeniu mogą być one grupowane w poszczególnych domach, obszarach, pokojach itp. Poszczególne urządzenia można będzie kontrolować za pomocą komend głosowych typu „Zwiększ temperaturę do 22°C” (wspomnieć wypada, że pierwsze informacje o pracach nad językiem polskim w Siri trwają przynajmniej od stycznia bieżącego roku). W przypadku grup urządzeń będą to być mogły polecenia typu „Włącz światła w salonie” lub „Wyłącz wszystkie światła w górskim domku”.

Jak najłatwiej rozpocząć przygodę z automatyką domową? Od zakupu dobrze znanego urządzenia, które spełni Wasze oczekiwania, jak wyłączniki WeMo, żarówki CREE, Hue czy TCP lub termostatu Nest. Pamiętajcie jednak o tym, by urządzenie posiadało certyfikat „Works with HomeKit” lub też producent oficjalnie potwierdził wsparcie dla tego standardu. Pozostanie już tylko załadować odpowiednie aplikacje z App Store i sparować urządzenia z iPhone’em bądź iPadem i można będzie zacząć zabawę z domową automatyką.

Fotografie: materiały promocyjne producentów

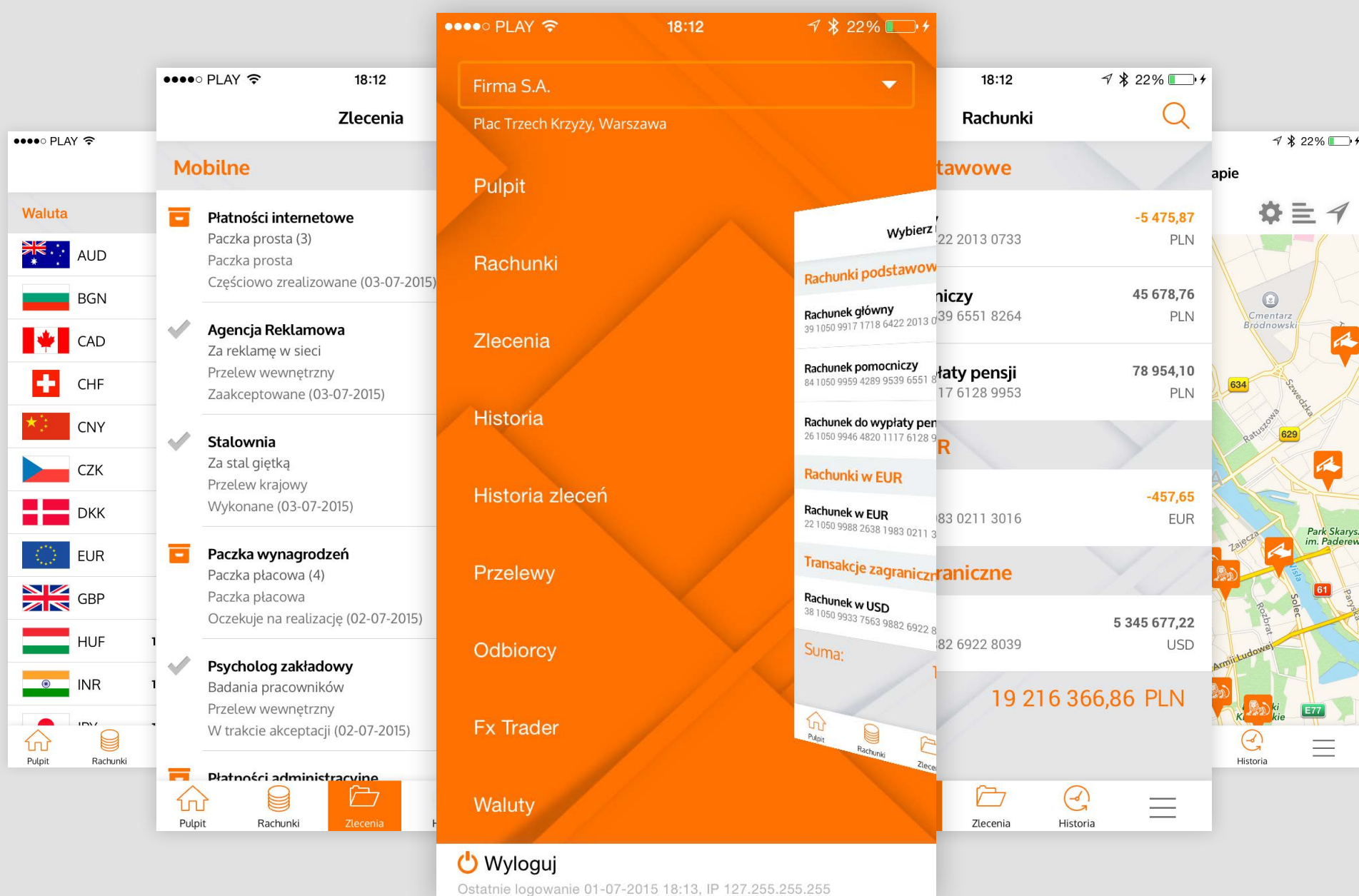


ING Business

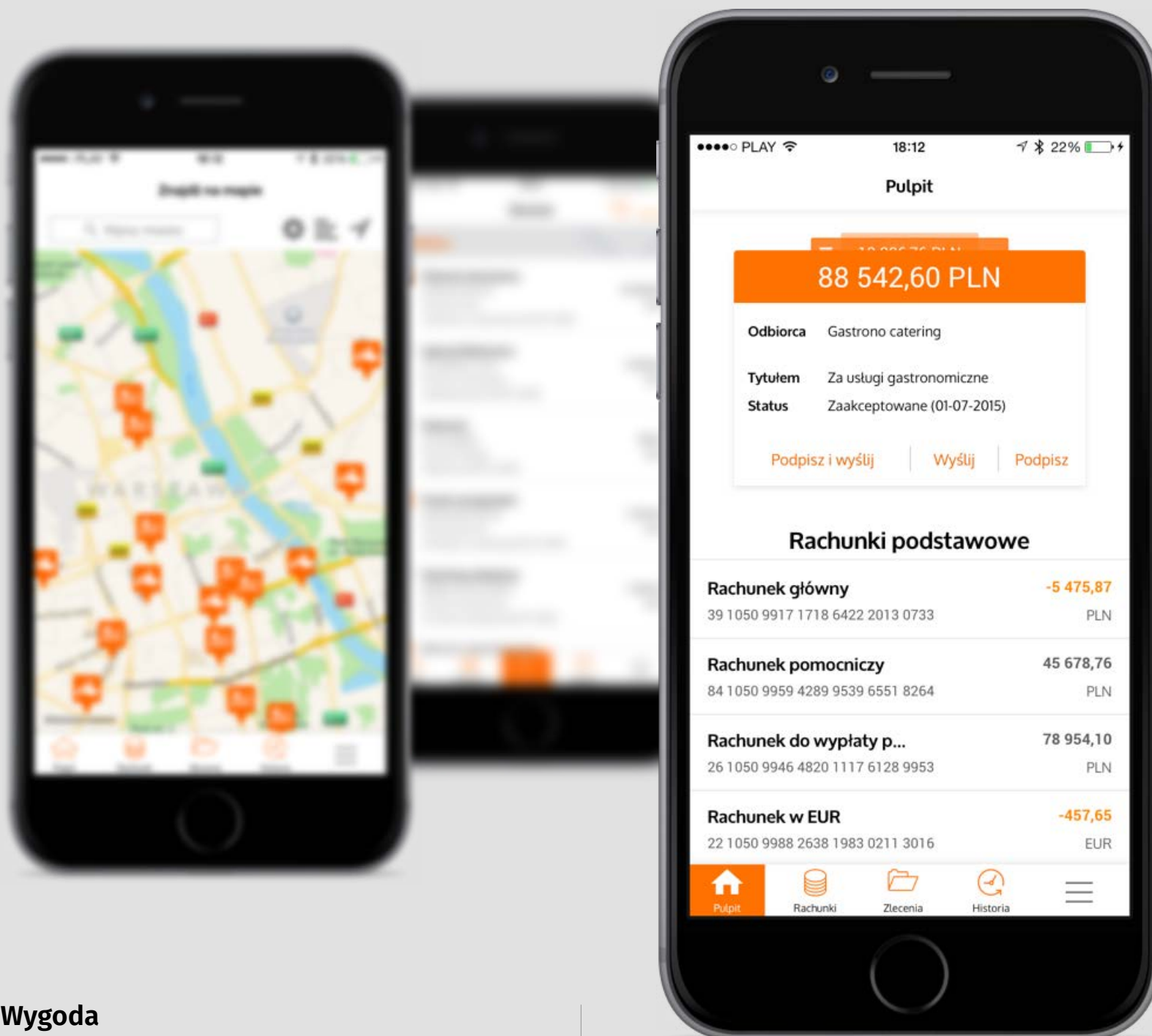
- nowa wersja aplikacji bankowości mobilnej dla firm



Krystian Kozerański



Bankowość mobilna musi być zarówno wygodna, jak i bezpieczna. Ma to znaczenie zarówno dla klientów indywidualnych, jak i przedsiębiorstw. Wie o tym bardzo dobrze ING Bank Śląski, który od kilku lat udostępnia jednym i drugim świetne aplikacje bankowe na smartfony. Ta skierowana dla firm i przeznaczona dla iPhone'ów i smartfonów z Androidem została niedawno zaktualizowana do zupełnie nowej wersji.



