

MyApple

magazyn

5

Nr 5/2016(19)
ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl

Wielkie małe kroki

notatki z WWDC16

Tylko krowa nie zmienia poglądów

Apple TV - ofiara perfekcjonizmu | Pebble Time | Dyskietki | iOS najlepszy dla muzyka?



MyApple

magazyn

Nr 5/2016(19)
ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

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

kontakt: magazyn@myapple.pl

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

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerański

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

Korekta
Agnieszka Kozerańska, Marcin Latosiński

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

Aplikacja iOS:
[Michał Gapiński](#)

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.



W czerwcu ubiegłego roku światło dzienne ujrzał pierwszy numer MyApple Magazynu. Rocznicą to powód do świętowania, ale także czas, by uderzyć się w piersi, choćby z tego powodu, że na numer, który właśnie czytacie, musieliście czekać dobrze ponad miesiąc.

Kiedy startowaliśmy z MyApple Magazynem, planowaliśmy wydawać go co dwa tygodnie i do końca ubiegłego roku to się nam udawało. Później, jako że staraliśmy się dostosować cykl wydawniczy do różnych wydarzeń, ale i przez piętrzące się trudności, czas oczekiwania na kolejny numer zaczął się wydłużać, a to spowodowało dość znaczne rozprężenie, czego efektem są te - nie do wybaczenia - opóźnienia.

Jedyną osobą, która z tego powodu powinna uderzyć się w piersi, jest naczelny magazynu, co niniejszym czynię. Wiem też, że za wszelką cenę musimy wrócić do wydawania dwóch numerów w miesiącu, tak jak na początku. Zrobię wszystko, by tak właśnie było. Wy drodzy czytelnicy rozliczycie mnie pod koniec roku. Jeśli dalej będą problemy, redakcję magazynu i serwisu MyApple poprowadzi już ktoś inny.

Tymczasem dziękuję całej redakcji za lojalność, wiarę w projekt, oraz Wam drodzy czytelnicy - za to, że dalej jesteście z nami.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Spis treści

Małe wielkie kroki

Notatki z keynote WWDC 2016 _____ 4

Apple TV

- ofiara perfekcjonizmu _____ 7

Tylko krowa...

... nie zmienia poglądów _____ 10

Pebble Time

i... betoniarka _____ 15

Apple potrzebuje Watcha

Ty też go potrzebujesz _____ 21

Problem dyskiety,

czyli prądawne pamięci masowe _____ 25

Wielkie dyski twarde

już wkrótce przestaną być potrzebne _____ 29

Jak jeździsz, ślepy jesteś?

- Tak _____ 33

Never Alone: Ki Edition

Poznaj historię i kulturę Inuitów _____ 38

MacFamilyTree

i MobileFamilyTree _____ 42

Czy iOS nadal jest najlepszym

mobilnym systemem dla muzyka? _____ 45

Małe wielkie kroki

Notatki z keynote WWDC 2016



Krystian Kozerański

WWDC 16

Czasy, kiedy keynote otwierające konferencję WWDC było imprezą, na której Apple prezentowało nowości sprzętowe, odeszły już raczej do przeszłości. Z racji tego, że jest ona adresowana przede wszystkim do programistów, firma chwali się jedynie nowymi systemami operacyjnymi, aplikacjami i usługami.

I choć podczas keynote Apple nie zaprezentowało spektakularnych nowości, a jedynie ulepszone, dojrzałe wersje swoich produktów software'owych, to dla mnie była to jedna z ciekawszych i lepszych konferencji produktowych, jakie widziałem w ostatnim czasie.

Apple przedstawiło funkcje, na które czekali użytkownicy, które jednak trudno nazwać rewolucyjnymi. Są to rzeczy, których brakowało wielu użytkownikom, nie tylko deweloperom. Wśród nich także i te, które już wcześniej oferowały aplikacje firm trzecich. Niestety dla pewnych deweloperów oznacza to problemy - dla tych, których oprogramowanie, często płatne, przestaje mieć rację bytu.

Nowy macOS, w wersji beta dalej zwany OS X, to nie kamień milowy w historii systemów dla komputerów Macintosh. Podobnie rzecz się ma z iOS, tvOS i watchOS. We wszystkich przypadkach Apple przedstawiło funkcje, na które czekali użytkownicy, które jednak trudno nazwać rewolucyjnymi. Są to rzeczy, których brakowało wielu użytkownikom, nie tylko deweloperom. Wśród nich także i te, które już wcześniej oferowały aplikacje firm trzecich. Niestety dla pewnych deweloperów oznacza to problemy - dla tych, których oprogramowanie, często płatne, przestaje mieć rację bytu.

Można oczywiście narzekać, że wiele z nowych funkcji Apple mogło wprowadzić już we wcześniejszych wersjach systemu, np. w roku ubiegłym. Dotyczy to zwłaszcza zegarka Apple Watch i systemu watchOS, w przypadku których pretensje były jak najbardziej na miejscu. Młyny Apple miał jednak w swoim stałym tempie (niekiedy zdecydowanie zbyt wolno, o czym przeczytacie także w tym numerze magazynu). Potrzeba było roku z kawałkiem, by firma zaprezentowała dobrze zoptymalizowany system, który pozwoli wreszcie wygodnie korzystać z zainstalowanych na tym urządzeniu aplikacji. Oczywiście wszystko się jeszcze może wydarzyć, ale pierwsza deweloperska wersja testowa watchOS 3 przynosi wyraźną poprawę. Co ważne, dotychczasowe wady tego urządzenia nie miały specjalnie wpływu na jego popularność, przynajmniej wśród użytkowników. Jest więc szansa, że firmie Apple uda się przekonać deweloperów, by dali temu zegarkowi drugą szansę.

Nie zamierzam wymieniać wszystkich nowych funkcji w poszczególnych systemach, które Apple ostatnio pokazało, a jest ich sporo. Pomijając pewne wodotryski, w postaci konfetti sypiącego się na ekranie aplikacji iMessage, kolejnych emotikon czy zmian w interfejsie Apple Music, bardzo podoba mi się kierunek przyjętego przez Apple rozwoju i globalne podejście do wszystkich oferowanych przez firmę urządzeń. Nowe systemy pozwolą na stworzenie jeszcze spójniejszego ekosystemu. Nie chodzi o to, by wszystko komunikowało się ze wszystkim. Apple skupia się na rozwiązaniach, które faktycznie mogą się przydać. I tak Apple Watch bardziej nada się do automatycznego odblokowania Maca niż iPhone, którego przecież także trzeba by odblokować. Sam iPhone i jego czytnik linii papilarnych Touch ID pozwoli na autoryzację płatności dokonanej w internetowej witrynie sklepu internetowego, otwartej w Safari na Macu. Z kolei tvOS w Apple TV automatycznie wyśle powiadomienie na iPhone'a pozwalające na wykorzystanie jego klawiatury ekranowej

w sytuacji, w której na tym pierwszym urządzeniu trzeba zalogować się do jakiejś usługi.

Doczekałem się wreszcie uniwersalnego schowka, na który czekałem właściwie od momentu wprowadzenia usługi iCloud, a którego zabrakło w funkcji Continuity, czy możliwości otwierania okien właściwie każdej aplikacji w kartach (funkcja ta od dwóch lat dostępna jest w Finderze). W iOS wreszcie da się wygodnie korzystać z widgetów na iPhone'ie, niemal tak wygodnie, jak w systemie Android.

Keynote otwierające tegoroczną konferencję WWDC oglądałem w Londynie w grupie kilkudziesięciu pracujących tam deweloperów (głównie Brytyjczyków). Już po jego zakończeniu, kiedy cała grupa przeniosła się do znajdującego się nieopodal pubu, zapytałem jednego z nich, co myśli o tym, co zobaczył.

Jedną z szerzej omawianych nowości w systemie watchOS było przystosowanie jego funkcji fitness do potrzeb osób poruszających się na wózkach. Ciekawy jestem opinii tzw. w-skiersów, którzy korzystają z zegarka Apple Watch. Równie ciekawy jestem tego, jak sprawdzać się będzie funkcja SOS, która pozwolić ma na szybki kontakt z pogotowiem, strażą czy policją, wysyłając przy tym bliskim użytkownika jego pozycję na mapie, a na zegarku aktywując kartę medyczną z informacjami o grupie krwi, alergiach na leki itp.

Keynote otwierające tegoroczną konferencję WWDC oglądałem w Londynie w grupie kilkudziesięciu pracujących tam deweloperów (głównie Brytyjczyków). Już po jego zakończeniu, kiedy cała grupa przeniosła się do znajdującego się nieopodal pubu, zapytałem jednego z nich, co myśli o tym, co zobaczył. W odpowiedzi pokazał mi otwartą dłoń, na której wcześniej napisał markerem „Google to już miało”. Jest w tym sporo prawdy. Z drugiej jednak strony kolejny raz zdałem sobie sprawę, że Apple dalej niewzruszenie idzie swoim tempem i drogą, niespecjalnie przejmując się tym, że podobne funkcje konkurencja wprowadziła już wcześniej.

Ostatnie keynote udowodniło też, że Apple nadal jest mistrzem konferencji produktowych. Dwie godziny szczelnie wypełnione omawianiem nowości. Nie było czasu na nudę jak na konferencjach produktowych Google'a.

Na koniec wspomnieć muszę o jeszcze jednej wyraźnej zmianie, jaka miała miejsce podczas ostatniego keynote, w porównaniu z poprzednimi prezentacjami produktowymi, także tymi otwierającymi konferencję WWDC w latach ubiegłych. Na scenie poza członkami ścisłego kierownictwa firmy pojawili się tym razem inżynierowie odpowiedzialni za poszczególne funkcje i usługi. Ci, na których spoczywa odpowiedzialność, mogli sami zaprezentować efekty swojej pracy. Moim zdaniem może to zapowiadać zmiany w strategii kształtowania wizerunku samej firmy. Wizerunku, który chyba stał się do bólu wręcz idealnie gładki czy wręcz minimalistyczny, jak projekty Jony'ego Ive'a.



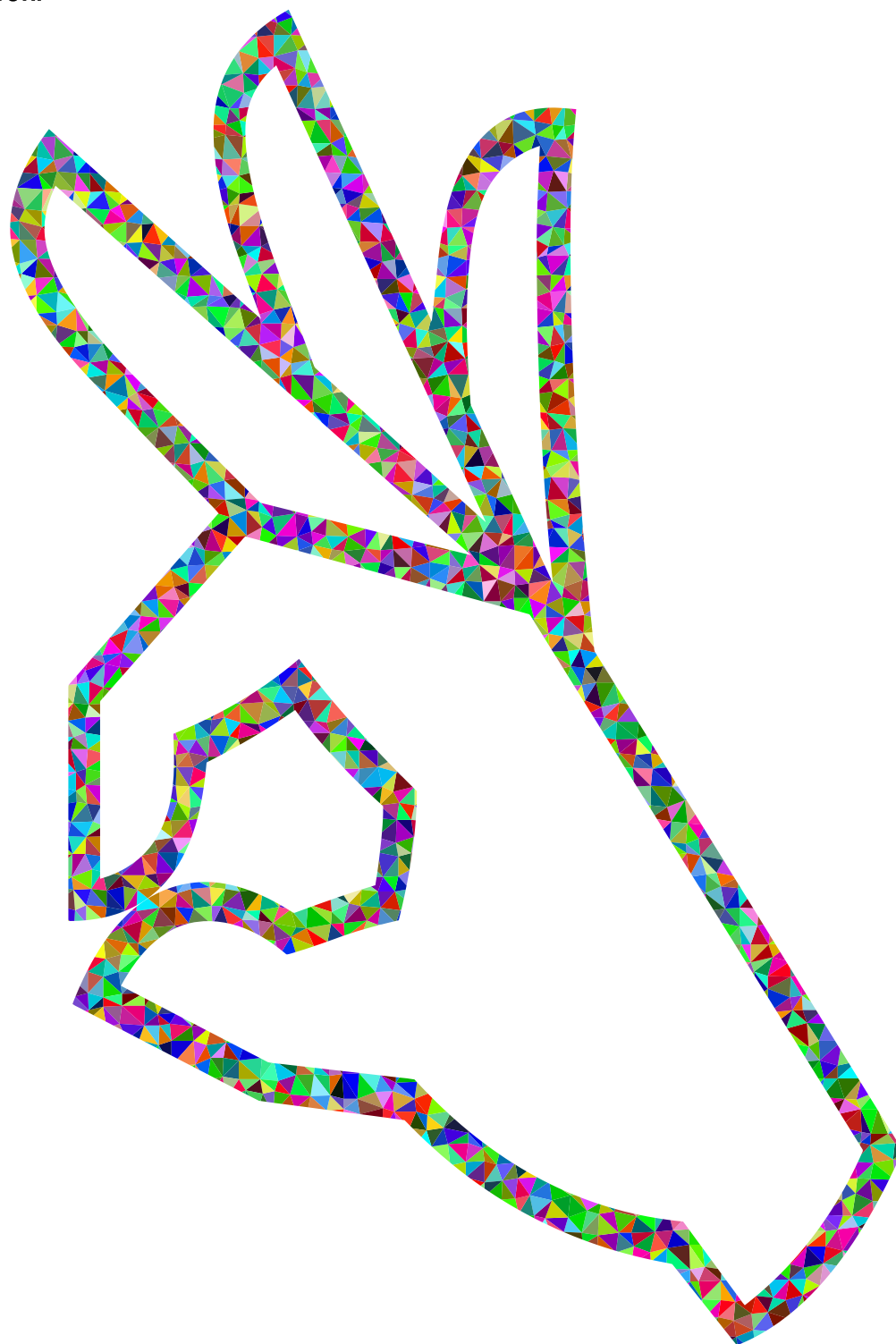
Ilustracja: archiwum Redakcji

Apple TV - ofiara perfekcjonizmu

Jak Apple skłoniło mnie do zakupu PlayStation 4



Krystian Kozerański



Stali czytelnicy serwisu MyApple i naszego magazynu pamiętają z pewnością mój entuzjazm związany z premierą Apple TV czwartej generacji. Był on szczery, gdyż Apple TV było w pełni urządzeniem dla mnie i dla moich dzieci. Przystawka telewizyjna pozwalająca instalować różne aplikacje, w tym gry, była rozwiązaniem dla mojego domu.

Kiedy pisałem o tym na MyApple, wylała się na mnie fala hejtu, że mówię o tym urządzeniu jako o konsoli. Zdania nie zmieniałem, a wspomniany tytuł tylko mnie w nim utwierdził. Disney Infinity Star Wars może i nie miało tak dobrej grafiki jak Star Wars Battlefront, ale sama gra zapewnia godziny świetnej zabawy.

Nie liczyłem na jakość grafiki na poziomie najnowszych dużych konsol. Wiedziałem jednak, na co stać to urządzenie i początkowo nie zawiodłem się. Na Apple TV czwartej generacji pojawiły się prawdziwe konsolowe gry, jak Disney Infinity Star Wars. Kiedy pisałem o tym na MyApple, wylała się na mnie fala hejtu, że mówię o tym urządzeniu jako o konsoli. Zdania nie zmieniałem, a wspomniany tytuł tylko mnie w nim utwierdził. Disney Infinity Star Wars może i nie miało tak dobrej grafiki jak Star Wars Battlefront, ale sama gra - a właściwie trzy gry, wszak ukazały się Cienie Republiki (odpowiadające sequelom), Powstanie przeciw Imperium (stara trylogia) oraz Przebudzenie Mocy - zapewnia godziny świetnej zabawy. Każda z części pełna jest różnych misji, a jej fabuła jest mniej lub bardziej zgodna z filmami, na których bazowała. Co mi po świetnej, niemal filmowej grafice w Star Wars Battlefront na PS4, jeśli ta gra nie wciąga na dłużej?

Nie odstraszyły mnie nawet początkowe problemy niektórych gier z optymalizacją, tak-

że tych z serii Disney Infinity. Kolejne aktualizacje zarówno ich samych, jak i systemu rozwiązały te problemy. Niestety po Disney Infinity i bardziej rozbudowanych grach Gameloftu i Electronic Arts (Asphalt 8 Airborne, Dungeon Hunter, Modern Combat 5: Blackout i Real Racing 3) żywcem przeniesionych z iPhone'a i iPada, w App Store dla Apple TV nie pojawił się chyba żaden tytuł, który mógłby dorównywać (a co mówić o konkurowaniu) grom na konsole. Studia zajmujące się produkcją bardziej rozbudowanych tytułów straciły po prostu zainteresowanie tą platformą, a może nigdy się nią nie interesowały.

Pewnie, że na Apple TV wychodzą cały czas gry, popularne tytuły z iPhone'a czy iPada. Czy jednak po to kupowałem to urządzenie, by grać na dużym ekranie w Alto's Adventure, Crossy Road czy Badlands? Zdecydowanie nie! Owszem, te gry wyglądają ładnie, ale zostały stworzone przede wszystkim po to, by można było za ich pomocą zabić czas przede wszystkim na iPhone, np. w autobusie, tramwaju czy metrze. Siadając przed telewizorem, chciałbym pograć w coś bardziej wymagającego. Znajdą się oczywiście prostsze gry przeniesione z iOS, w które lubię sobie zagrać na Apple TV, jak choćby Oceanhorn czy Sky Force Anniversary. Dobrze, że są one dostępne na to urządzenie, liczyłem jednak na to, że będą jedynie dodatkiem, wypełnieniem oferty, zwłaszcza że urządzenie da sobie radę z grami na poziomie wspomnianego już Disney Infinity. Niestety przeliczyłem się bardzo, a mój zawód jest wielki.

Odpowiedzialność za ten stan rzeczy na pewno nie leży po stronie producentów rozbudowanych gier czy tych tworzących tytuły tylko na duże konsole. Jedni nie widzieli i wciąż nie widzą potencjału w tym urządzeniu, inni mogli zwyczajnie się zrazić. Winę ponosi tylko i wyłącznie Apple. Przede wszystkim zniechęcić czy wręcz odstraszyć producentów gier mogły narzucane przez Apple ograniczenia i wymogi. I tak gry nie mogły na stałe zająć

więcej niż 200 MB miejsca w pamięci masowej Apple TV, reszta miała być trzymana w niej tymczasowo. To dość spore ograniczenie, które w pewnych sytuacjach wpływa negatywnie na toczącą się rozgrywkę, kiedy urządzenie musi dociągnąć z sieci kolejne poziomy. Zwykle trwa to chwilę i psuje zabawę. W przypadku prostych gier problemu nie ma. W Disney Infinity to pobieranie z sieci kolejnych miejsc, w których toczyła się akcja, było niekiedy irytujące. Moim zdaniem w równym stopniu absurdalnym i zniechęcającym do tworzenia na tę platformę nowych tytułów był wymóg wsparcia przez każdą grę i aplikację wyposażonego w gładzik, żyroskop i akcelerometr pilota Siri Remote.

Apple, dążąc do perfekcji, skutecznie zniechęciło producentów gier. Wspieranie do czterech kontrolerów i rezygnacja z obligatoryjnego wsparcia dla dedykowanego pilota niewiele już tutaj zmieni.

Każda gra dla Apple TV zgłaszana do App Store wciąż musi - a przynajmniej musiała do WWDC - pozwalać na jej obsługę za pomocą pilota. W grach typu Alto's Adventure czy Crossy Road nie ma z tym problemu. Granie za pomocą pilota w te bardziej rozbudowane gry jest trudne i mało przyjemne. Wiele konsolowych gier (choćby tych starszych, z których część i tak pojawiła się w wersji dla iOS) mogłoby się pojawić w wersji dla Apple TV, niestety trzeba by mocno okroić ich sterowanie, tak by spełniły wymagania i wspierały dedykowanego pilota. Podczas zakończonych właśnie targów WWDC Apple rozluźniło te wy-

mogi. Teraz deweloperzy mają jedynie postarać się, by gra - o ile to możliwe - wspierała sterowanie za pomocą pilota. Tak powinno być od początku, czyli od momentu, w którym firma rozesłała deweloperom testowe wersje tego urządzenia. Podejrzewam, że gdyby od początku twórcy gier nie musieli się w ten sposób ograniczać, to doczekałbym się zdecydowanie większej liczby ciekawych tytułów.

Obawiam się, że rozluźnienie zasad to łabędzi śpiew Apple TV jako konsoli. Apple, dążąc do perfekcji, skutecznie zniechęciło producentów gier. Wspieranie do czterech kontrolerów i rezygnacja z obligatoryjnego wsparcia dla dedykowanego pilota niewiele już tutaj zmieni. Osiem miesięcy po premierze oferta na tę platformę w App Store jest bardzo uboga. Samo Apple TV młodsze się też nie robi. W środku znajdują się przecież niemal dwuletnie podzespoły, w tym procesor A8. Pewnie, że udźwignie on najnowsze gry, ale nie sądzę, by deweloperzy poświęcili czas na przystosowanie co bardziej rozbudowanych tytułów właśnie dla tego urządzenia. Tim Cook może chwalić się 6 tysiącami aplikacji dla Apple TV i pod tym względem urządzenie to pewnie wygrywa z innymi przystawkami telewizyjnymi i smart telewizorami. Niestety wiele z nich to zwykłe śmiecie.

Apple TV czwartej generacji, stojące obok mojego telewizora, wciąż jest świetną przystawką telewizyjną i ważnym elementem ekosystemu urządzeń Apple. Używam go obecnie jednak głównie do odtwarzania filmów, muzyki z Apple Music, przeglądania zdjęć w aplikacji Zdjęcia na telewizorze (zwłaszcza albumów z ostatnio zakończonych wakacji). Korzystam dalej z kilku świetnych programów i czasem zagram w coś prostego. Do grania na serio służy mi już jednak PlayStation 4, a do jego kupna - nie ukrywam - skłoniło mnie właśnie Apple.

Ilustracja: archiwum Redakcji

Tylko krowa...

... nie zmienia poglądów

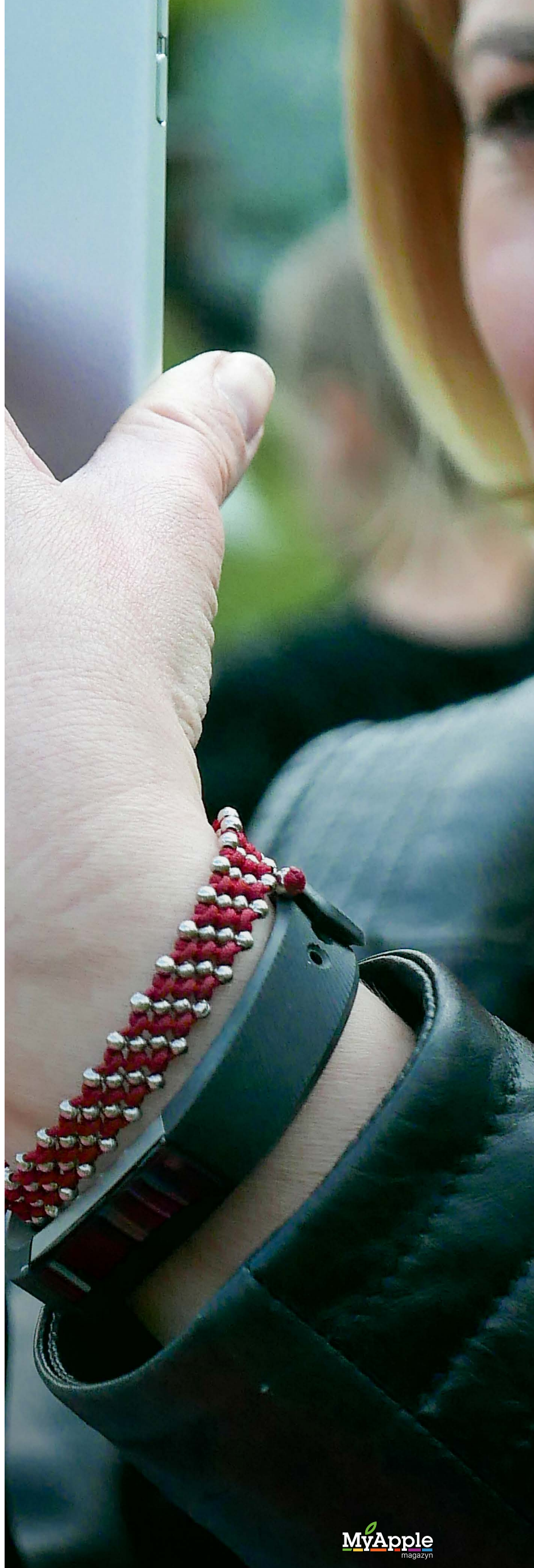


Kinga Zielińska

Mimo że już trochę żyję na tym świecie, nie sądziłam, że w końcu mogę przekonać się do pewnych rzeczy, o których wcześniej nie myślałam zbyt przychylnie. Np. zacząć się interesować Gwiezdnymi Wojnami, zaakceptować piłkę nożną, myśleć pozytywnie o bieganiu, a nawet zacząć używać fitness trackera. Kiedy w ofercie Apple pojawił się zegarek, korciło mnie, żeby go kupić, ale z drugiej strony zadawałam sobie pytanie: „po co?”. Lubię standardowe zegarki i nie jest mi potrzebne łączenie ich z iPhone’em. Podczas gdy ludzie pisali na Twitterze z wypiekami na twarzy o swoich opaskach fitnessowych, ja unosiłam w górę brwi i znacząco wzdychałam. Serio, musicie mi uwierzyć na słowo, że tak właśnie było.

No, ale stało się, latka lecą, a właściwa dieta to już nie wszystko. Wtedy dostałam swój pierwszy tracker, opaskę Fitbit Charge. Mimo sceptycznego podejścia do tych urządzeń zaczęłam go używać i.. spodobało mi się, a od niedawna zaprzyjaźniam się z Fitbit Alta, który - według mnie - stanowi bardziej elegancką wersję swojego poprzednika. Charge jest pod względem formy bardziej sportowy, za to w Alta projektanci przyłożyli się zdecydowanie bardziej do samego wyglądu. Sama opaska jest znacznie smuklejsza i nie wygląda tak topornie przy zwykłym zegarku, jeśli oczywiście nosimy go na tej samej ręce. Z jednej strony świetnie sprawdza się na siłowni czy zajęciach sportowych, a z drugiej jest też ładna i dyskretna, pasuje zarówno do typowego całodziennego stylu, jak i wieczornego wyjścia. Wymienne bransoletki dostępne są w zakresie od standardowych, przypominających materiałem te od Charge'a, do tych bardziej premium, czyli metalowych (w kolorze srebrnym) oraz skórzanych (barwy brudnego różu, wielbłądziej skóry lub grafitu). Jak zapowiada producent, latem tego roku pojawią się również stalowe wersje polerowane na wysoki połysk w wykończeniach srebra, złota i różowego złota. Wymiana paska jest bardzo prosta - wystarczy nacisnąć od dołu specjalne blaszki, po czym bransoletka odpina się z obu stron urządzenia.