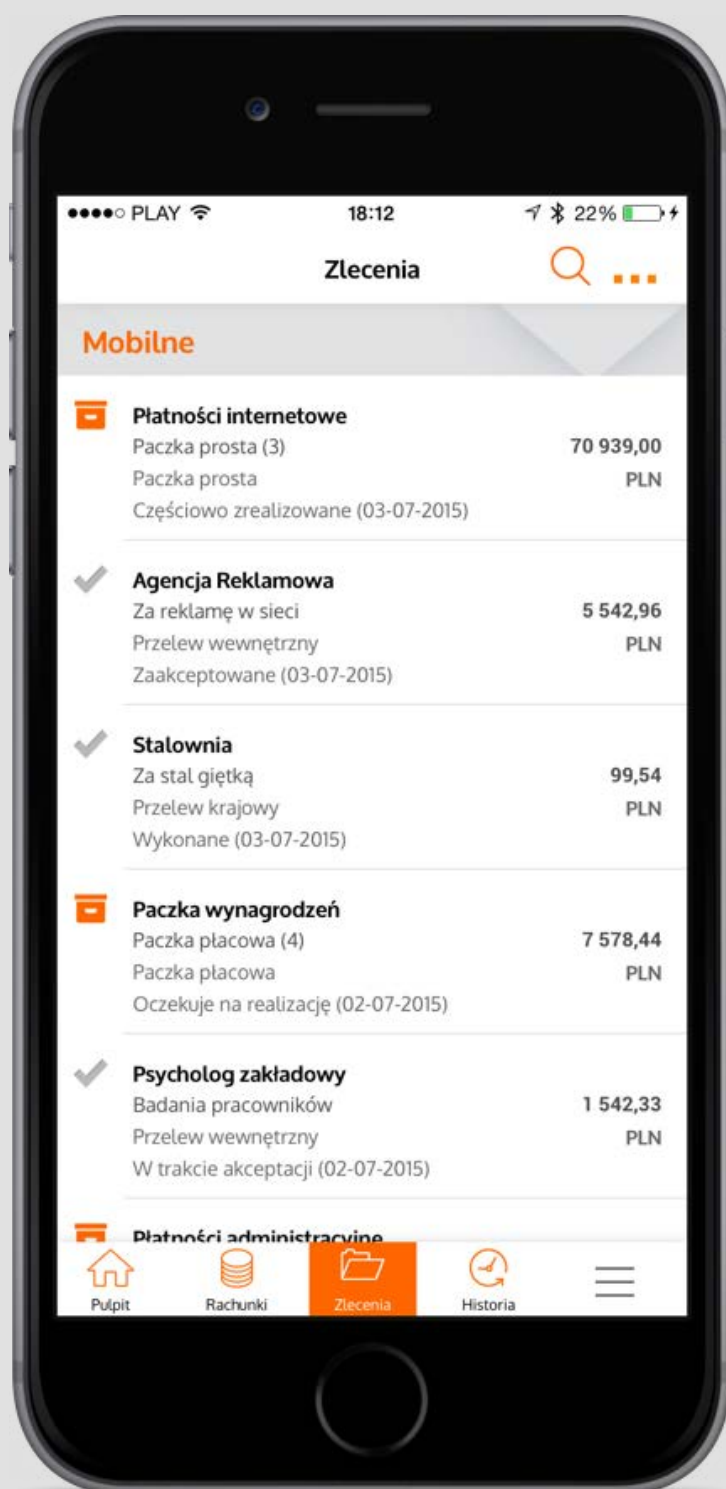
Wygoda

Bankowość mobilna dla firm nie oznacza, że aplikację dla smartfona obsługiwać będzie bezduszna machina. Trafia ona zwykle na urządzenie przedsiębiorcy, który w tym wypadku przenosić będzie swoje przyzwyczajenia - jako klienta indywidualnego - z korzystania z tego typu programów, na zarządzanie z poziomu telefonu finansami swojej firmy. To właśnie przyzwyczajenia te wzięte zostały pod uwagę przy opracowywaniu nowego interfejsu aplikacji, nad którą prace trwały dobrze ponad rok.

Nowa wersja aplikacji oferuje wszystkie funkcje, których oczekiwać mogą klienci korporacyjni. Wszystkie one dostępne za pośrednictwem nowego, płaskiego interfejsu zgodnego z obecnymi trendami w projektowaniu aplikacji dla iOS czy Androida.

Ważne - Wśród nowości wspomnieć wypada o prostszym i szybszym logowaniu oraz szybkim podglądzie kont na rachunkach i podpisywaniu zleceń. Funkcje te cieszą się wśród użytkowników korporacyjnych największą popularnością i dostępne są w głównym widoku - na pulpicie aplikacji. Dodatkowo widget w centrum powiadomień pozwala podglądać saldo na wybranym rachunku bez konieczności logowania się do aplikacji.

W górnej jego części pulpitu znajdują się karty do podpisu zleceń ułożone jedna za drugą. Wystarczy przesunąć palcem w górę lub w dół, by przejść do kolejnej lub poprzedniej. Dol-



na część pulpitu zapewnia wspomniany już szybki dostęp do rachunków podstawowych.

Dodatkowo umieszczone na dole ekranu dolne menu zapewnia wygodną nawigację pomiędzy pulpitem, a bardziej szczegółowym widokiem rachunków, zleceń i historii. Zapewnia też dostęp do głównego menu programu, w którym użytkownik znajdzie dostęp do przelewów, listy odbiorców, Fx Trader, kursów walut, mapy oddziałów ING Banku Śląskiego, bankomatów i wpłatomatów. Personalizowane menu pozwala w każdej chwili wybrać funkcje, do których chcemy mieć szybki dostęp.



Bezpieczeństwo

Nowa wersja aplikacji ING Business ING Banku Śląskiego jest jednym z najbezpieczniejszych programów tego typu. Aplikacja wymaga aktywacji z poziomu systemu ING BusinessOn-Line. Połączenie z bankiem jest szyfrowane, a wszystkie transakcje podpisywane są przed wbudowany token softwarowy. ING Bank Śląski szczyci się tym, że za jej pomocą dokonano m.in. transferu 70 milionów złotych.

Przyszłość

Aplikacja cały czas jest rozwijana i dodawane są nowe funkcje. ING Bank Śląski szykuje też coś specjalnego dla użytkowników urządzeń Apple, o czym poinformuje już niedługo.

Fotografie: aplikacja ING - archiwum autora



Moje pierwsze „selfie” ...

wykonane aparatem cyfrowym od Apple



Jaromir Kopp

I pewnie wielu z Was zapyta: „Co w tym dziwnego?”. Otóż to, że nie chodzi mi o aparat wbudowany w iPhona, iPada czy komputer Apple.

Był taki czas, gdy Apple chwyciło się każdej komputerowej dziedziny, na jakiej - zdaniem zarządu firmy - można było coś zarobić. W 1995 roku gigant (na glinianych nogach) z Cupertino miał w ofercie ponad 30 modeli komputerów (plus dodatkowe warianty), 3 rodzaje serwerów, 10 modeli drukarek atramentowych i laserowych, 5 modeli monitorów, skaner, głośniki i „tablet” Newton (o którym pisałem w poprzednim numerze MAM). Miał też aparat cyfrowy (i to już od 1994 roku).

Początki fotografii cyfrowej (poza zastosowaniami naukowymi i kosmicznymi) to wczesne lata 70. XX wieku. Wtedy kilka firm zgłosiło pierwsze patenty (Texas Instruments, Kodak) i opracowało fotoczule matryce półprzewodnikowe. Przedtem jako detektory obrazu były stosowane lampy elektronowe. Pierwsze produkty dostępne na rynku służące do cyfrowej rejestracji obrazów to już koniec lat 80. zeszłego wieku. Pionierem był Kodak. Jednak urządzenia nie były kierowane na rynek po-

popularny i nie odniósł masowego sukcesu. W 1990 roku Kodak opracował standard Photo CD. Służył on do zapisu i rozpowszechniania zdjęć za pomocą płyt CD. Prawdopodobnie większość z Was nawet o nim nie słyszała. Ja miałem to szczęście, że na początku lat 90. XX w. trafiły w moje ręce płyty ze zdjęciami w tym formacie. Na dysku zdjęcia były zapisane w kilku rozdzielczościach i wczytywane w zależności od potrzeby. Nie było tradycyjnego systemu plików, tylko własna struktura danych opatentowana przez Kodaka. Nawet jak na ówczesne standardy działało to dość powolnie. Ale nie to jest głównym tematem artykułu.



Apple pionierem fotografii cyfrowej

Na początku lat 90. zeszłego wieku rynek fotografii analogowej w USA był szacowany na 12 miliardów dolarów rocznie. Zarząd Apple, które i tak miało rozbuchane portfolio produktów, postanowił uszczknąć coś z tego zasobnego rynku dla siebie. Rozpoczęły się poszukiwania firmy, która zaprojektuje i wyprodukuje dla Apple „cyfrówkę” na rynek popularny, działającą z komputerem.

Pierwszym aparatem od Apple był QuickTake 100. Była to pierwsza „cyfrówka” na rynek popularny, która odniosła znaczący sukces. Doszło do tego, że Time Magazine umieścił QuickTake 100 od Apple na swojej liście „Stu najważniejszych i najbardziej wpływowych gadżetów od 1923 do chwili obecnej” i to w 2010 r.

Choć premiera aparatu Apple miała miejsce w lutym 1994 roku (model 100), to w moje ręce „wpadł” dopiero w 1996 model 150, zastąpiony rok później przez model 200. Jak wiemy, w 1997 roku do firmy wrócił Steve Jobs, który pozamykał wszystkie niedochodowe lub źle rokujące linie produktów. A w 1997 roku QuickTake miała już silną konkurencję w postaci aparatów Kodaka, Casio, Sony, Fuji i innych.

Pracowałem wtedy w pierwszej i jedynej „kawiarence” internetowej we Wrocławiu: „Internet Cafe Baza”, która oczywiście funkcjonowała wyłącznie na sprzęcie Apple. Firemka miała też status autoryzowanego sprzedawcy Apple, więc i pewne „chody” u wyłącznego wówczas dystrybutora, czyli SAD Apple IMC Poland. Cena QuickTake 150 wynosiła około 650 dolarów (w Polsce ceny Apple podawano wtedy w dolarach), czyli przy ówczesnym kursie jakieś 1700 zł. Miesięcznie zarabiałem między 500 a 700 zł, więc nawet nie marzyłem, aby taki aparat nabyć. Na szczęście temat „kawiarni internetowych” był bardzo gorący i SAD chciał wykorzystać fakt, że jedyna kawiarenka internetowa we Wrocławiu pracowała na sprzęcie Apple. Udostępnił więc aparat QuickTake 150 na dogodnych zasadach do użytku w kawiarni, a po godzinach co ważniejsi pracownicy mogli sobie aparat wypożyczać.

I tak powstało moje pierwsze „selfie”!



Musicie wybaczyć jakość i „poprawność” moich zdjęć zamieszczonych w artykule. Wytłumaczeniem niech będą możliwości tego rewolucyjnego jak na tamte czasy produktu.

Obie początkowe wersje cyfrowki Apple miały identyczny kształt i parametry. Z wyglądu bardziej przypominały lornetkę niż aparaty analogowe czy obecne kompaktowe cyfrowki. Oczywiście nie miały wyświetlacza pokazującego obraz z obiektywu i kadrowało się za pomocą wizjera. Wyświetlacz podawał jedynie informacje o ilości zdjęć, jakie możemy wykonać, aktywności lampy błyskowej, ustawionej rozdzielczości, energii w baterii czy opcji samowyzwalacza.

Obiektyw był typu „focus free”, współpracował z matrycą 0,3 Mpx [!]. Zdjęcia o rozdzielczości 640 x 480 lub 320 x 240 pikseli były zapisywane we wbudowanej na stałe pamięci EPROM o pojemności 1 MB. Pozwalało to na zrobienie 32 zdjęć w niskiej rozdzielczości lub

8 w wysokiej. Rozdzielczość można było zmieniać przed każdą fotografią. Migawka (1/30 do 1/175) i przysłona (f/2.0 do f/16) ustawiane były automatycznie. Zasilanie aparatu zapewniały trzy baterie AAA, które wystarczały na zrobienie kilkudziesięciu zdjęć.

QuickTake 100 i 150 różniły się w zasadzie tylko dołączonym zestawem do zdjęć „makro”. W modelu 150 był on w standardzie, a do 100 można go było dokupić. Składał się z nakładki na obiektyw, wizjer i lampę błyskową. Po założeniu pozwalał on na robienie zdjęć z odległości ~30 cm od obiektywu.

Aby zobaczyć zrobione zdjęcia, należało podłączyć QuickTake do Maki za pomocą kabla LocalTalk (RS-422). W komputerze musiało być zainstalowane oprogramowanie QuickTake wraz z rozszerzeniami, dzięki któremu podłączony aparat zgłaszał się jako dysk, co pozwalało na kopiowanie zdjęć w formacie QuickTake. Program pozwalał na przeglądanie zdjęć



przed zgraniem ich na dysk i wybór formatu pliku (QuickTake, PICT, BMP, JPEG, PCX, TIFF). Dodatkową jego zaletą była możliwość sterowania aparatem podłączonym do komputera. Sam proces zgrywania zdjęć trwał chwilę (transmisja kablem szeregowym), ale nie był przesadnie długi.

Choć mogłem zrobić tylko 8 fotografii w przyzwoitej jakości, to i tak zabawa była świetna! Nie ponosiło się kosztów wywołania, a efekt można było zobaczyć bez czekania na odbitki robione w punkcie. Wiem, że teraz brzmi to dziwnie, ale wtedy takie możliwości były niespotykane. Zabawa z fotografią cyfrową nabrała dodatkowych walorów, jeśli się było szczęśliwym posiadaczem notebooka od Apple (ja miałem PowerBooka 165). Choć miał on matrycę w 16 odcieniach szarości, to umożliwiał zgranie zdjęć „w terenie”, zwolnienie pamięci w aparacie i przejrzenie ich w trybie monochromatycznym.

Nie wiem, jak to się stało, ale - jak widzicie na fotografii - wpadłem na pomysł, aby sobie samemu robić zdjęcia trzymając aparat w wyciągniętej ręce - czyli byłem pionierem cyfrowego selfie w Polsce! Nie było to łatwe, bo bez nakładki „makro” QuickTake łapał ostrość z odległości metra, co niestety trochę widać na tych zdjęciach. Jakoś z analogowym aparatem nigdy na taki pomysł nie wpadłem.



W swoim archiwum iPhoto (teraz już Zdjęcia) naliczyłem około setki fotografii zrobionych za pomocą QuickTake 150 w czerwcu i lipcu 1996 roku.

Następne zdjęcia w archiwum cyfrowym mam już z 1997 roku i są one wykonane aparatem AGFA o podobnych parametrach, też bez wyświetlacza, ale z większą pamięcią wbudowaną, bo aż z 2MB i w klasycznej obudowie kompaktowej.

Niestety często w latach 90. zeszłego wieku Apple dobrze zaczynało, ale nie potrafiło wykorzystać początkowego sukcesu swoich produktów. Tak samo było z QuickTake. Ostatni model 200 był w zasadzie wierną kopią Fuji DS-7 (tego modelu dla Apple już nie robił Kodak, lecz właśnie Fuji) i nie zachwycał tak jak poprzednicy. Już wspominałem, że Jobs po powrocie do firmy „wykończył” linię aparatów cyfrowych Apple. Jednak jakiś sentyment musiał pozostać i przejawiał się pod postacią kamery Apple iSight do wideokonferencji w iChat już w 2003 roku. Następnie kamery zostały zainstalowane w iMac G5 i intelowych MacBookach, a do systemu trafiło oprogramowanie do robienia „selfie”: Photo Booth. A potem nastały czasy fotografowania iPhone’em.