Bateria jest zdecydowanie kolejną mocną stroną Alty, czego jednak nie mogę powiedzieć o jej ładowaniu. Opaska wytrzyma na jednym ładowaniu 5-6 dni całodobowej aktywności, bez zauważalnego wpływu tego, jak intensywnie ten czas spędzam. Litowo-polimerowy akumulator sprawuje się tu znacznie lepiej niż w Charge'u, któremu wbrew zapewnieniom producenta energii starczało na 1-2 dni. Sposób ładowania, a właściwie ładowarkę Alty można określić jednym słowem: dziwna. Wygląda trochę jak.. klamka, którą musimy chwycić urządzenie od dołu, tak by kontakty wpięły się w otwór w dolnej ścianie Alty. Całość w dodatku jest niesyme-





tryczna, co powoduje, że przed przypięciem trzeba prawidłowo spasować stronami obie części, tak by prawidłowo „zaskoczyły”. Dalej, nawet gdy wszystko dopasujemy, może się zdarzyć, że ładowanie z jakiegoś magicznego powodu się nie rozpoczyna i spinanie trzeba powtórzyć. Najpewniej jest więc sprawdzić, czy po podłączeniu na wyświetlaczu Alty pojawi się symbol baterii, wtedy wystarczy tylko najdelikatniej, jak umiemy, odłożyć Altę i odczekać 1-2 godziny na jej naładowanie. Jak dla mnie jest to mocno przekombinowane, zastanawiałam się, jakie są korzyści z takiego skomplikowanego sposobu ładowania, jednak nie wpadłam na to, co designerzy mieli na myśli. Na szczęście tę osobliwą czynność muszę powtarzać, jak już wspomniałam, tylko raz na 5-6 dni. Co istotne, na wtyczce USB ładowarki znajduje się przycisk używany w przypadku konieczności resetu urządzenia lub przywrócenia go do ustawień fabrycznych.

Ponieważ Alta nie posiada na sobie żadnego fizycznego przycisku, ekran jest jedynym kanałem komunikacji z opaską...

Jedną z większych zmian w nowym Fitbicie, do której nadal się przekonuję, jest ekran reagujący na tapnięcia. Ponieważ Alta nie posiada na sobie żadnego fizycznego przycisku, ekran jest jedynym kanałem komunikacji z opaską, pomijając oczywiście aplikację w smartfonie lub komputerze. Podwójne tapnięcie na wygaszonym ekranie „budzi” go do życia, po czym kolejnymi stuknięciami przeglądamy dzienne statystyki. Z boku wygląda to trochę, jakbym stuknęła w popsuty, niekontaktujący zegarek, czekając, aż zadziała. Na szczęście sprawdzenie godziny może zostać sprowadzone do podniesienia nadgarstka, bez konieczności stukania w wyświetlacz. W Charge’u do tych wszystkich operacji służył przycisk, co sprawiało wrażenie jakby nieco bardziej intuicyjnego. Z drugiej strony każdy dodatkowy mechaniczny element może się zepsuć, więc tę zmianę odbieram jako neutralną. Możemy zdecydować nie tylko o wyglądzie wyświetlacza, wybierając jeden z kilku ekranów dostępnych w aplikacji, ale też o tym, co ma pokazywać, czyli np. liczbę kroków, przebyty dystans w kilometrach, liczbę spalonych kalorii, czas aktywności czy budzik. To wszystko dzięki aplikacji, która - według mnie - jest naprawdę przemyślana i bardzo prosta w obsłudze.



Alta bezbłędnie rozpoznaje moje aktywności fizyczne - spacer, jazdę na rowerze, bieg czy też zajęcia sportowe, bez informowania jej o początku, zakończeniu czy rodzaju czynności. Przekonujący jest też sposób motywowania do okresowej aktywności fizycznej przez wyświetlanie komunikatów typu: „kobieto, rusz ten wielki tyłek...”

Chyba najtrudniejsze na początku były dla mnie pobudki z Altą, kiedy nie mogłam „na śpiocha” wyłączyć budzika. Często

za dnia trudno jest wyczuć odpowiednią siłę stuknięcia w ekran, a co dopiero, gdy się budzimy. To pewnie jednak była tylko kwestia przyzwyczajenia, bo po tygodniu załapałam, o co chodzi. Na tyle, że wyłączyłam już budzik w iPhone i zaufałam Alcie, która wyczuwa odpowiedni moment do pobudki lepiej niż np. mój pies.

Przykrym odkryciem było dla mnie to, że Charge, zliczając kroki, trochę mnie okłamywał, czego nie mogę sobie darować przy konkurowaniu z innymi „fitbitowcami”. Alta pod tym względem jest bardziej dopracowana, poprzednik doliczał kroki, nawet gdy siedziałam gestykulując, często nie wychwytywał stanu spoczynku. Kłopotliwy w dodatku był fakt, że sama musiałam mu „powiedzieć” przez dłuższe naciśnięcie przycisku, że właśnie rozpoczynam ćwiczenia i powtórzyć to samo po ich zakończeniu. Alta bezbłędnie rozpoznaje moje aktywności fizyczne - spacer, jazdę na rowerze, bieg czy też zajęcia sportowe, bez informowania jej o początku, zakończeniu

czy rodzaju czynności. Przekonujący jest też sposób motywowania do okresowej aktywności fizycznej przez wyświetlanie komunikatów typu: „kobieto, rusz ten wielki tyłek, za długo siedzisz przed kompem”. No dobra, aż tak bezczelna nie jest, ale potrafi zakomunikować przez brzęczenie i zabawny komunikat (w języku angielskim), że warto wstać i poruszać się - choćby na krótki spacer.

Niestety powiadomienia o nadchodzących połączeniach nie działają w Alcie tak, jakbym chciała. Fitbit Charge od razu pokazywał na wyświetlaczu, kto dzwoni, tu jest tylko drżenie przy ciemnym ekranie, dopiero po tapnięciu pojawia się informacja o tym, kto próbuje się z nami połączyć. Nie funkcjonują powiadomienia o zdarzeniach i spotkaniach z kalendarza. Powiadomienia o otrzymaniu SMS również w ogóle się nie pojawiają. Na to wszystko nie pomógł ani reset do ustawień fabrycznych, ani zmiany opcji w aplikacji, podejrzewam więc, że problem leży gdzieś w oprogramowaniu Alty. Czekam z niecierpliwością na poprawki.

Nie jestem tą przysłowiową krową, która nie zmienia poglądów. Opinia to coś nabytego, co jednak nie musi być obiektywnie słuszne. Jeszcze rok temu pukałam się w czoło, słysząc, że ktoś ma zamiar kupić tracker. Po co to? To tylko kolejny gadżet do ogarnięcia.. czy nie wystarczy iPhone? Serio trzeba mieć coś takiego, żeby biegać? I tak dalej. Teraz autentycznie brakuje mi Fitbita, kiedy np. musi się naładować. Źle mi, że w tym czasie nie zlicza moich kroków, co z kolei oznacza, że danego dnia w rankingu nie pokonam np. [@mackozera](#). Zapominam czasem o zegarku, ale nie o Alcie, która - według mnie - naprawdę pasuje do każdego ubioru, a pod tym względem jestem wybrednym szczegółarzem. Po kilkumiesięcznej przygodzie z trackerami mogę z całą pewnością stwierdzić, że ich użytkowanie wychodzi mi na zdrowie - faktycznie więcej się ruszam i dbam o to, żeby regularnie ćwiczyć. Widząc, ile kalorii spaliłam, wiem, kiedy mogę pozwolić sobie na chwileczkę zapomnienia w formie czegoś słodkiego. A ci, którzy nigdy nie zmieniają swoich poglądów, przeważnie ich w ogóle... nie mają.



Ilustracje: fot. - Marcin Kosmowski



Pebble Time

i... betoniarka



Daniel Światty

Ten tekst obiecałem Naczelnemu tak dawno, że zrezygnowany przestał się o niego upominać. W zamian postawił przed siedzibą MyApple betoniarkę, której zawartość przeznaczona jest na moje nowe skarpety. Na szczęście w Łodzi nie ma rzek ani jezior, a zbiorniki wodne w parkach są na tyle płytkie, że głowa by mi wystawała ponad taflę.

Powinienem się wstydzić. Tymczasem nie mam wyrzutów sumienia. Dlaczego? Bo Naczelný chciał, bym przetestował Pebble Time i nie był pochopny w ocenie. Przyjrzał się temu zegarkowi uważnie. To się przyglądałem. Bardzo dokładnie. Spiesz się powoli, mówi stare porzekadło. Ja się nie spieszyłem w ogóle. Nosilem Pebble'a niemal codziennie przez siedem miesięcy. Na początku cieszyło mnie prawie wszystko. Najbardziej chyba szpan.

Teraz zakładam Pebble Time na zmianę z tradycyjnymi czasomierzami i tak też go używam. Jako zwykły zegarek z nieco niezwykłym, ejtysowym wyglądem. Wszystkie funkcje smart mnie znużyły. Serio. Wszystkie. A skoro doszedłem do tego etapu, najwłaściwsza pora, by spisać wrażenia. Może Naczelný wyłączy betoniarkę. Jej ponure buczenie też już go chyba znudziło.

... jestem dość specyficzny – mnie Pebble Time przypadł do gustu w chwili, gdy go zobaczyłem. Jest duży. Kanciasty. Plastikowy. Kolorowy (ja mam wersję czerwoną). Gruby. No tandeta po prostu. A jednak ta tandeta ma mnóstwo swoistego uroku. Są badziewia i badziewia.

A więc – wiem, że nie zaczyna się zdania od „a więc”! – w październiku zeszłego roku... Tak, tak długo Naczelný czeka na tekst! Prawda, że ma anielską cierpliwość? Yyy... Anielska w jego przypadku to nie jest właściwe słowo.

Diabelską. Zdecydowanie lepiej. Ma diabelską cierpliwość.

Przysłał mi paczkę. Właśnie ukazała się wówczas nakładem wydawnictwa Insignis książka „Droga Steve’a Jobsa”. Nie na nią jednak czekałem. Aż przebierałem nóżkami, tak chciałem použíwać Pebble Time. Nie posiadałem wcześniej sprytnego zegarka. Ani Apple Watch’a (choć tym bawiłem się kilka minut), ani hybrydy z czasomierzem tradycyjnym, takim jak Withings Activite na przykład.

Zerkałem nieco zbyt często na urządzenia firmy Polar, ale czytałem o nich tylko w internecie. Pewnego dnia w autobusie stanął obok mnie facet z zegarkiem Polar na ręku i był tak blisko (tłok!), że przyjrzałem się uważnie. Zegarkowi, nie jemu. Cóż. Najlepiej określa to słowa „zimny prysznic”. Nie mam żadnych wątpliwości, że funkcjom sportowym Polara nie można wiele zarzucić. Ale wygląd? Cóż...

Ja jednak jestem dość specyficzny – mnie Pebble Time przypadł do gustu w chwili, gdy go zobaczyłem. Jest duży. Kanciasty. Plastikowy. Kolorowy (ja mam wersję czerwoną). Gruby. No tandeta po prostu. A jednak ta tandeta ma mnóstwo swoistego uroku. Są badziewia i badziewia. To badziewie jest kiczowate z premedytacją. Zaprojektowane ze świadomością kultu lat osiemdziesiątych, japońskiej elektroniki, grafiki pikselowej i efektu wow, wywoływanego przez przyniesienie do szkoły coraz dziwniejszego gadżetu. Ja te czasy pamiętam, Pebble Time i jego klimat łyknałem więc od razu i bez cienia wątpliwości. Ba! Uznałem, że jest to pomyślane mądrzej niż Apple Watch, w którym nieco na siłę wtłoczono wyrafinowane pomysły na design w zbyt małe urządzenie o za słabych parametrach. Jeśli mam być szczery, dalej tak uważam. I tylko temu, jaki Pebble jest i jak wygląda, zawdzięczam, że moja sympatia do spryt-zegarków nie wygasła całkowicie i coś tam jeszcze się tli...

A red Apple Watch band with a black buckle and a black charging cable, both in their original white packaging. The band is made of a textured material and has two black buckles. The charging cable is coiled and has a black USB-A connector and a black Lightning connector. The packaging is white with a clear plastic window showing the products. The text "MyApple" is visible in the bottom right corner.

i wstają o tej samej porze. Mniej więcej. Mój rytm życia daleki jest od mniej więcej. Ruch ręki także uaktywnia podświetlenie ekranu. Fajne, gdy się przebudzisz w ciemnym pokoju i chcesz sprawdzić godzinę. Niefajne, gdy przekręcisz się z boku na bok, śpiąc, i ekran też Ci zaświeci prosto w oczy. Mnie to budziło, wołałem wyłączać te cuda całkowicie. Myślałem, że się przyzwyczaję. Nic z tego.

Po pewnym czasie wymyśliłem, co mnie tak irytuje. Brak dotykowego ekranu. Powinno się musnąć zegarek, by wyciszyć powiadomienia. Musnąć ponownie, by je uaktywnić.

Nosiłem Pebble Time na ręce cały czas. Podczas sesji pod prysznicem również. Dobrze bowiem widzieć, która godzina. Za to niedobrze, że telefon informuje o nadchodzących połączeniach i czar odosobnienia podczas toalety pryska. Kilka takich nerwowych kąpiei i zdejmowałem PT przed pójściem do łazienki. Po pewnym czasie wymyśliłem, co mnie tak irytuje. Brak dotykowego ekranu. Powinno się musnąć zegarek, by wyciszyć powiadomienia. Musnąć ponownie, by je uaktywnić. Tymczasem Pebble Time ma kilka przycisków. Prawda, wystarczy tylko wcisnąć i chwilę przytrzymać ten u góry po lewej, ale... Z jednej strony przyciski w zegarku elektronicznym są na maksa retro, z drugiej zaś... jednak żyjemy w czasie, w którym UX jest już po pewnej ewolucji i guzikologia nie jest bynajmniej jej efektem. Łatwo się domyślić. Zdejmowałem Pebble'a na noc, bo zasypiałem, zanim sobie przypomniałem, że mam zegarek wyciszyć. Zdejmowałem przed kąpielą z tego samego powodu. Ba, zdejmowałem w domu, bo czasem, np. pisząc artykuł, nie mam ochoty widzieć,

że ktoś dzwoni, i specjalnie wyciszam telefon. Nie po to więc, by zegarek odwracał moją uwagę od tego, co robię. Bardzo często więc Pebble Time pełnił funkcję zwykłego zegarka. Aczkolwiek takiego, w którym można zmienić wygląd tarczy i który potrafi rejestrować część aktywności fizycznej. A skoro już o tym mowa... W ciągu tych kilku miesięcy najślabiej było na początku. Musiałem korzystać z aplikacji Misfit – jako jedyna z dostępnych i na iPhone'a, i na Pebble'a liczyła kroki oraz badała sen. Nie trzeba było w dodatku przestawiać aplikacji w tryb snu, potrafiła sama rozpoznać czas zaśnięcia i pobudki. Całkiem nieźle sobie także radziła z chwilowymi przebudzeniami w środku nocy. Miała za to jedną kosmiczną wadę, która psuła całą zabawę. Co chwilę wylogowywała użytkownika, a tym samym traciła zdolność synchronizacji. A nie zsynchronizowane dane przepadały po dobie. Co rano więc miałem tę samą przeprawę. Próba synchronizacji. Nieudana. Z reguły. No to logowanie za pomocą aplikacji w telefonie i znów synchronizacja. Dopiero wtedy odczyt danych, bo choć można je było podejrzeć w Pebble'u, to żadna przyjemność oglądać tabelki i wykresy na tak małym wyświetlaczu.