Fotografie:

3,6: archiwum autora

1,2,4,5: Jonathan Zufi, <http://iconicbook.com>

Runtastic PRO



Grzegorz Świątek

Czym byłby iPhone bez aplikacji? Ci, którzy posiadali pierwszy model tego telefonu, na którym zainstalowany był iPhone OS - bo tak nazywał się wtedy mobilny system operacyjny znany dziś jako iOS - wiedzą, że nie zawsze istniał sklep App Store. Pojawił się on dopiero wraz z premierą systemu iPhone OS 2, który zaprezentowany został w lipcu 2008 roku. Dopiero ten system dawał oficjalną możliwość instalacji aplikacji firm trzecich. Dobrze się stało, że Apple dość szybko wprowadziło taką możliwość oraz rozpoczęło budowanie społeczności programistów, którzy zaczęli tworzyć programy dla iPhone'a. Dziś, gdy w App Store znajduje się niemal półtora miliona aplikacji podzielonych na 24 kategorie, zdajemy sobie sprawę, że ich brak mocno ograniczał funkcjonalność tego smartfona.

Dzięki aplikacjom, jakie znaleźć możemy w kategorii Zdrowie i fitness, iPhone to narzędzie, które ułatwia nam pewnego rodzaju „sprofesjonalizowanie” naszego amatorskiego podejścia do sportu – to sformułowanie z artykułu „iPhone w służbie fitnessu”, zamieszczonego w pierwszym numerze MyApple Magazynu, według mnie trafnie opisuje to, co to urządzenie wnosi do świata aktywności fizycznej.



Jedna z grup aplikacji fitnessowych służy do monitorowania i analizowania treningów biegowych, kolarskich czy rolkarskich. Celowo wymieniam te dyscypliny, ponieważ są one obecnie chyba najczęściej uprawiane. Najbardziej popularne aplikacje z tej grupy to zdecydowanie Endomondo oraz RunKeeper. Jedną z wielu mniej mainstreamowych alternatyw dla tych programów jest Runtastic. Moja przygoda z tą aplikacją zaczęła się w dość przypadkowy sposób. Pierwszy raz ściągnąłem ją w wersji PRO, gdy chwilowo dostępna była za darmo. Regularna cena to 4,99 euro. Po drodze próbowałem korzystać ze wspomnianych wyżej pozycji, a także kilku innych, ale ostatecznie pozostałem właśnie przy tej.

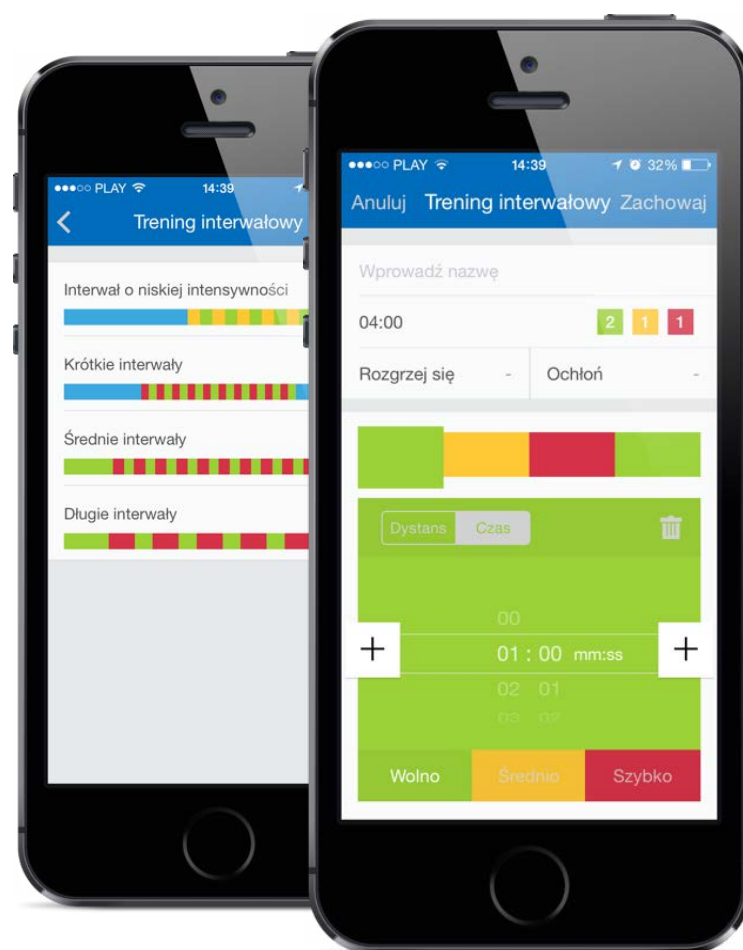
Plany, które kupić można w aplikacji, są dość drogie. Ich ceny rozpoczynają się od 20 euro. Jest pewien sposób na obejście konieczności zakupu tych planów.

Runtastic PRO nie wyróżnia się niczym szczególnym spośród tego typu aplikacji. No może poza tym, że użyte w nazwie PRO nobilituje. Mój opis funkcji, które oferuje aplikacja, ma na celu przybliżenie jej możliwości. Nie chcę zagłębiać się w szczegóły, aby uniknąć niepożądanego nudności.

Funkcje aplikacji podzielić można na przedtreningowe, treningowe i potreniingowe. Zabawę z tym programem rozpocząć należy od wyboru dyscypliny, którą będziemy w danym momencie trenować. Lista jest bardzo długa. Poza bieganiem czy kolarstwem znajdziemy na niej także curling, jogę, kitesurfing oraz paralotniarstwo.

Podstawową funkcją Runtastica jest rejestrowanie aktywności. Aplikacja umożliwia również zdefiniowanie celu treningu opartego na tempie, czasie trwania, dystansie lub liczbie spalonych kalorii.

Kolejna na liście typów treningu jest opcja „Pobij wynik tej aktywności”. Jak sama nazwa wskazuje, pozwala ona mierzyć się z naszymi poprzednimi rezultatami.

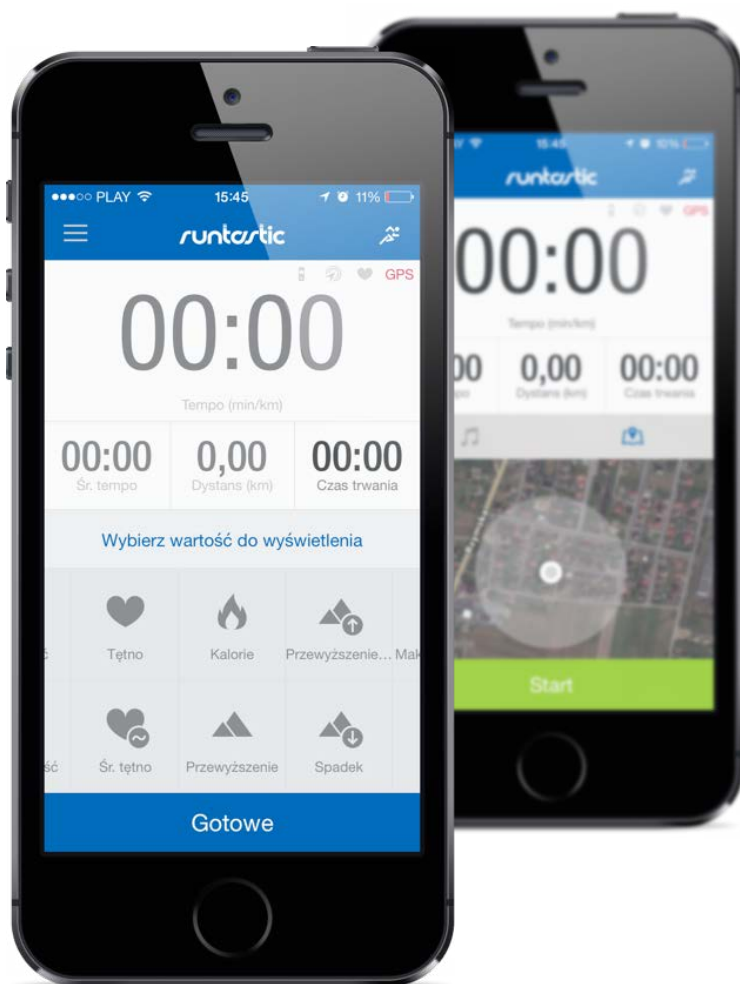


Następna, już nieco bardziej zaawansowana funkcja, to treningi interwałowe. Polegają one na wykonywaniu wysiłku fizycznego o zmiennej intensywności np. trucht na zmianę ze sprintem. Możemy skorzystać ze zdefiniowanych wcześniej ustawień lub stworzyć własny trening interwałowy.