Taki stan rzeczy utrzymywał się wiele tygodni. Przestałem sobie tymi pomiarami zawracać głowę, bo zdejmowałem zegarek na noc, zdejmowałem w ciągu dnia i większość danych była mocno niekompletna. Aż tu nagle pojawiła się aktualizacja i Pebble Time mógł już dane mierzyć i pokazywać w ramach swojego oprogramowania systemowego, nie trzeba było instalować aplikacji zewnętrznej. Sytuacja poprawiła się zdecydowanie. Co więcej, ponieważ teraz dane dotyczące różnych aktywności spoczywały w systemie Pebble Time, dostęp do nich zyskali autorzy różnych tarcz. Trafiły też prosto do iPhone'owej aplikacji Zdrowie. Czy coś się zmieniło w dokładności pomiarów? Niestety tak. Pebble Time każdy ruch ręką rejestruje jako krok. Bywało, że budziłem się rano – tak, po aktualizacji

zacząłem znów spać z zegarkiem na ręku – i ledwo otworzyłem oczy, a na liczniku miałem sto pięćdziesiąt kroków. Czasem mniej, ale czasem dużo więcej, np. trzysta. Żeby było dziwniej, w danych dotyczących snu moment przebudzenia zgadzał się z rzeczywistością. Dlaczego ta sama aplikacja dopisuje kroki, skoro wie, że jeszcze śpię, pojąć nie umiem. Dodam, że tak jest po dziś dzień. Jeśli akuratnie jakimś cudem nie zdejmę zegarka na noc. Za to jedna rzecz w danych snu przestała się zgadzać z rzeczywistością po odinstalowaniu aplikacji Misfit – chwile nocnych przebudzeń. Misfit te przerwy interpretowała całkiem sprawnie. Systemowy Health w Pebble Time żadną miarą nie potrafi. Jeśli obudziłem się, dajmy na to, o trzeciej trzydzieści w nocy, napiłem wody, odwróciłem na drugi bok i dalej

spąłem, w danych snu trzecia trzydzieści widniała jako definitywny koniec spania. Dane były prawidłowe tylko i wyłącznie, jeśli przespąłem noc bez zakłóceń. Rzadko mi się to zdarza, więc po tygodniu Pebble Time znów wędrował wieczorem na półkę obok łóżka.

Możecie odnieść wrażenie, że nic w Pebble Time mnie nie zadowala i nieco (?) marudzę. Nic bardziej mylnego. Zadowolony jestem z możliwości wyboru tarcz. Od dłuższego czasu używam jednej, ale trochę czasu i prób mi zeszło, zanim ją znalazłem. Cieszy mnie duży wybór, w sklepie Pebble pojawiają się nowe. Na każdą okazję, w różnych klimatach. Choć przeważają dziecinne, jakby większość ich twórców chciała wpisać się w zabawkowy klimat zegarka.



Na szczęście można trafić na estetyczne, minimalistyczne, dobrze zaprojektowane tarcze. Ja od pół roku używam Big Time Color i ani myślę zmieniać na inną.

Całkiem niedawno więc na listę opcji zegarka wskoczyła możliwość wyłączenia powiadomień dla poszczególnych programów. Uff! Żegnaj Facebooku, żegnaj Instagramie. Żegnaj Twitterze. Mogę mieć informację o nowych polubieniach w iPhonie, nie chcę jednak jej widzieć na zegarku.

Przede wszystkim zaś zadowolony jestem, że Pebble Time wyświetla powiadomienia. Zaraz, zaraz, czyż nie narzekałem wcześniej, że rozpraszają, bo pojawiają się nie wtedy, gdy trzeba? Owszem. Chwaliłem też twórców Pebble'a, że z każdą kolejną aktualizacją oprogramowania wprowadzają nowe funkcje. Całkiem niedawno więc na listę opcji zegarka wskoczyła możliwość wyłączenia powiadomień dla poszczególnych programów. Uff! Żegnaj Facebooku, żegnaj Instagramie. Żegnaj Twitterze. Mogę mieć informację o nowych polubieniach w iPhonie, nie chcę jednak jej widzieć na zegarku. Nie jest aż tak istotna. Komfort użytkowania wzrósł parokrotnie, odkąd rodzaje powiadomień są pod kontrolą. Odkąd widzę, kto dzwoni, kto mnie wywołuje przez komunikator i kto przysłał email-a, a całej reszty oglądać nie muszę.

Na sam koniec zaś to, co uważam za najbardziej potrzebną funkcję sprytnego zegarka. Sterowanie odtwarzaniem muzyki. Ja noszę telefon w torbie lub kieszeni i nie chce mi się po niego sięgać za każdym razem, kiedy mam ochotę zmienić kolejność odtwarzania. Niestety, Pebble Time nie pozwala na zmianę płyty, wykonawcy lub listy odtwarzania, ale sama możliwość zatrzymania, cofnięcia, przesunięcia do przodu lub regulacji głośności jest tym, co tygryski lubią, cenią i życia sobie już bez takiego drobiazgu nie wyobrażają...

I taka refleksja przyszła mi do głowy... Że rozwój technologii często prowadzi okrężnymi drogami do celu. Gdyby to było takie proste – wymyślić opaskę sterującą do iPod'a i by uzasadnić jej istnienie, dodać funkcję zegarka – mielibyśmy taki gadżet już dawno. Niestety, najpierw musimy przetestować na sobie milion durnych pomysłów, zanim zaadoptujemy jeden dobry. To miało być ostatnie zdanie, ale pomyślałem, że brakuje podsumowania. Konfrontacji z Apple Watchem. Jak dla mnie nie ma żadnej konfrontacji. To, że telefon muszę ładować codziennie, rozumiem. Tego, że każdego dnia mam podłączać do ładowania zegarek, zrozumieć nie umiem. Wobec tego inne rozważania i porównania nie mają sensu. Pebble Time jest tym, czym jest. Zabawką, pilotem do odtwarzacza muzyki z funkcją zegarka i dodatkami, którymi można się pobawić, ale ciężko mówić i myśleć o ich poważnym zastosowaniu. Przynajmniej jednak ta zabawka potrafi wytrzymać kilka dni po jednym ładowaniu. Technologia jeszcze nie dotarła w to miejsce, w którym chcielibyśmy, by była.

Ilustracje: archiwum Autora



Apple potrzebuje Watcha

Ty też go potrzebujesz



Patryk Wikaliński



Kiedy po raz pierwszy Apple zaprezentowało swoją propozycję i wizję zegarka, wiedziałem, że ten sprzęt może być rewolucyjny w takim samym stopniu jak pierwszy model iPhone'a. To przede wszystkim rozwiązania Apple docierały do mnie najbardziej, jednocześnie przekonując mnie, że tego typu urządzenie jest potrzebne i Apple Watch znajdzie swoje miejsce, ułatwiając mi wykonywanie codziennych zadań. Na tle konkurencji firma Apple pokazała sprzęt, który jest świetnie dopasowany, znakomicie prezentuje się na rękę, spełnia powierzone mu zadania, a dzień bez zegarka oznacza niezapełnione kręgi. Apple potrzebuje Watcha i Wy też go potrzebujecie. Pozwólcie, że opowiem Wam dlaczego.

Po co Apple stworzyło zegarek?

Musicie mi wybaczyć dosyć odważny tytuł tego artykułu, jednak jest on w pełni uzasadniony. Należałoby wyjaśnić, dlaczego Apple tak bardzo potrzebuje wejścia w nową dla siebie kategorię produktów, jaką są zegarki? Od pewnego czasu można zaobserwować zapotrzebowanie na tego typu urządzenia. Sięgając pamięcią wstecz, dobrze pamiętamy moment, w którym nastął ogromny popyt na opaski naszpikowane funkcjami fitness. Wiele osób poszukiwało i wciąż poszukuje urządzeń, które zmierzają im codzienną aktywność, a wyniki będą podane w jak najprostszej formie. W miarę upływu czasu producenci postanowili pójść o krok dalej, serwując nam zegarki, które w porównaniu z opaskami mogły zaoferować o wiele większą funkcjonalność za sprawą wbudowanego ekranu, możliwości uruchomienia aplikacji czy większej ilości czujników do mierzenia aktywności, ale kosztem słabszej wydajności baterii na jednym ładowaniu. To zabawne, bo przypominają mi się czasy „zwykłych” telefonów komórkowych, których jedynym zadaniem było odbieranie połączeń telefonicznych i wiadomości tekstowych.

Dziś posiadamy prawdziwe komputery mieszczące się w kieszeniach jeansów. Ba! Myślę, że teraz nastąpiła era Apple Watcha, a Apple odmieniło kolejną zupełnie nową dla firmy kategorię produktową, z której już w tej chwili czerpie dosyć duże zyski. Firma musi wychodzić naprzeciw oczekiwaniom i - co najważniejsze - dotrzymywać kroku konkurencji, która stale uzupełnia i ulepsza własną ofertę. W ostatnim kwartale finansowym firma Apple nie osiągnęła rekordu sprzedażowego, a iPhone przyniósł jej mniejsze profity niż przedtem. Wiele osób zaczęło się zastanawiać, czy Apple przetrwałoby bez iPhone’a? To przede wszystkim wprowadzenie tego rewolucyjnego telefonu na rynek spowodowa-

ło, że firma na przestrzeni lat ugruntowała swoją niepodważalną pozycję w świecie technologii, zyskała możliwość wprowadzania kolejnych innowacji i kontynuowania prac nad najbardziej zaawansowanymi projektami. Jako przykład można podać pomysł na samochód elektryczny o tajemniczej nazwie „Titan”. Apple Watch jest po iPadzie kolejnym nowym produktem, który może znacząco przyczynić się do przyszłych ewentualnych rekordów finansowych firmy. Wspomnieć należy, że zdaniem firmy Seeking Alpha, która specjalizuje się w analizowaniu rynku, Apple Watch sprzedał się w ilości 12 do 13 milionów sztuk w pierwszym roku swojej obecności. Oceniałbym te doniesienia jako dobry debiut i pozytywny prognostyk na przyszłość, a przecież w tej chwili mówimy tylko o pierwszej generacji tegoż urządzenia. Propozycja od Apple to dla firmy nowe pole do wprowadzania kolejnych innowacji na przestrzeni lat, a co za tym idzie rzecz jasna zwiększone źródło dochodów. Między bajki należy włożyć stwierdzenia, jakoby Apple Watch okazał się kompletną klapą, a producent bez zastanowienia wprowadza urządzenie z nowej kategorii produktów, by nasycić nim rynek. Apple od początku swojego istnienia specjalizuje się w produkowaniu komputerów. iPhone jest takim komputerem, iPad oraz iPod także, a Apple Watch? Oczywiście! To naręczny komputer, który dostarcza zupełnie innych wrażeń podczas korzystania, oferuje przydatną funkcjonalność oraz dba o zdrowie i motywację do codziennych treningów. Naturalnym krokiem firmy było zaprezentowanie urządzenia naręcznego, które mogłoby w różnych sytuacjach pominąć bądź zastąpić iPhone’a, podczas gdy telefon cały czas spoczywałby spokojnie w kieszeni. To, co trzeba zauważyć, to fakt, że Apple pozycjonuje swój zegarek jako produkt modowy. Apple Watch jest świetnie wykonanym zegarkiem, dostępnym w ogromnej palecie różnych stylów, kolorów i pasków. Obecnie żadna firma z branży technologicznej nie dorównała Apple pod tym względem.

Apple Watch i znaczenie w moim workflow

Zakres funkcjonalności opiera się na wyświetlaniu tarczy zegara, dobieraniu zestawu aplikacji, powiadomieniach, możliwości personalizacji treningu, motywacji do wykonywania ćwiczeń i tym samym wypełniania kręgów. Działają one do tego stopnia, że wielokrotnie wychodziłem specjalnie na trening lub spacer, by wypełnić brakujące kółko. To naprawdę może być uzależniające! Apple przyłożyło się również do możliwości dostosowania zegarka do potrzeb użytkowników. Firma naprawdę się popisała na tym polu i dała im ogrom możliwości w przebieraniu w tarczach i ich dostosowaniu, a także zarządzaniu informacjami wyświetlanymi na ekranie. Po obniżce cen ogłoszonych na marcowej konferencji firmy skusiłem się na zakup aluminiowej wersji w kolorze gwiazdnej szarości z czarnym nylonowym paskiem.