Aplikacja Runtastic oferuje również plany treningowe, które - jak twierdzą ich autorzy - przygotowują nas do przebiegnięcia określonego dystansu w określonym czasie. Plany, które kupić można w aplikacji, są dość drogie. Ich ceny rozpoczynają się od 20 euro. Jest pewien sposób na obejście konieczności zakupu tych

planów. Harmonogramy treningów dostępne są za darmo na wielu polskich i zagranicznych stronach internetowych poświęconych tematyce biegania. Przy odrobinie wysiłku można wpisać je do aplikacji za pomocą opcji „trening interwałowy” i zaoszczędzić przy tym kilkadziesiąt złotych.

Przejdźmy teraz do funkcji treningowych. Ważnym elementem są informacje wyświetlane podczas treningu. Aplikacja wyświetla jednocześnie cztery parametry naszej aktywności. Ekran możemy spersonalizować, wybierając te dane, które najbardziej nas interesują.



Spośród funkcji, które przydają się podczas treningu, wymienić należy także auto pauzę. Zatrzymuje ona pomiar, gdy przestajemy się poruszać, dzięki czemu - mimo przerw np. na odpoczynek - nasz wynik może być całkiem niezły. Kolejna ważna - jeśli nie najważniejsza - funkcja to „Trener głosowy”, który podczas aktywności informuje nas o wybranych wcześniej parametrach aktywności. Poza tym, jeśli wybierzemy cel treningu oparty np. na dy-

stansie, to nasz „Trener głosowy” poinformuje nas także o tym, że osiągnęliśmy np. połowę założonego celu. Trener może przemówić do nas co określony czas lub dystans, lecz niestety nie w języku polskim.

Powiadomienia głosowe to bardzo fajny pomysł, ponieważ zerkanie podczas biegu na telefon umieszczony na przedramieniu w celu kontroli jego parametrów nie jest zbyt wygodne, a poza tym sprawia, że zwalniamy tempo.

Aplikacja umożliwia także połączenie z iPho-

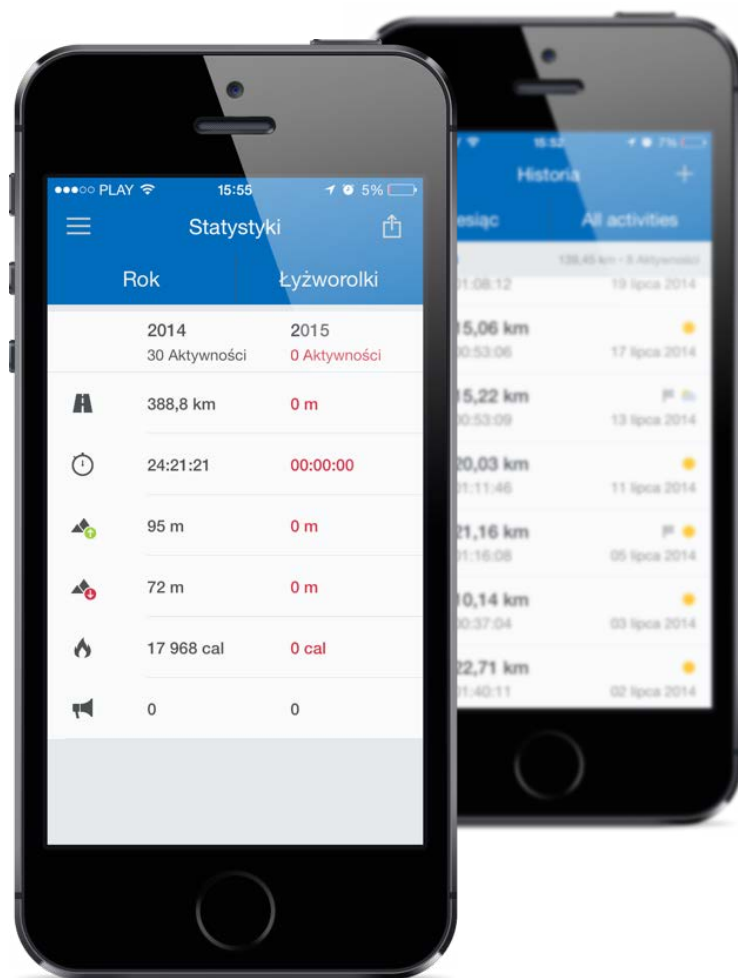


nem monitora pracy serca, dzięki czemu możemy śledzić nasze aktualne tętno, a po treningu przeanalizować np. statystyki dotyczące ilości czasu spędzonego w poszczególnych strefach tętna.

Wśród funkcji potreningowych znajdują się między innymi „Historia” oraz „Statystyki”. Pierwsza z nich archiwizuje dane dotyczące naszych aktywności, które prezentowane są

za pomocą liczb i wykresów. Na mapie zobaczyć możemy również trasę, którą przebyliśmy.

W „Statystykach” sprawdzić można parametry treningów w określonym przedziale czasu bądź z podziałem na poszczególne dyscypliny sportu.

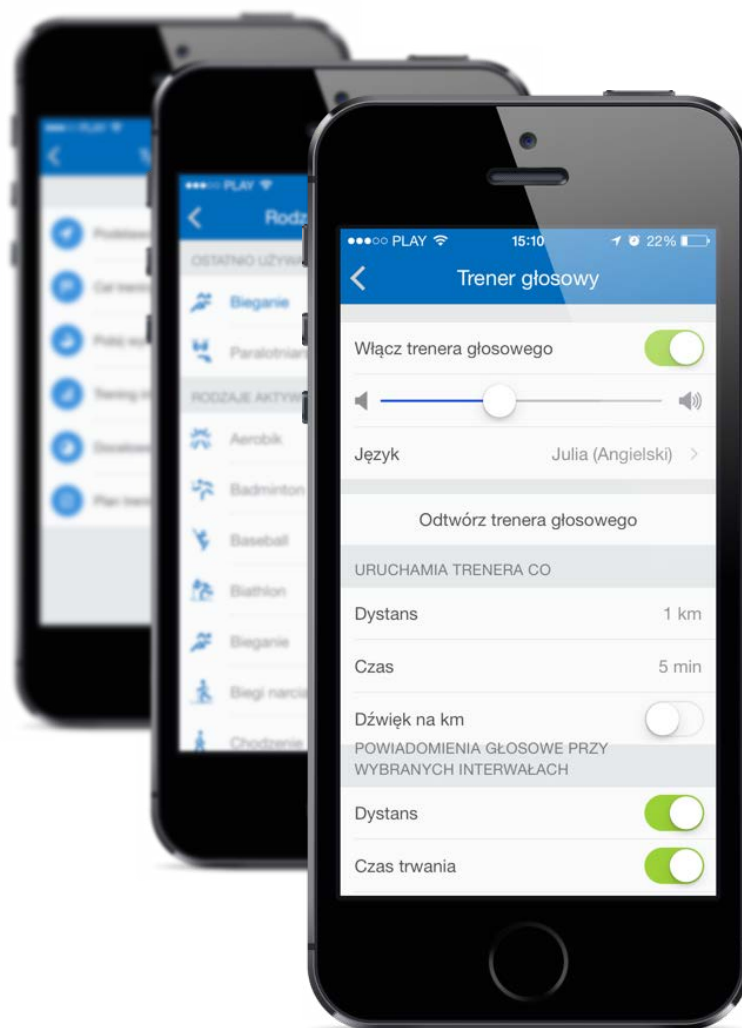


Runtastic to także serwis w wersji webowej, który oferuje funkcje podobne do tych opisanych wyżej, blog oraz kanał YouTube, poświęcone głównie tematyce zdrowego stylu życia.