Wypada zaznaczyć, że - w moim odczuciu - ceny powinny być jeszcze niższe. Sam zakup zaś trzeba rozważać bardziej w kategoriach zaawansowanego urządzenia niż tradycyjnego drogiego zegarka. Dziś wiem, że zakup Apple Watcha pozwolił mi nie tylko monitorować moje poczynania treningowe, zegarek ten to także doskonały „przypominacz”, z którego możemy zareagować na każde powiadomienie, wiadomość czy telefon w ułamku chwili. Wiele osób zadaje pytanie: Jak można wykorzystać możliwości Apple Watcha? Najpierw trzeba sobie odpowiedzieć na inne kwestie: Jakie czynności codziennie wykonujesz? Jak wygląda Twój dzień? Jak bardzo aktywnym człowiekiem jesteś? Nie bez kozery zadaję owe pytania, bowiem zegarek można doskonale dostosować do swoich potrzeb. Ja uwielbiam być stale informowany, stąd pierwszą funkcją, jaka mnie ucieszyła, był łatwy dostęp do powiadomień pochodzących z iPhone'a. Za pomocą Apple Watcha wysyłam wiadomości, wykonuję rozmowy telefoniczne

lub FaceTime, dodaję zadania do wykonania w aplikacji Clear, a po ich wykonaniu mogę je w prosty sposób „odhaczyć”. Mogę polecić ten program również do sporządzania listy zakupów. Skoro o zakupach mowa, Calcbot jest nieoceniony, oferując jeszcze dodatkową funkcjonalność oprócz wykonywania samych wyliczeń matematycznych. Apple Watch może się przydać również w samochodzie. Bez patrzenia na tarczę zegarka, za pomocą Siri można w szybki sposób zarządzać muzyką przesyłaną z iPhone'a do zestawu multimedialnego zamontowanego w samochodzie. W moim przypadku robię to już bezwiednie po wejściu do auta, a najczęściej odtwarzaną stacją jest Beats 1. Jeżeli korzystasz z map Apple, możesz w szybki sposób powiedzieć do urządzenia, żeby nawigowało w kierunku domu. To wszystko bez odrywania rąk od kierownicy i wzroku od drogi.

Siłą Apple Watcha są funkcje fitness, które cały czas motywują do większego wysiłku. Jeżeli lubisz aktywność fizyczną, to dostępne w zegarku aplikacje pomogą Ci w utrzymaniu formy. Program Trening jest bardzo prosty i jeżeli miałbym go porównywać z innymi, to brakuje mi w nim kilku funkcji, zawartych na przykład w Nike+. W miarę użytkowania zegarka niektóre dane były dla mnie jednak zbędne, a po wstępnej kalibracji ruchowej urządzenia na zaplanowane treningi biegowe nie zabieram już iPhone'a. Dystans jest prawidłowo określany za pomocą zmierzonej długości kroku oraz tętna. Dodatkowo warto zauważyć, że posiadając bezprzewodowe słuchawki, możemy cieszyć się muzyką wprost z Apple Watcha. Warto wymienić kilka aplikacji godnych zainstalowania. Hours zlicza ilość czasu poświęconego na aktualnie wykonywane zadanie. Jeśli zaś używamy serwisu Instagram, to aplikacja oferuje szybki podgląd jego zawartości. Remote pozwala na nawigowanie Apple TV i każdy użytkownik ekosystemu Apple powinien zainstalować ten program – odpada wstawanie lub szukanie pilota! Day One natomiast z opcją dyktowania pozwala

na tworzenie bardzo szybkich wpisów w swoim pamiętniku.

Weather Pro to bardzo dobra prognoza pogody w przystępnej formie, która ma możliwość wyświetlania aktualnej temperatury na tarczy zegarka. Jeżeli lubisz fotografować wschody i zachody słońca, to Lumy pozwala na sprawdzenie godziny dla naszej lokalizacji, w której występują Magic Hours. Jeśli prowadzisz dziennik żywieniowy, to MyFitnessPal pozostanie nieoceniony, oferując szybki podgląd ilości kalorii, które zostały nam jeszcze do spożycia. Program Withings zaś poda nam rezultat wagowy oraz inne przydatne informacje z urządzenia Withings. Muszę przyznać, że jest zdecydowanie najszybszą metodą podglądu jej wyniku. Flipboard zaoferuje skrót najświeższych wiadomości, które mogą nas zainteresować, a jako że Siri w Apple Watchu nie przewiduje skanowania muzyki w poszukiwaniu tytułu, tak jak możemy wykonać to na iPhone'ie, to z pomocą przychodzi dedykowana aplikacja - Shazam - która wypełnia to niedopatrzenie w oprogramowaniu watchOS.

Slack to obowiązkowa pozycja dla osób, które aktywnie pracują we zespole ludzi. 1Password z pewnością także stanie się obowiązkową pozycją. To skuteczny podgląd różnego rodzaju kodów PIN, których zwykle nie pamiętamy. Warto zainstalować także aplikację Apple Store, która oferuje podgląd zamówień ze sklepu Apple, natomiast iStudiez jest świetnym kalendarzem i organizerem zadań dla osób, które uczęszczają do szkoły bądź studiują. OneFootball przyda się fanom piłki nożnej, oferując równoległe wyniki sportowe z niemal wszystkich lig świata. Z Tweetbotem wyślecie nowego Tweeta, a Facebook Messenger zapewni dostęp do rozmów i możliwości odpowiedzi na wiadomości. Apple Watch jest moim kompanem, za pomocą którego mam szybki dostęp do danych, gdy jestem w tak zwanym „biegu”. W pewnych sytuacjach nie mam potrzeby wyciągania iPhone'a z kieszeni, a wraz

z kupnem zegarka otrzymujemy dodatkowo świetny treningowy motywator, dostęp do skrzynki e-mail, kalendarza, budzika, monitora snu, wyzwalacza dla iPhone'a, portfela na samolotowe karty pokładowe, a jeżeli mamy dostęp do Apple Pay, to Watch umożliwi nam dostęp do naszej gotówki. Apple Watch w połączeniu z wagą Withings zapewnia mi wiele potrzebnych informacji o stanie mojego zdrowia. Bateria w moim egzemplarzu pozytywnie mnie zaskoczyła, ponieważ zegarek na jednym ładowaniu spokojnie wytrzyma mi około dwóch dni. Mówiąc o spełnianiu codziennych zadań, zrobiłem mały test i po ciągłym używaniu zegarka postanowiłem odłożyć urządzenie na jeden dzień. Możecie mi wierzyć bądź nie, ale czułem się jak bez ręki. Przyzwyczajenie dało o sobie znać. Ciągłe wyjmowanie telefonu z kieszeni, żeby sprawdzić przysłane do mnie powiadomienia, przypominało o wygodzie otrzymanej w zamian za wydane pieniądze. Apple Watch jest tego typu urządzeniem, bez którego - jeśli go w ogóle nie posiadasz - funkcjonujesz jak zazwyczaj. Jeżeli jednak Watch trafi choć na jeden dzień na Twój nadgarstek, to znajdziesz powód do zakupu tego urządzenia.

Słowem zakończenia

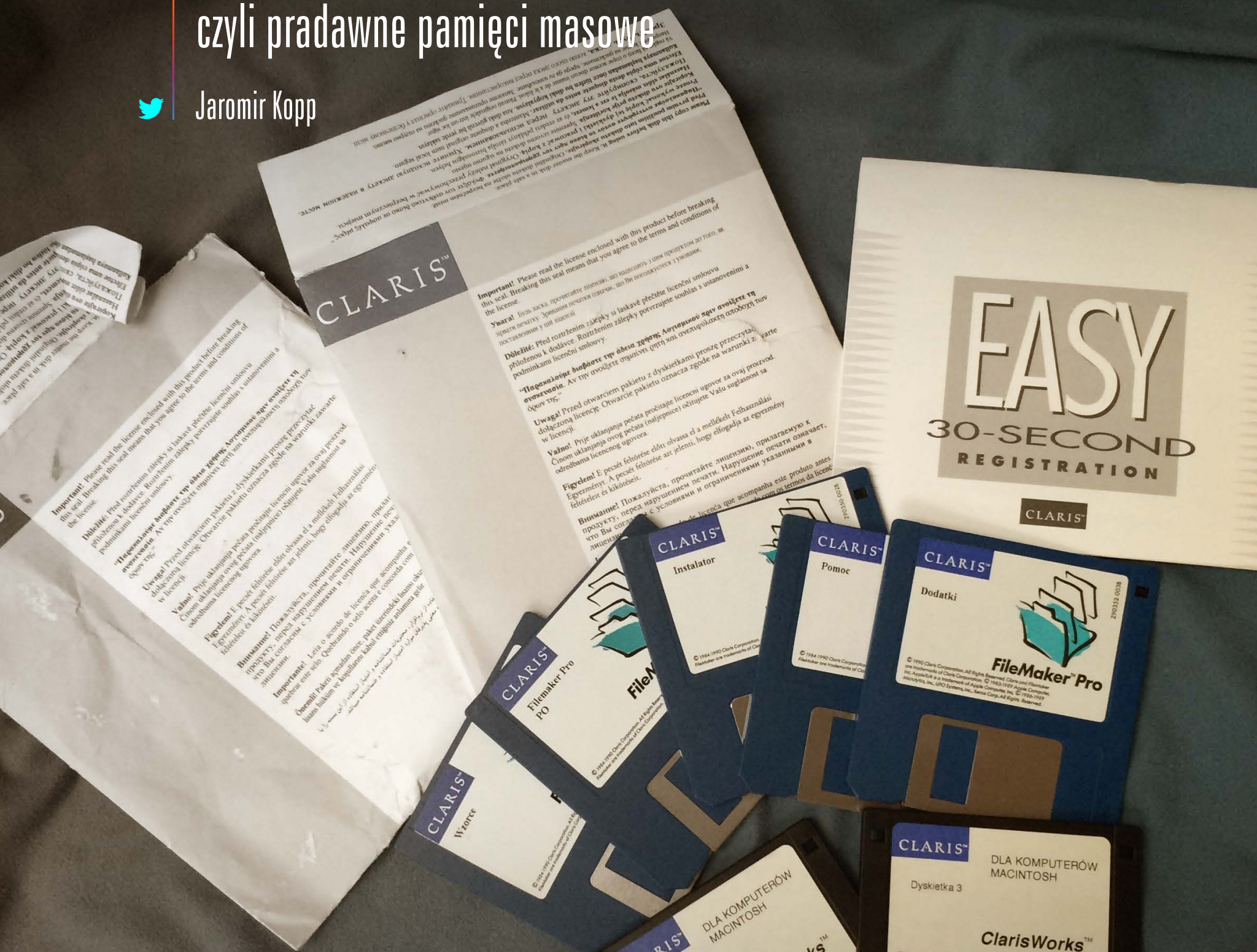
Apple z pewnością potrzebuje Watcha. To dzięki temu produktowi firma w przyszłości będzie miała szansę notowania następnych wzrostów sprzedaży, zaś my, użytkownicy, dostaliśmy kolejne urządzenie, które dzięki nienagannemu stylowi oraz możliwości dostosowania do naszych potrzeb może być odpowiednim uzupełnieniem naszego workflow. Zgadza się, że tradycyjne zegarki mają swój styl, klasę, prestiż, lecz nie mają tego, co oferuje nam Apple – ekosystemu w połączeniu ze świetnym systemem operacyjnym, który pozwala korzystać z zegarka w zupełnie inny niż dotychczas sposób.

Ilustracja: materiały prasowe Apple

Problem dyskietki, czyli prądawne pamięci masowe



Jaromir Kopp



Generujemy obecnie olbrzymie ilości mniej lub bardziej ważnych danych. Jak zajrzycie w swoich iPhone'ach do Ustawień -> Ogólne -> Dysk i użycie iCloud, to prawie na pewno okaże się, że zdjęcia i filmy zajmują Wam kilka – kilkadziesiąt gigabajtów. A do tego dochodzą programy, ich zapisane dane, projekty, prezentacje... długo by wymieniać. W komputerze podobnie. Ostatnio nie bardzo zastanawiamy się, jak przenieść zdjęcia czy filmy z urządzenia na inne. Mamy iCloud i chmury, Air Drop, sieć WiFi, dyski NAS, w ostateczności pocziwy „Pen Drive” lub dysk zewnętrzny. Luksus! Nie to, co 30 lat temu.



Stacja dyskietek była też obowiązkowym wyposażeniem pirata giełdowego. Mnie dodatkowo pozwoliła poznać tajniki C i innych języków oraz kompilować programy w Atari BASIC. W ten sposób powstała moja pierwsza baza danych o znaczącej nazwie „aBase III minus”, jak się potem okazało używana w kilku wypożyczalniach kaset wideo.

Moja pierwsza „prawdziwa” pamięć masowa. Była to stacja dyskietek 1050 do Atari 800 XL kupiona po sprzedaniu nart zjazdowych Pol-sportu i innych atrakcyjnych przedmiotów oraz za datki od babć, wujków i rodziny, ja-koś w 1985. Przed zakupem 1050 używałem jak większość ówczesnych użytkowników komputerów domowych kaset magne-tofo-nowych w roli pamięci masowej. Jednak po-nieważ „od zawsze” miałem cięgoty bardziej do programowania niż gier, stacja dyskietek była nieodzowna i musiałem ją mieć! „Sta-cje” kosztowały zazwyczaj około 30% wię-ciej niż sam komputer, co wcale nie dziwiło, bo poza skomplikowaną i solidną mechaniką w napędzie 5,25” miały one taki sam procesor jak komputer, często taktowany szybszym ze-garem.

Stacja dyskietek była też obowiązkowym wy-po-sażeniem pirata giełdowego, o czym pisa-łem w 4/2015 numerze [MyApple Magazynu](#). Zapisywała na jednej stronie dyskietki 130

KB (~0,13 mega bajta). Mnie dodatkowo pozwoliła poznać tajniki C (tak, był kompilator C na Atari 8-bit) i innych języków oraz kompilować programy w Atari BASIC. W ten sposób powstała moja pierwsza baza danych o znaczącej nazwie „aBase III minus”, jak się potem okazało używana w kilku wypożyczalniach kaset wideo.

Gdy rządziło „trzy i pół”.

Komputery szesnastobitowe - jak Atari ST czy Amiga - najczęściej były wyposażane właśnie w takie napędy pojedynczej gęstości na dyskietki 3,5". ST mieściło na niej 720 KB, Amiga 880 KB, a Mac 800 KB danych. Pierwsze Maki, z jakimi się zetknąłem w 1991, miały już napędy „Super Drive” o pojemności 1,4 MB (HD). Podkreślam: megabajta.

Przy pojemności dysków twardych 40 MB nie było to tak strasznie mało, cały dysk można było teoretycznie zgrać na 30 dyskietek. Jednak już wtedy (sam początek lat 90. XX w.) przyzwoity projekt w Photoshopie zajmował często kilkanaście megabajtów. W firmie mieliśmy oczywiście applowską sieć LocalTalk opisaną [w 10 numerze MyApple Magazynu](#), jednak jak się chciało przenieść dane do domu, trzeba było użyć programu do kompresji i podziału pliku na mniejsze części. Najpowszechniej używanym narzędziem był (rozwijany do dziś, choć już prawie nieprzydany) Stuffit. Nie dość, że radził sobie z podziałem pliku, to - co ważniejsze - jak na program dla Maca przystało, obsługiwał „Resource fork” i „Data fork”, zmorę przy przenoszeniu danych na inne systemy, o której wspominałem [w 5/2015 wydaniu MAM](#).

Dodatkowy problem przy przenoszeniu danych to zmienna prędkość obrotowa napędów Apple przy zapisie na dyskietkach niskiej gęstości (800 KB). Amigi i PeCety nie były w stanie ich odczytać i należało używać zapisu w formacie PC (720 KB), który właśnie spra-

wiał problem z „forkami”. Niebezpieczeństwa czekały się na każdym kroku, a dane najlepiej było powielać na kilku dyskietkach, bo często po dotarciu na miejsce okazywało się, że jakieś pliki się nie odczytują.

W firmie mieliśmy też napędy dysków wymiennych SyQuest 44 MB, którymi się zachwyciłem w 1991 roku, ale służyły one bardziej do archiwizacji niż przenoszenia danych.



Zapomniane wynalazki.

Duży artykuł o nich zamieściłem [na blogu MyApple](#). Największy mój zachwyt wzbudzały napędy magnetoptyczne, czasem jeszcze używane do dziś, ale z racji ceny niedostępne dla domowego użytkownika na początku lat 90. XX w. My w domach musieliśmy się zadowolić ZIP Drive’ami (94 MB na wymiennym dysku elastycznym), czy EZ Drive 135. Były one w kręgach użytkowników Apple bardzo popularne, zwłaszcza ZIP, który był instalowany w niektórych modelach komputerów przez Apple. Dzięki temu, gdy musiałem zanieść kilkudziesięciomegabajtowy plik Post Script do naświetlarni klisz drukarskich, wystarczyło, że brałem ze sobą samą „dyskietkę”.



W tamtych czasach napędy były podłączone do komputera przez złącza SCSI. Były one dość szybkie, powszechne (w naszych kręgach) i kapryśne. Urządzenia łączyło się szeregowo grubym kablem, a ponieważ często było to kilka dysków, napędów i skaner, trzeba było koniec łańcucha odpowiednio „zaterminować”. I tu zaczynały się schody, bo często praktyka mocno odbiegała od teorii i najlepszą konfigurację oraz kolejność urządzeń trzeba było dobrać doświadczalnie. Do dziś na mailowej liście dyskusyjnej Apple (obecnie Szarlotka) pokutuje hasło „to nie jest tylko lista o SCSI” obrazujące, że „skazi” mocno dawało się we znaki użytkownikom komputerów Apple.

Już w 1996 udało mi się kupić pierwszą nagrywarkę „podwójnej prędkości”. Szybko się zwróciła, bo zapotrzebowanie na usługi archiwizacji było ogromne, a nikt tylu danych nie produkował jak graficy na Macintoshach.

Optyczna rewolucja.

Byłem naocznym świadkiem, jak muzyczny „Compact disc” wkroczył do świata komputerów. Było to trochę przed czasem, gdy na poważnie zacząłem przymierzać się do przeiadki z Amigi na Maca, również w domu. Jako autoryzowany sprzedawca Apple w firmie dostawaliśmy co jakiś czas dyski CD z różnymi prezentacjami i programami, a w międzynarodowej księgarni na wrocławskim Rynku można było kupić „Mac Format”, „Mac Addict” czy „Macworld” z dołączonymi płytami CD, na których zawsze było coś interesującego. Przypomnę, że internet, jeżeli już był, to nie nadawał się wtedy do przesyłania większych ilości danych niż malutki gif. Mój pierwszy poważny Mac domowy LC 630 był już z napędem CD, choć przed nim Compact Disc miałem w Amigach CDTV i CD32.

Rewolucja przeszła w ewolucję, gdy pojawiły się nagrywarki płyt CD-R. Kosztowały one fortunę (7000 zł za napęd zapisujący dysk ponad godzinę), ale dość szybko zaczęły tanieć. Już w 1996 udało mi się kupić pierwszą nagrywarkę „podwójnej prędkości” za połowę wymienionej wcześniej ceny. Szybko się zwróciła, bo zapotrzebowanie na usługi archiwizacji było ogromne, a nikt tylu danych nie produkował jak graficy na Macintoshach.

I tak w ciągu 30 lat pojemność pamięci masowych, jakich używam, zmieniła się, zależnie od metodologii pomiarów, od 461 538 (dyskietka i iPhone w kieszeni) do 23 076 923 (dyskietka i NAS QNAP w regale) razy.

Wielkie dyski twarde już wkrótce przestaną być potrzebne

Wszystko będzie w chmurze



Michał Maśłowski



Każdy z nas dobrze wie, że nie ma takiego dysku twardego w komputerze, którego nie można zapełnić. Prędzej czy później stajemy wobec problemu, który polega na tym, że zaczynamy się zastanawiać, jakie dane powinniśmy usunąć.

Dziwnym trafem - złośliwość losu! - jest też często tak, że akurat kiedy pozbędziemy się pewnych danych z naszej podręcznej pamięci, to się nagle okazuje, że są nam pilnie potrzebne. Konia z rzędem temu, kto wstaje z fotela, szuka w przepastnej szufladzie wspomnianego dysku twardego i odszukuje potrzebne dane.

Coraz większe dyski twarde

Z reguły nie są problemem dokumenty tekstowe. Maile (te bez załączników) też nie powinny powodować u nas bólu głowy. Arkusze kalkulacyjne, prezentacje – to wszystko wciąż są stosunkowo niewielkie pliki. Problem zaczyna się wówczas, gdy na naszych dyskach twardych gromadzimy filmy i zdjęcia. A gdy paramy się obróbką zdjęć i montażem filmów w sposób profesjonalny, to ilość wolnego miejsca znika niemalże natychmiast. Każdy zaczyna sobie wówczas pluć w brodę, że przy kupnie komputera pożatował pieniędzy na większy dysk twardy, bo przecież można było zamiast 128 GB, wziąć 256 GB. A zamiast 256 GB można było kupić 512 GB. Jak się łatwo domyślić, użytkownicy, którzy mają 512-gigabajtowe dyski, prędzej czy później zaczną mrużyć pod nosem, że jakby kupili 1 TB (o ile była taka możliwość), to życie byłoby prostsze itd. Ci, których było stać na 1 TB, też kiedyś zapłaczą nad brakiem miejsca na dysku. Nie ma innej możliwości.

Co następuje potem? Szukamy miejsca, gdzie możemy zrobić backup np. naszych rodzinnych zdjęć. Często pierwszym wyborem jest zewnętrzny dysk twardy. Przegrywamy tam nasze dane. Dysk ląduje w szufladzie. Z dużym prawdopodobieństwem nigdy już do niego nie zajrzemy. Jak będziemy mieli odrobinę szczęścia, to dysk się nie zepsuje (choć to tylko kwestia czasu) i nie stracimy np. zdjęć naszej rodziny z ostatnich 5 lat. Bardziej zaawansowaną modyfikacją tego rozwiązania są lokalne serwery typu NAS. Ale to tylko zmiana metody działania na odrobinę bardziej profesjonalną. Gdzieś, w którymś momencie, musimy jakiś duży katalog z naszymi danymi skopiować, a następnie skasować z naszego dysku twardego. Powoduje to jedno – tracimy do niego dostęp.

Dziwnym trafem - złośliwość losu! - jest też często tak, że akurat kiedy pozbędziemy się pewnych danych z naszej podręcznej pamięci, to się nagle okazuje, że są nam pilnie potrzebne. Konia z rzędem temu, kto wstaje z fotela, szuka w przepastnej szufladzie wspomnianego dysku twardego i odszukuje potrzebne dane. Dużo częściej niestety nasze lenistwo wygrywa i robimy wszystko, aby poradzić sobie bez zadawania sobie trudu.

Powtarzałem taką historię wielokrotnie. Jedną z nich niestety zakończyłem awarią zewnętrznego dysku twardego. Od tamtej pory zacząłem szukać innych rozwiązań. Być może droższych (choć kto to wie), ale bez wątpienia pewniejszych.

Chmura

Innym sposobem robienia backupów jest poszukanie jakiegoś rozwiązania chmurowego i skorzystanie z takich usług jak Dropbox, Google Drive, OneDrive, Box itp.

Wszyscy wiemy, jak to działa. Płacimy odpowiedni abonament i możemy swoje dane

ukryć w chmurze. Każda z tych usług pozwala synchronizować wybrane katalogi. To jednak nie powoduje tego, że zwalnia nam się miejsce na naszym dysku twardym. Mamy bezpieczne dane, ale co z wolnym miejscem? Jest na to oczywiście sposób, z którego ja skwapliwie korzystam. Dla przykładu Dropbox pozwala nie synchronizować na komputerze wybranych katalogów. Raz wgrany do Dropboka katalog można „odkliknąć” w preferencjach, a ten zniknie z naszego lokalnego dysku twardego, pozostając oczywiście nietknięty w chmurze. Jest to niestety szalenie niewygodna metoda. Aby dostać się do takich danych, trzeba to zrobić przez przeglądarkę, ewentualnie dany katalog ściągnąć z powrotem na dysk. Jest to niezwykle uciążliwe i niewygodne. Mało tego, przeglądając zawartość podkatalogów, często zapominamy, że w nich jest taki „ukryty” katalog w chmurze. Dokonując reorganizacji w strukturze katalogów, narażamy się na problem przypadkowej utraty danych.

Dropbox znalazł rozwiązanie problemu – nazywa się „Project Infinite”. Dzięki niemu już niedługo (niestety nie wiadomo kiedy dokładnie) będziemy mogli całość naszych zbiorów przechowywać wyłącznie w „chmurze”. Nasze pliki będą widoczne w postaci ikon z pełnymi metadanymi, a będą ściągane jedynie na żądanie np. przy próbie otwarcia.

Dropbox znalazł rozwiązanie tego problemu – nazywa się „Project Infinite”. Dzięki niemu już niedługo (niestety nie wiadomo kiedy dokładnie) będziemy mogli całość naszych zbiorów przechowywać wyłącznie w „chmurze”. Nasze pliki będą widoczne w postaci ikon z pełnymi metadanymi, a będą ściągane jedynie na żądanie np. przy próbie otwarcia. Spowoduje to np. to, że posiadając komputer z niewielkim dyskiem twardym, będziemy bez problemu mieli dostęp nawet do terabajtowych zasobów w Dropboksie. Nigdy nie jest tak, że wszystkiego potrzebujemy jednocześnie. Zawsze korzystamy zaledwie z kilku plików. Wówczas mamy je ściągnięte na dysk. Cała reszta będzie się znajdować w Dropboksie. Pierwsze wideo pokazujące, jak to działa, wygląda bardzo obiecująco i daje nadzieję posiadaczom niewielkich dysków twardych. Dla porządku należy wspomnieć, że podobne rozwiązanie istniało w usłudze OneDrive, ale wraz z premierą Windowsa 10 ta funkcjonalność zniknęła.

Przykładem, jak może to działać, jest system iOS i zainstalowane na nim aplikacje typu Dropbox czy Google Drive. Dyski SSD zainstalowane w naszych iPhone’ach czy iPadach są w zdecydowanej większości mniejsze niż dyski komputerów, bardzo często mniejsze także od ilości danych zgromadzonych w naszych Dropboksach. A jednak mamy dostęp do nich wszystkich poprzez zainstalowaną aplikację. Bardzo podobnie będzie to niedługo działać na naszych komputerach.

Życie w przeglądarce to przyszłość

Alternatywą do takiego podejścia jest rozwiązanie proponowane przez Google’a w systemie Chrome OS. Polega ono na tym, że wszystko dzieje się w przeglądarce. Wszystkie pliki są cały czas w chmurze i nie są ściągane na lokalny dysk twardy, kiedy ich używamy. Dzięki

takiemu podejściu Chromebooki mogą mieć bardzo niewielkie dyski twarde, potrzebne jedynie do czasowego przechowywania podręcznych plików. Nie ukrywam, że fascynuje mnie podejście Google'a do systemu Chrome OS. Mimo całej jego ułomności i wciąż bardzo skromnych możliwości jest coś magicznego w tym, że w dowolnym momencie mogę zamknąć klapę Chromebooka, wyrzucić go za okno, zalogować się na nowym komputerze i pracować dokładnie od tego momentu, gdzie byłem jeszcze minutę temu. Jest to ogromna zaleta takiego podejścia – całkowite bezpieczeństwo danych. Wadą jest to, że programy uruchamiane w przeglądarce mają póki co znikome możliwości.

dzisiaj już bez większych problemów edytujemy za pomocą przeglądarki pliki tekstowe, arkusze kalkulacyjne czy prezentacje (Dokumenty Google'a). Dla odmiany edycja wysokiej jakości dużych plików wideo jest praktycznie niemożliwa. Wynika to z tego, że są to zawsze bardzo duże pliki, których przesłanie zajmuje często długie godziny.