Podsumowując, Runtastic to jedna z wielu dostępnych w App Store aplikacji, które pozwalają na monitorowanie i aktywności, i postępów treningowych. Nie jestem w stanie ocenić, czy jest lepsza, czy gorsza od innych. Ocena w dużej mierze zależy od stopnia przyzwyczajenia do danego rozwiązania. Największą wadą, a zarazem zaletą tego typu aplikacji jest iPhone. Wada wynika z faktu, że telefon jest dość duży, przez co pojawia się problem

sposobu noszenia go podczas treningu. Najlepszym rozwiązaniem jest chyba opaska na przedramię, lecz utrudnia ona obserwację parametrów treningu. Trzeba się nieźle nagimnastykować, aby je sprawdzić. Co prawda z pomocą przychodzi nam „Trener głosowy”, ale ten nie jest w stanie poinformować nas w każdym momencie np. o tempie chwilowym. Nie polecam takiego rozwiązania na bardziej ekstremalne treningi. Szybka jazda na rowerze po lesie z iPhone’em na przedramieniu może zakończyć się uszkodzeniem smartfona. Zaletą jest fakt, że nie musimy kupować kolejnego urządzenia, aby monitorować naszą aktywność fizyczną. Jeśli i tak posiadamy już iPhone’a, to dzięki tym aplikacjom może on stać się przyjaznym dla użytkownika narzędziem fitnessowym.

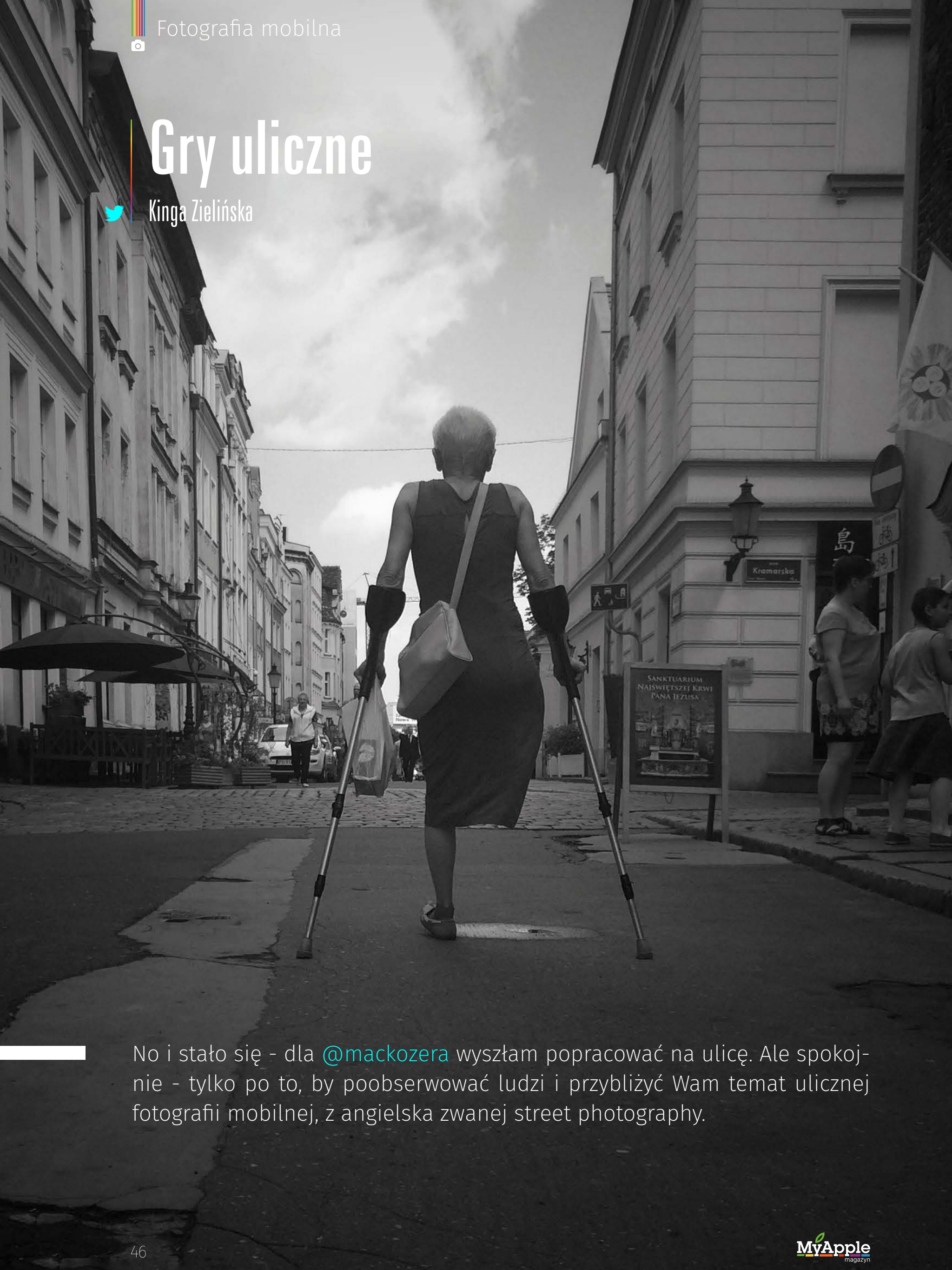
Fotografie: aplikacja Runtastic PRO - archiwum autora



Gry uliczne



Kinga Zielińska



No i stało się - dla [@mackozera](#) wyszłam popracować na ulicę. Ale spokojnie - tylko po to, by poobserwować ludzi i przybliżyć Wam temat ulicznej fotografii mobilnej, z angielska zwanej street photography.



Uwielbiam obserwować ludzi, i to nie w kontekście tzw. obcinek („masz za małe legginsy” - tak, kobiety to robią!), ale dla ich samych sylwetek, ruchów, relacji między nimi, emocji, spojrzeń, ekspresji szczęścia czy też smutku. Wydawałoby się, że to prosta sprawa, bo obserwacja to coś co robimy od dziecka. Dzieci to najlepsi obserwatorzy otoczenia, najsprawniejsi odbiorcy naszych zachowań, zarówno tych dobrych, jak i niestety złych. To dzięki przyglądaniu się małe dziecko uczy się swojego świata, próbując przystosować się do panujących w nim zasad. Doskonale wie, kiedy mama jest szczęśliwa, smutna lub czy

zachowanie jakiegoś człowieka odbiega od ogólnie przyjętych standardów. A teraz pomyślcie, żeby dać takiemu dziecku do ręki aparat. Nie telefon (bez przesady), ale taki zwykły pstrykacz dla dzieci. Nie dość, że maluch z takim sprzętem wzbudzi raczej w otoczeniu pozytywne emocje, to fotografowani przez niego ludzie z pewnością nie poczują się skrępowani i zachowają otwartość. Tyle dziecko, a my? Okazuje się, że wszystko jest w porządku do momentu, gdy spacerując ulicami fotografujemy budynki, pejzaże, robaki, kwiatki itp. Problem pojawia się w chwili, gdy zaczynamy robić zdjęcia obcym ludziom. Wówczas nie



wygląda to już tak różowo, jak wtedy gdy staję przed nimi kilkuletni przejęty szkrab z aparatem. Nierzadko pojawia się wtedy domniemany sprzeciw, podejrzliwość i więcej niż wyczuwalna chęć uniknięcia tej sytuacji. Nie wiem jak Wy, ale ja czuję się wtedy trochę jak złodziej, który kradnie komuś chwilę z jego życia, zapisując ją sobie na wieczność.

Nie jestem profesjonalnym fotografem, ale wychodząc na ulicę z iPhone'm czuję się trochę jak agent służb specjalnych Instagramu (tu mogłabym zanucić „Mam tę moc, mam tę moc, rozpalę co się tli...”). Zapytacie, dlaczego tak się dzieje za sprawą zwykłego telefonu? Nie rzuca się w oczy, jest mały, szybki, niezawodny, a w razie potrzeby pozwala sięgnąć po „szpiegowskie” nakładki ułatwiające robienie zdjęć z ukrycia (jak np. COVR photo). Nie mogę też nie wspomnieć o możliwości natychmiastowej edycji ujęcia i podzielenia się ustrzeloną zdobyczą „tu i teraz”, bezpośrednio z miejsca akcji.

Coraz częściej zdarza się, że znani fotogra-

fowie - wychodząc ze studia na ulicę - też przerzucają się ze swoich opastych lustrzanek na telefony, doceniając uzyskaną w ten sposób zwinność, dyskrecję i wygodę. Większość z nich wie również, że pracując „na ulicy” lustrzanką muszą być dobrze ubezpieczeni albo umieć szybko.. biegać. Mając w ręku wyłącznie telefon unikają tych wymogów, zyskując dodatkowo tak potrzebną wówczas niewidoczność i „przezroczystość”.