Przeciwnie podejście prezentuje Apple. Wszystkie programy są zainstalowane lokalnie na komputerze. Dzięki temu mają ogromne możliwości. Jedynie pliki z danymi są synchronizowane w chmurze poprzez usługę iCloud Drive. Ich lokalne kopie znajdują się

na naszych dyskach twardych. Takie podejście daje ogromne możliwości, nie rozwiązuje jednak tytułowego problemu, czyli odwiecznej bolączki przepiętnionych dysków twardych. Nadzieję na to daje jednak Dropbox z czyhającym za rogiem Project Infinite.

Gdybym miał zgadywać, jak będzie wyglądać przyszłość, wskazałbym jednak na rozwiązanie proponowane przez Google'a. Póki co jesteśmy ograniczeni możliwościami przeglądarki i szybkością internetu. Ale to są ograniczenia, które obowiązują teraz w 2016 roku. Za 5-10 lat będziemy się z tych ograniczeń śmiać. Będziemy mieli wielokrotnie szybszy internet, a przeglądarki będą oferować nieskończone, w porównaniu z dzisiejszymi, możliwości. Dla przykładu, dzisiaj już bez większych problemów edytujemy za pomocą przeglądarki pliki tekstowe, arkusze kalkulacyjne czy prezentacje (Dokumenty Google'a). Dla odmiany edycja wysokiej jakości dużych plików wideo jest praktycznie niemożliwa. Wynika to z tego, że są to zawsze bardzo duże pliki, których przesłanie zajmuje często długie godziny. Edycja on-line jest zatem niewykonalna.

Patrząc jednak na to, jakie możliwości mieliśmy 10 lat temu (w marcu 2006 roku Google zaprezentowało światu Dokumenty Google'a), a jakie mamy dzisiaj, jestem gotów założyć się, że za 10 lat swobodnie będziemy mogli on-line w przeglądarce zrobić to, co teraz robimy w iMovie. To tylko kwestia czasu.



Ilustracja: archiwum Redakcji

Jak jeździsz, ślepy jesteś? - Tak



Max Pijanowski

Pojęcie dostępności rozpatrywane pod względem projektowania danego produktu, urządzenia, usługi bądź środowiska w celu udostępnienia ich funkcji i właściwości możliwie dużej grupie ludzi, dotyczy osób, które ze względu na swoją niepełnosprawność, wiek lub poziom edukacji mogą doświadczać szeroko rozumianego wykluczenia.

Przygotowując się do napisania poniższego tekstu, trafiłem na takie zdanie: „Słabo widzi, ale i tak ciemne okulary dla lansu jeszcze założył”. Ciekaw jestem reakcji piszącej to osoby na fakt, iż osoby niewidome i słabowidzące używają również iPhone’ów, iPadów oraz komputerów Mac. Dostępność produktów Apple, w kontekście możliwości korzystania z nich przez wszystkich użytkowników, jest jednym z podstawowych wysiłków Tima Cooka jako CEO firmy z Cupertino. Podczas ubiegłorocznej wizyty w berlińskim Apple Store zapowiedział, iż firma Apple zwiększy nacisk na kwestię dostępności w swoich produktach. Zapytany przez jednego z pracowników sklepu o to, czy funkcje ułatwień dostępu zostaną zaimplementowane w zegarku Apple Watch, odparł: „Krótko mówiąc, tak. Staramy się, aby wszystkie nasze produkty były dostępne dla każdego użytkownika”. W porządku, inteligentny zegarek jest taki de facto, jednak czy będzie taki również Apple Car?

Na postawione przeze mnie pytanie, czy Apple Car będzie kolejnym produktem stworzonym według zasad dostępnego projektowania, odpowiedziałem w pewnym sensie już w samym tytule. Tak, według mnie przybędzie ślepych na drogach.

W czerwcu 2005 roku zadebiutował OS X 10.4 Tiger, pierwszy system operacyjny dysponujący w pełni funkcjonalnym czytnikiem ekranu dla osób z dysfunkcją wzroku. Począwszy od tego momentu, każda następna edycja platformy komputerowej Apple była sukcesywnie wzbogacana o kolejne funkcje uła-

twień dostępu, a sam czytnik, noszący nazwę VoiceOver, dysponował coraz większymi możliwościami. W marcu 2009 roku rozpoczęła się sprzedaż trzeciej generacji iPoda shuffle reklamowanego hasłem: „The new iPod shuffle. The first music player that talks to you” (Nowy iPod shuffle. Pierwszy odtwarzacz muzyczny, który do ciebie przemówi). Z racji, iż urządzenie to nie zawiera wyświetlacza, Apple zdecydowało się na dostosowanie i zaimplementowanie w nim wspomnianej funkcji VoiceOver, spełniającej w tym przypadku rolę informacyjną na temat odtwarzanej treści dla wszystkich użytkowników. Trzy miesiące później na keynote otwierającym konferencję WWDC 2009 zadebiutował iPhone 3GS, który dla osób niewidomych był rewolucją na miarę alfabetu Braille’a, ponieważ dzięki VoiceOver był on pierwszym telefonem z ekranem dotykowym umożliwiającym jego łatwą bezwzrokową obsługę. Po wycofaniu z oferty producenta legendarnego iPoda Classic we wrześniu 2014 roku wspomniany czytnik ekranu jest obecny na wszystkich produkowanych przez Apple urządzeniach - iPhone’ach, iPadach, iPodach, zegarkach Apple Watch, komputerach Mac i przystawce telewizyjnej Apple TV.

Za swoje pionierskie rozwiązania w zakresie dostępności firma została dwukrotnie uhonorowana nagrodą im. Helen Keller przez American Foundation for the Blind (Amerykańska Fundacja dla Niewidomych), przyznającą wyróżnienia osobom oraz firmom, których inspirujące dokonania lub innowacyjne produkty przyczyniły się do poprawy jakości życia osób z dysfunkcją wzroku i zmiany wyobrażeń na temat tego, co to znaczy być niewidomym lub niedowidzącym.

Dostępność w ujęciu zapewnienia możliwości korzystania z produktów firmowanych logo nadgryzionego jabłka osobom z dysfunkcją wzroku nie jest jedynym przejawem działań podejmowanych przez Apple w kontekście zapobiegania wykluczeniu cyfrowemu. Opi-

sywanie w niniejszym tekście poszczególnych funkcji nie było jednak moją intencją. Sam temat dostępności i jego parytetowego traktowania przez Apple postanowiłem zestawzić z doniesieniami o rzekomych pracach firmy nad własnym samochodem. Na postawione przeze mnie pytanie, czy Apple Car będzie kolejnym produktem stworzonym według zasad dostępnego projektowania, odpowiedziałem w pewnym sensie już w samym tytule. Tak, według mnie przybędzie ślepych na drogach.

Na stronie Apple poświęconej dostępności widnieje hasło: „We’ve done everything possible to make anything possible”. Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu poprzez wprowadzanie funkcji ułatwień dostępu w produkowanych urządzeniach to jedno, natomiast likwidacja barier komunikacyjnych w rozumieniu zapewnienia osobom niewidomym możliwości kierowania pojazdami jest czymś zgoła odmiennym.

W lutym ubiegłego roku w miejscowości Concord w stanie Kalifornia sfotografowano samochód Dodge Caravan wynajęty przez Apple. Dla co zagorzalszych fanów marki już tylko ta informacja miałyby znamiona sensacji wartej opisanie w dwugodzinnym podcaście, jednak nie był to zwyczajny samochód. Został on wyposażony w szereg kamer umieszczo-

nych na dachu, co z jednej strony wywołało skojarzenia z pojazdami firmy Google, wykonującymi zdjęcia na potrzeby usługi Street View, a z drugiej rozpoczęło na nowo spekulacje na temat ewentualnego autonomicznego samochodu giganta z Cupertino. Pogłoski na temat prac nad własnym rozwiązaniem w ramach aplikacji Mapy zostały ostatecznie potwierdzone przez Apple na jednej ze stron wsparcia technicznego, natomiast plotki o potencjalnym debiucie firmy na rynku motoryzacyjnym są potęgowane przez kolejne informacje na ten temat.

Według domniemywań projekt elektrycznego samochodu zyskał aprobatę Tima Cooka w 2014 roku. Nosi on nazwę kodową „Titan”, którą prowadzona przez niego firma zapożyczyła z greckiej mitologii. Zgodnie z doniesieniami Silicon Valley Business Journal hellenistycznymi mitami Apple posiłkowało się także podczas nadawania nazw poszczególnym budynkom kompleksu, gdzie mają być prowadzone prace nad tym projektem. Największy z nich został ochrzczony imieniem Rhea (pl. Reja), tytanidy płodności i macierzyństwa. Oby tylko patronowała pracującym tam inżynierom, gdyż liczę na model Apple Car Thea (pl. Tea - tytanida wzroku i światła).

Na stronie Apple poświęconej dostępności widnieje hasło: „We’ve done everything possible to make anything possible” (Zrobiliśmy wszystko, co możliwe, by wszystko stało się możliwe). Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu poprzez wprowadzanie funkcji ułatwień dostępu w produkowanych urządzeniach to jedno, natomiast likwidacja barier komunikacyjnych w rozumieniu zapewnienia osobom niewidomym możliwości kierowania pojazdami jest czymś zgoła odmiennym. Chciałoby się rzec - czymś niemożliwym, jednak istnieje coś takiego jak prawo Wylera, które mówi: „Nie ma rzeczy niemożliwych dla kogoś, kto nie musi ich zrobić sam”. W przypadku Apple można potraktować je dosłownie. Stworzenie samochodu dostępnego

dla osób z dysfunkcją wzroku nie wykracza poza możliwości firmy, a w dodatku może ona skorzystać z doświadczeń innych.

W 2007 roku zespół naukowców i studentów z uczelni Virginia Institute of Technology kierowany przez profesora Dennisa Honga, założyciela i dyrektora RoMeLa (Robotics & Mechanisms Laboratory), zajął trzecie miejsce w „DARPA Urban Challenge”, konkursie na autonomiczny samochód, organizowanym przez amerykańską Agencję Zaawansowanych Projektów Badawczych w Obszarze Obronności (ang. DARPA - Defense Advanced Research Projects). W tym samym okresie trwał konkurs na stworzenie samochodu dla niewidomych, rozpisany przez Jernigan Institute, jednostkę badawczo-szkoleniową National Federation of the Blind (Narodowa Federacja Niewidomych). Jak żartuje Hong, jego zespół postanowił wziąć w nim udział, gdyż wydawało się, że posiadając już autonomiczny pojazd, wystarczy umieścić w nim osobę niewidomą. Według wytycznych instytutu samochód taki miał umożliwiać niewidomym bezpieczną jazdę oraz jego niezależne prowadzenie, dlatego konstruktorzy z Virginia Tech musieli odrzucić swoje wcześniejsze założenia i zacząć pracę od zera. Prototyp auta dla niewidomych, stworzonego na bazie pojazdu rekreacyjnego Buggy, został zaprezentowany w 2009 roku. Poradził on sobie w kontrolowanych warunkach, w związku z czym w odpowiednie systemy postanowiono wyposażyć normalny samochód i przetestować go w realnych warunkach. Próba odbyła się w styczniu 2011 roku na torze Daytona International Speedway, podczas organizowanego tam 24-godzinnego wyścigu Rolex 24 at Daytona. Za kółkiem zmodyfikowanego Forda ESCAPE usiadł niewidomy od piątego roku życia Mark Riccobono, aktualny prezes National Federation for the Blind. Prowadzony przez niego z prędkością 40 km/h samochód nie wygrał co prawda rajdu, jednak ze swojego zadania wywiązał się doskonale. Jego kierowca ominął rzucane z jadącej przed nim furgonetki karto-

ny, następnie dogonił ją i wyprzedził, a na zakończenie przejechał przez bramę w ścianie z beczek.

Stworzony przez Virginia Tech system korzysta m.in. z dwóch kamer wykrywających pasy jezdni oraz trzech przeszukujących otoczenie pojazdu laserowych dalmierzy. Zebrane dane trafiają do komputera, który przetwarza je w czasie rzeczywistym i generuje polecenia dotyczące kierowania samochodem. Odbywa się to za pomocą szeregu niewizualnych interfejsów - informacji i komend głosowych, kierownicy z wyczuwalnym skokiem, wibrujących rękawiczek i kamizelki, buta naciskającego stopę czy urządzenia AirPic odwzorowującego obraz dzięki zmieniającym się pod względem częstotliwości i temperatury strumieniom sprężonego powietrza przepływającego przez tabliczkę z otworami.

Co prawda przeszkody natury technicznej podczas konstruowania samochodu dla niewidomych zostały przez zespół z Virginia Tech pokonane, jednak inną kwestią są regulacje prawne, które umożliwią osobom, dla których jest on przeznaczony, zdobywanie prawa jazdy. Z przepisami dotyczącymi swojego pojazdu borykają się również inżynierowie Google.

W kwietniu 2012 roku firma z Mountain View zaprezentowała prototyp swojego autonomicznego samochodu, który używając - jak było to wtedy opisywane - całej gamy czujników m.in. kamer, radarów i laserów, poruszał się wzdłuż zaprogramowanej wcześniej trasy. Samokierujący pojazd Google powstał na bazie Toyoty Prius, a jako pierwszy za jego kierownicą, choć w przypadku tego typu pojazdów bardziej adekwatnym określeniem jest - na miejscu kierowcy, usiadł Steve Mahan. Z pewnością wiele osób chętnie by się z nim zamieniło; zważywszy na fakt, iż jest niewidomy, na pewno on z nimi również. Podczas przejażdżki do Taco Bell i pralni towarzyszyli mu co prawda eksperci z Google, jednak pojazd nie był przez nich sterowany. Jak powie-

dział Mahan, była to jego najlepsza jazda samochodem w życiu.