Z drugiej strony rola agenta/szpiega też nie jest zawsze tą najbardziej pożądaną, ponieważ są sytuacje, w których bez kontaktu wzrokowego z obiektem planowane ujęcie traci całe swoje znaczenie i sens. Czasem właśnie to skrzyżowanie wzroku obiektu z okiem aparatu tworzy atmosferę ulotności, zaskoczenia i niepowtarzalności sceny. Jest to jednak niełatwe i może prowadzić do konfliktów. W tych sytuacjach z reguły czuję wielką obawę, że lada chwila usłyszę coś niemiłego i ze szpiega-fotografa zamienię się w turystę-pstrykacza bezdusznie naruszającego czyjąś osobistą sferę. Pamiętajmy więc, że w znakomitej większości jesteśmy zwykłymi śmiertelnikami z kiepskim ubezpieczeniem i takimi sobie umiejętnościami katapultowania się z miejsca zdarzenia. Czasem więc (jeśli nie zepsuje to chwili) warto najzwyczajniej podejść i zapytać o pozwolenie, albo wierzyć, że fotografowany nie zauważy, że nagle staje się koło niego i nerwowo bawicie się telefonem. A Wy ustawiacie się do kadru dnia, szukacie aplikacji, w której można by najlepiej to zdjęcie wykonać, na końcu pstryk i aaa.. zapomnieliście włączyć HDR albo wyłączyć lampy! No dobra, nie zdarzyło mi się oberwać (jeszcze), ale spotkałam już osobę nieżyczącą sobie, żebym fotografowała jej psa. No cóż, to oczywiście jej przywilej, choć z drugiej strony prawo stanowi, że przestrzeń publiczna - z wyłączeniem wizerunku znajdujących się w niej osób - może być swobodnie uwieczniana na zdjęciach. Jak zawsze w takich sytuacjach najlepszym doradcą jest zdrowy roz-



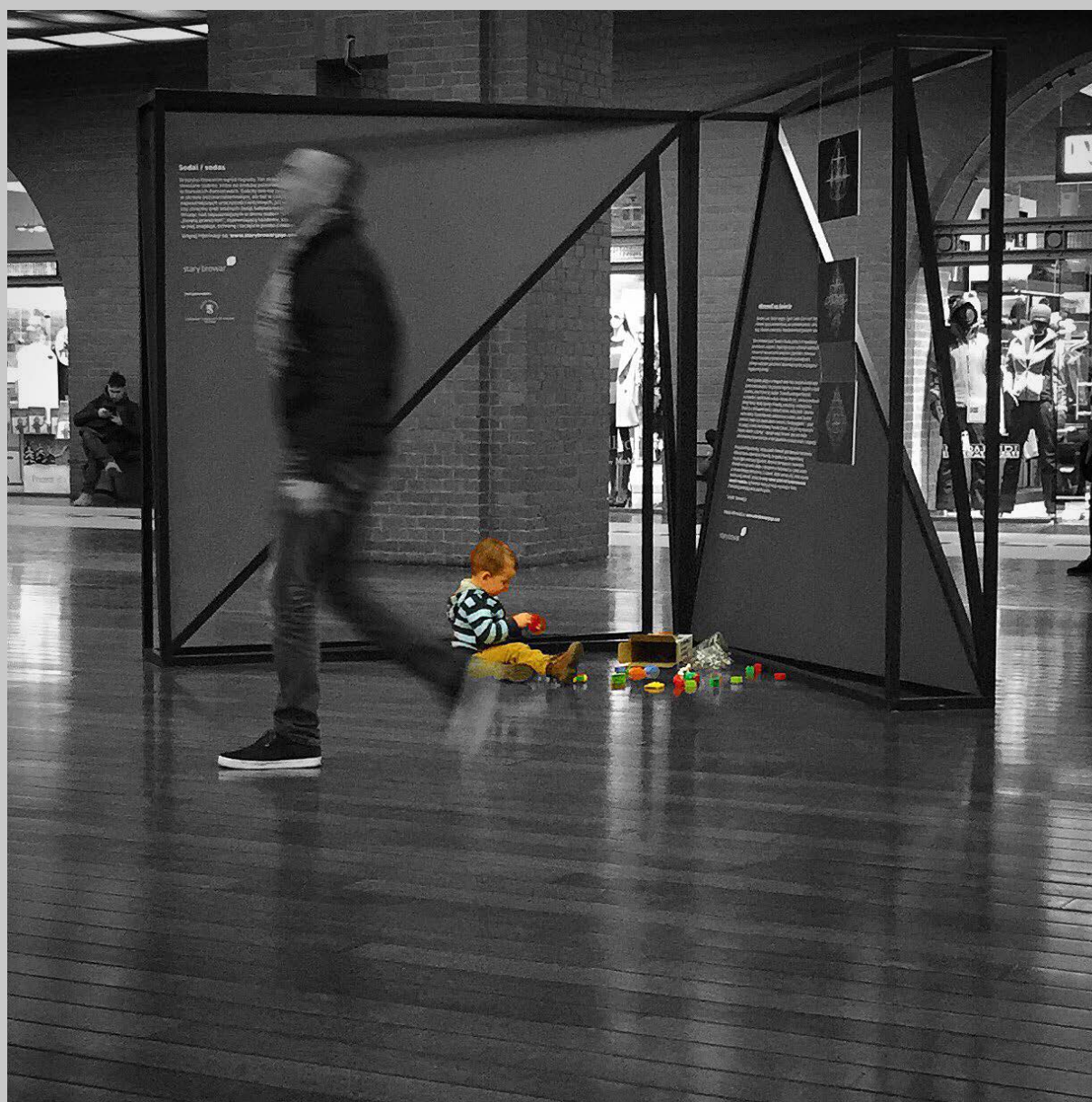
sądek i nieprzekraczanie tej cienkiej granicy, za którą z niewinnego fotografa zmieniamy się w nachalnego paparazzo.

Fotografia uliczna jest dla mnie osobiście dość stresująca z wiadomych względów, dlatego staram się stosować kilka technik, żeby ułatwić sobie jej uprawianie. Robię ludziom zdjęcia od tyłu (wtedy nie wiedzą, że są fotografowani). Udamę, że robię zdjęcie np. fontannie, tak naprawdę chcąc uwiecznić na nim ludzi w jej sąsiedztwie. Płacę osobie fotografowanej (tak, wiem, brzmi to śmiesznie, ale działa). Warto poćwiczyć na grajkach, prze-

bierańcach na rynkach. Zdarza mi się też poprosić o zgodę. Wiadomo, że na wszystko jest apka, i na to też mogę takową polecić - SneakyPix, która robi zdjęcia, podczas gdy wszyscy myślą, że rozmawiasz przez telefon. Potrzeba jest tu matką wynalazków i z pewnością po jakimś czasie każdy z Was dorobi się własnego arsenału sztuczek, trików i narzędzi.

Traktujcie fotografię uliczną jako hobby, nałóg i zabawę, która pozwoli Wam zobaczyć okiem telefonu wielu naprawdę ciekawych - choć niewidocznych gołym okiem - ludzi.









Jak zostać Prepperssem w wersji light, czyli test garnko-generatora POWERPOT

🐦 Jaromir Kopp



Słyszeliście o „przygotowanych”? Może lepiej kojarzycie angielską nazwę Preppers? W pewnym uproszczeniu są to ludzie świadomi realnych lub wydumanych zagrożeń, starający się na nie przygotować. Gromadzą i ukrywają zapasy żywności, paliwa, części do napraw najpotrzebniejszych sprzętów. Zabezpieczają się przed brakiem prądu, wody, skażeniem środowiska. Zbierają informacje, jak przetrwać żywiąc się „darami natury” czy jak zrobić proste narzędzia samodzielnie. Jeżeli nie popadają w skrajności i nie zaczyna to być chorobliwym natręctwem, to można takie zachowania traktować jako nieszkodliwe, a nawet pożyteczne hobby.



Zresztą zastanówmy się, kto z nas nie ma pewnych zachowań „przygotowanego”? Jak wielu niepokoi się, gdy w lodowce jest zbyt pusto? Jak często na wyjazdy zabieracie cały zapas „power banków”, kabli i przejściówek do Waszych urządzeń na wszelkie okazje?

Sam też przytapałem się na tym, że lubię być „przygotowany”. W słoikach mam trochę przetworów, w ogrodzie różne zioła, gromadzę opał na zimę, mam zapasowe butle z gazem do kuchenki. Gdy są zapowiadane jakieś gwałtowne zjawiska pogodowe, zabezpieczam zapas wody (mieszkam na wsi, a bez prądu pompy nie działają) itp. Dodatkowo staram się mieć trochę narzędzi i wiedzę, jak z nich skorzystać. Ale to już chyba wpływ mojego Taty. Zaszczepił mi on smykałkę do majsterkowania i improwizacji, która wzmogła się pod wpływem ulubionego serialu „MacGyver”.

Jeśli nie jest się „preppersem” domowym, to można być nim w terenie.

Nie wszyscy lubią odpoczynek w enklawach All Inclusive, niektórzy - po godzinach spędzonych przed komputerem lub w miejskim

zgiełku - na odpoczynek wybierają się w odludne tereny jak najdalej od cywilizacji. Ale wielu z nich nie chce utracić kontaktu ze Światem czy po prostu chcą robić zdjęcia i filmować swoje przygody. A urządzenia do tego celu zużywają prąd.

Nieważne, do jakiej wyżej wymienionej kategorii jest Wam blisko. Nawet jeśli jesteście typowymi rozpieszczonymi mieszczuchami, to produkt, jaki chcę opisać, zrobi na Was wrażenie.

Tym produktem jest... garnek! Garnek, na którego produkcję firma Power Practical w błyskawiczny sposób zebrała pieniądze na Kickstarterze. POWERPOT, bo o nim mowa, trafił w moje ręce dzięki polskiemu dystrybutorowi **Mobilo**.

Po takim wstępie domyślacie się, że nie może to być zwykłe naczynie kuchenne. I oczywiście macie rację, bo choć potrafię upiec bułki czy ciasto, to nie jestem blogerem kuchennym. Jest to garnek dwufunkcyjny. Ugotujecie

w nim wodę lub zupę oraz... naładujecie nim iPhone'a czy inne urządzenie zasilane z portu USB! W garnku nie jest ukryty żaden power bank. POWERPOT jest generatorem termoelektrycznym!

Zjawisko termoelektryczne - w ogromnym uproszczeniu - polega na wytworzeniu napięcia dzięki różnicom temperatur. W ten sposób są zasilane sondy kosmiczne, które lecą w odległe od słońca rejony, gdzie baterie fotoelektryczne nie są w stanie dostarczyć zasilania. Ich ogniwa termoelektryczne są ogrzewane „nuklearnie” przez rozpad izotopów, a chłodzone za pomocą radiacji w przestrzeń kosmiczną.

POWERPOT na szczęście nie wymaga ogrzewania atomowego... wystarczy mu kuchenka turystyczna, piec np. „koza”, a nawet ognisko lub żar z grilla. Chłodzenie zapewnia gotująca się woda, której temperatura nie przekracza 100°C. Dzięki różnicy temperatur ogrzewanego płomieniem spodu garnka i jego wnętrza chłodzonego gotującą się wodą powstaje energia elektryczna. Garnek, jaki testowałem, potrafi dostarczyć maksymalnie 5 W mocy, czyli dokładnie tyle, ile standardowe ładowarki naszych iPhone'ów.

Zaopatrzyłem się w wodę, kubek z logo Apple, zioło (czyli miętę pieprzową i pomarańczową, liście porzeczki oraz melisę z ogrodu) i wyszedłem przed dom.

Aby zaczął działać, koniecznie należy nalać przynajmniej 1/4 objętości wody i rozpocząć ogrzewanie. Wystarczy mały płomień kuchenki gazowej, aby już po minucie można było rozpocząć ładowanie iPhone'a 6 Plus. POWERPOT działa tak długo, jak jest ogrzewany



i nie potrzebuje światła słonecznego, jak popularne ogniwa słoneczne. No i z przegotowanej wody możemy sobie zaparzyć herbatę czy ugotować w nim zupę.

Prawda, że genialne? Oczywiście możemy ładować czy zasilать dowolne urządzenie podpięte do portu USB, które zadowolili się mocą 3–5 W, np. diodowe oświetlenie kempingu.

Test bojowy, czyli herbata z prądem.

Nie byłbym sobą, gdybym nie przetestował, jak garnek POWERPOT sprawdza się w terenie. Wyciągnąłem z komórki lekko już podrdzewiałą, ale sprawną kuchenkę turystyczną i jedną z dwóch butli (jestem „przygotowany”). Zaopatrzyłem się w wodę, kubek z logo Apple, zioło (czyli miętę pieprzową i pomarańczową, liście porzeczki oraz melisę z ogrodu) i wyszedłem przed dom.

Pierwszą niespodziankę mamy już przy rozpakowywaniu zestawu od Power Practical. Otóż w pudełku mamy dwa naczynia. Jedno to turystyczny rondel, drugie to właściwy POWERPOT o pojemności 1,2 litra. Naczynia są wykonane z utwardzanego duraluminium.

Składane uchwyty powleczone są tworzywem zapewniającym pewny chwyt. Wszystko jest mocowane za pomocą nitów i sprawia wrażenie naprawdę bardzo solidnego wykonania. Garnek z generatorem termoelektrycznym ma jakby dodatkowe dno – podstawkę odseparowaną od samego naczynia tworzywem izolującym. Z boku w metalowym panczerzu wyprowadzony jest kabel, zakończony gniazdkiem na elastycznym przewodzie odpornej na temperaturę gumy. Gniazdko i wtyczka do niego wyglądają jak wykonane w latach 70 XX w. i to jest komplement. Wtedy robiło się rzeczy znacznie solidniej niż teraz, tak aby wystarczyły na lata. Razem z wtyczką mamy na dłuższym kablu stabilizator z 5 diodami i gniazdkiem USB. Czerwona dioda sygnalizuje, że garnek już zaczął generować prąd. Niebieskie diody zapalają się, kiedy podłączymy jakieś urządzenie do ładowania. Im więcej się ich zapali, tym większa moc jest przekazywana z garnka do ładowanego urządzenia (od 1 do 5 diodek to odpowiednio od 1 do 5 W). W zestawie mamy jeszcze kabel USB z końcówkami: miniUSB, microUSB i Apple 30 pin. Lightning musimy użyć własny lub dokupić Power Meter od Power Practical (miernik mocy przekazywanej przez USB) z dołączonym pięknym kablem MFi do nowszych iUrządzeń.

iPada nie udało się naładować ze względu na zbyt małą moc, ale...

Stanowisko testowe rozłożyłem na trawie, na wyłączonej kuchence postawiłem garnek, nałóż do niego wody, połączyłem przewody i odpaliłem gaz. Płomień nie powinien być zbyt wielki. Już po kilkadziesiąt sekundach w stabilizatorze zapaliła się czerwona dioda. Do testowego ładowania podłączyłem power bank z latarką (też od Power Practical). Od razu zapaliły się 2 niebieskie diody świadczące o ładowaniu z mocą 2 W. Po chwili za-

palily się kolejne dwie, lecz gdy woda mocno się nagrzała, moc spadła do 3 W. Woda zaczęła się gotować po 2-3 minutach. Moc wahała się między 3 i 4 watami.

Po zagotowaniu zdjęłem garnek z ognia i częścią wody zalałem moje ziółka (miałem trochę pozostawić, bo garnek był nagrzany). Dolałem wody do pełna i kontynuowałem proces ładowania innych urządzeń. iPada nie udało się naładować ze względu na zbyt małą moc, ale w razie potrzeby można naładować power bank i potem z niego iPada. Bez problemu ładował się za to iPhone 6 Plus i iPhone 5s. Tak samo sportowa kamera PQI AirCam, co sprawdziłem popijając herbatkę ziołową.

Z uwag praktycznych: należy pilnować, aby woda się nie wygotowała, bo wyraźnie jej ubywa, a ładowanie może być długotrwałym procesem. Po wyłączeniu ogrzewania należy zostawić trochę wody w naczyniu aż diody zgasną. Siła płomienia nie ma wielkiego znaczenia dla generowanej mocy. Herbatka przyrządzona z pomocą POWERPOT jest bardzo smaczna.

Jak już pisałem, źródłem ciepła może być ognisko (najlepiej, jak nie ma wielkiego płomienia tylko żar), kuchnia czy nawet kilka – kilkanaście świeczek!

Może POWERPOT nie jest najpotrzebniejszym gadżetem w domu, ale spełnia obietnice producenta i wywołuje bardzo duży efekt „wow”. Cena na polski rynek zapowiadana przez Mobilo ma być niższa niż wyliczona po kursie z amerykańskiej (99 \$), co w zestawieniu z cenami podobnych, ale zwykłych garnków turystycznych (110-170 zł) jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność POWERPOT.

Do testu dostarczył wyłączny dystrybutor Power Practical firma **Mobilo**

Fotografie: archiwum autora



szybka
Szybka
.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple



już 40 000 napraw!

**Zapraszamy
za dwa tygodnie**