Dziś o samochodzie, czy raczej samochodach, firmy Google wiadomo już całkiem sporo. Przeszukiwaniem przestrzeni wokół pojazdów zajmuje się w głównej mierze LiDAR (ang. Light Detection and Ranging), urządzenie działające na podobnej zasadzie jak radar, ale wykorzystujące światło lasera zamiast mikrofal. Produkowany przez firmę Velodyne system wspomaga dodatkowe czujniki i kamery umieszczone wokół auta, a zbierane w ten sposób dane trafiają do komputera, który na ich podstawie oraz korzystając z map Google i informacji z centralnego serwera, kieruje pojazdem bez udziału człowieka. Jego autonomiczność sprawia jednak także wspomniane problemy z przepisami. Kto bowiem odpowiada za wypadek spowodowany przez taki samochód - kierowca, producent czy programista?

Choć producent nie zrezygnował z koncepcji autonomicznego pojazdu, to najprawdopodobniej jego pierwszy model, podobnie jak zegarek Apple Watch, taki nie będzie. Przykład systemu stworzonego na politechnice w Wirginii pokazuje jednak, że osobom niewidomym nie musi to wcale przeszkadzać. Czy Apple Car będzie pierwszym seryjnie produkowanym samochodem dostępnym dla osób z dysfunkcją wzroku?

We wrześniu ubiegłego roku „The Wall Street Journal” poinformował, iż firma Apple chce, aby jej samochód był gotowy do 2019 roku. Choć producent nie zrezygnował z koncepcji autonomicznego pojazdu, to najprawdopodobniej jego pierwszy model, podobnie jak zegarek Apple Watch, taki nie będzie. Przykład systemu stworzonego na politechnice w Wirginii pokazuje jednak, że osobom niewidomym nie musi to wcale przeszkadzać. Czy Apple Car będzie pierwszym seryjnie produkowanym samochodem dostępnym dla osób z dysfunkcją wzroku? Może nie jego pierwsza generacja, ale mam nadzieję, że kiedyś po trzykrotnym wciśnięciu klaksonu w jego kierownicy uruchomię, niczym VoiceOver po wciśnięciu Home w iPhone, funkcję ułatwień jazdy dla osób niewidomych.

Wracając na zakończenie raz jeszcze do Tima Cooka, jak wielokrotnie podkreślał on w swoich wystąpieniach, sprawiedliwość społeczna ma dla niego fundamentalne znaczenie. W 2014 roku podczas przemówienia na Auburn University, odwołując się w kwestii dostępności do swoich spiritus movens - Martina Luthera Kinga i Roberta Kennedy'ego, powiedział: „Oni poświęcili wszystko, łącznie z życiem, jako obrońcy praw człowieka i godności ludzkiej. Ich portrety mnie inspirują. Służą mi na co dzień za przypomnienie, że niezależnie od drogi, którą ktoś wybiera, istnieją podstawowe zobowiązania, które powinny być częścią jego podróży”. Trzymam za słowo.



Ilustracja: archiwum Redakcji

Never Alone: Ki Edition

Poznaj historię i kulturę Inuitów poprzez przygody Nuny i jej lisa



Krystian Kozerański



Inuici to lud niespecjalnie znany, może z wyjątkiem tego, że stanowi jedno z plemion eskimoskich mieszkających na dalekiej Północy. Ma on swoją specyficzną kulturę, wierzenia i mity oparte na niemal całkowitej zależności od otaczającej przyrody. Inuici przez wieki zależni byli od ziemi, wody, powietrza (i pogody) oraz mieszkających wokół nich zwierząt i innych istot, w których istnienie wierzą. Egzotyczna kultura, jaką niewątpliwie stworzyli Inuici, to świetny temat na grę komputerową i to taką, która nie tylko ma stanowić rozrywkę, ale i dostarczać wiedzę o tym dziwnym ludzie zamieszkującym Arktykę. Mowa o Never Alone: Ki Edition.



... ogromna śnieżycyca nie pozwala mieszkańcom małej inuickiej osady na polowanie czy zbieranie pożywienia, w oczy zaczyna zaglądać widmo głodu. Nuna postanawia więc ich opuścić, by dowiedzieć się, co jest przyczyną niekończących się opadów śniegu.

Never Alone: Ki Edition to typowa platformówka, w której gracz musi pokonywać różnego rodzaju przeszkody, rozwiązując przy tym łamigłówki polegające np. na odpowiednim ustawieniu różnych przedmiotów. Jej bohaterami są: mała inuicka dziewczynka imie-

niem Nuna oraz towarzyszący jej arktyczny lis - zwierzęta te u Inuitów są często najbliższymi towarzyszami człowieka. Można się o tym dowiedzieć z zawartych w grze filmów dokumentalnych poświęconych zwyczajom tego ludu, podobnie jak tego, że opowiadanie historii i legend lub odczytywanie ich z obrazków wyrytych na kościach wieloryba czy kарибу to jedna z ulubionych jego rozrywek. Never Alone to jedna z takich właśnie historii. Zaczyna się ona dość typowo: ogromna śnieżycyca nie pozwala mieszkańcom małej inuickiej osady na polowanie czy zbieranie pożywienia (rolnictwo w obszarach arktycznych nie istnieje), w oczy zaczyna zaglądać widmo głodu. Nuna postanawia więc ich opuścić, by dowiedzieć się, co jest przyczyną niekończących się opadów śniegu. Już na początku swojej wędrówki napotyka drugiego bohatera, wspomnianego już arktycznego lisa, i we dwoje - z pomocą gracza - będą przemierzali śnieżne pustkowia i skuty lodem ocean, stawiając czoła wielu niebezpieczeństwom.



Dzięki pomocy inuickich dobrych duchów, zarówno tych eterycznych, jak i przybierających bardziej fizyczne kształty jak choćby człowieka sowy, są oni w stanie pokonać czekające na nich przeszkody.

Jak w wielu platformówkach, także i w *Never Alone* gracz widzi wszystko z boku. Dziewczynka i lis wędrują niemal wyłącznie w prawą stronę, przeskakując lodowe szczeliny czy skacząc z kry na krę w jednej z zatok Morza Arktycznego. Lis z racji swoich gabarytów i ostrych pazurów potrafi wspiąć się na ściany czy konstrukcje, które są nie do pokonania

dla Nuny. Dzięki temu oraz pomocy inuickich dobrych duchów, zarówno tych eterycznych, jak i przybierających bardziej fizyczne kształty jak choćby człowieka sowy, są oni w stanie pokonać czekające na nich przeszkody. Wśród nich są także zamieszkujące te obszary drapieżne zwierzęta, jak choćby niedźwiedzie polarne, ale także silne porywy mroźnego wiatru, które najlepiej przetrwać mocno przylegając do ziemi.

Gracz może sterować zarówno dziewczynką, jak i lisem. W zależności od potrzeb wybiera on jednego z bohaterów. Drugi zwykle podąża za tym pierwszym. Przez większość przeszkód trzeba będzie przeprowadzić ręcznie ich oboje. Samo sterowanie grą jest stosunkowo proste. Na lewej połowie ekranu wyświetlany jest wirtualny pad, pozwalający na sterowanie w różnych kierunkach. Można go umieścić właściwie w dowolnym miejscu lewej połowy ekranu (jak komu wygodnie). W prawym dolnym rogu umieszczono przyciski przełą-



czania pomiędzy bohaterami, przyciski podskakiwania i przylegania do ziemi oraz przycisk aktywujący wybraną broń lub narzędzie - pojawia się on wtedy, kiedy bohaterka otrzyma odpowiedni przedmiot.

Never Alone: Ki Edition ma bardzo ładną szatę graficzną. Choć to platformówka 2D, wszystko narysowane jest tak, by sprawiało wrażenie trójwymiaru. Cała gra przypomina animowaną bajkę. Całość dopełnia nastrojowa oprawa muzyczna i dźwiękowa. Właściwie nie ma się do czego przyczepić, może tylko do pewnej monotonii, która cechuje wiele tego typu gier. I choć Never Alone: Ki Edition to port gry m.in. z PlayStation 4, to jednak nie ma co jej porównywać z pozycjami takimi jak choćby Far Cry 4. Nie jest to jednak zarzut. Never Alone: Ki Edition to zupełnie inna historia, opowiedziana w inny sposób i pewnie też kto inny jest jej adresatem.

Wspominałem o tym, że nie jest to tylko gra, ale i swego rodzaju przewodnik po kulturze i wierzeniach Inuitów. W aplikacji dostępne są

krótkie filmy dokumentalne, w których przedstawiciele tego ludu opowiadają o różnych aspektach ich życia i kultury. To z tych filmów można się dowiedzieć, jak ważne są postacie, zwierzęta i cała przyroda przedstawiona w samej grze. Cały program przygotowany został zresztą przy współpracy z jednym z inuickich plemion, ludem zwanym Iñupiat.

Gra [Never Alone: Ki Edition](#) dla iPhone'a i iPada dostępna jest w App Store w cenie 4,99 €



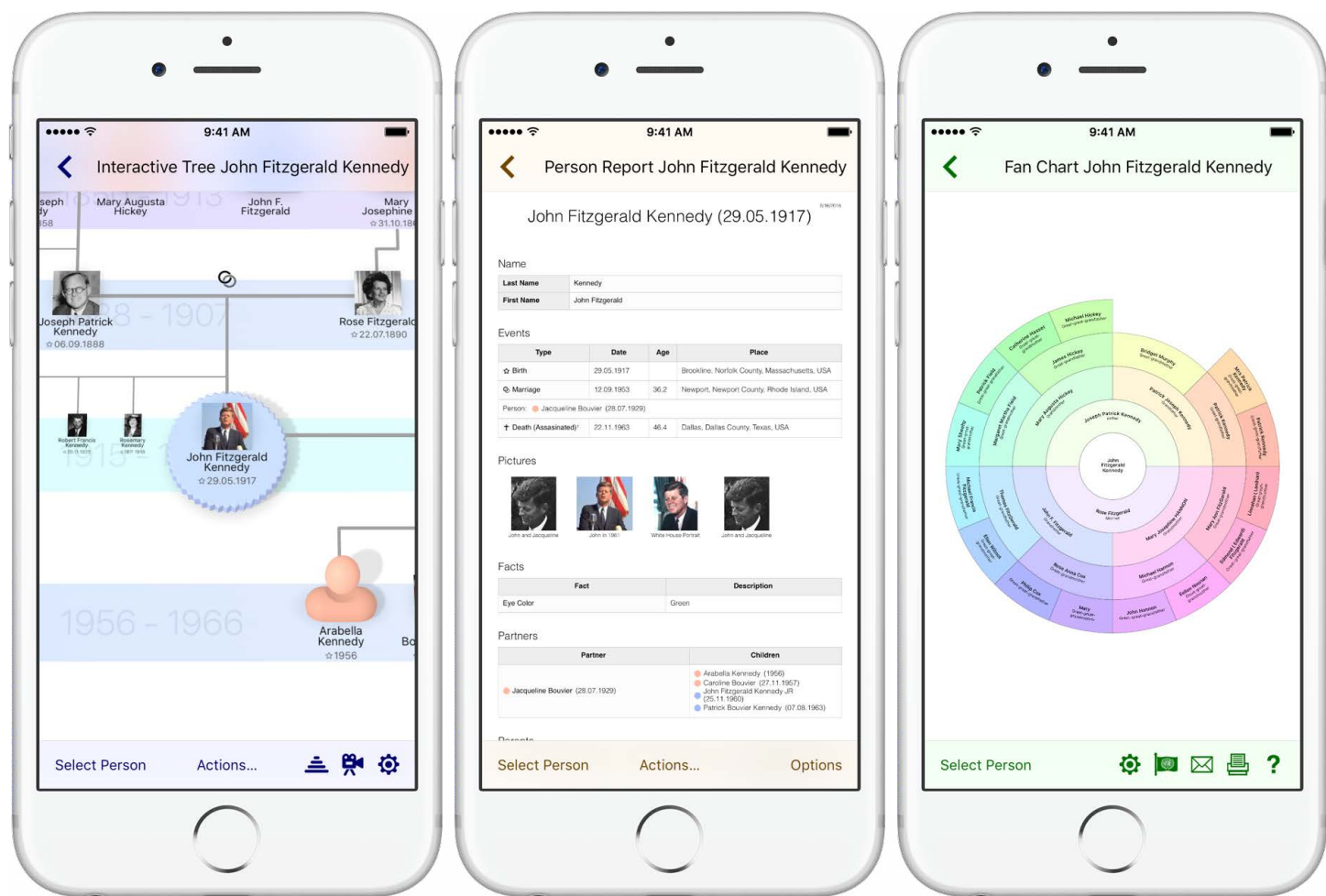
Ilustracje: screenshoty z aplikacji

MacFamilyTree i MobileFamilyTree



Jacek Zięba

Stworzenie drzewa genealogicznego jest jednym z zadań, na które chyba każdy natrafił w czasie swojej ścieżki edukacyjnej. Mama, tata, rodzeństwo, dziadkowie i praca domowa wykonana. Wiele osobom tak okrojone rozwiązanie jednak nie wystarcza, a fakt, że żyjemy w XXI wieku sprawia, że warto poszukać odpowiedniego oprogramowania, które pomoże nam „zgromadzić” rodzinę w jednym miejscu.



Przy każdej osobie możemy dopisać informacje o dacie i miejscu urodzenia, śmierci, ślubu, pogrzebu, chrzcie, dodać dane dotyczące budowy ciała, wzrostu, koloru oczu, przypisać załączniki w postaci zdjęć oraz utworzyć korelacje rodzinne.

Niespełna miesiąc temu w Mac App Store i App Store pojawiły się nowe wersje programów MacFamilyTree oraz MobileFamilyTree od niemieckiego studia Synium. Zwracam uwagę na to, kto odpowiada za produkcję tych aplikacji, gdyż deweloperzy z Mainz już wielokrotnie udowodnili, że tworzą świetnie działające, rozbudowane i przez wiele lat wspierane produkty. Przykłady? Logoist, iFinance, Screenium.

MacFamilyTree nie ogranicza się tylko do stworzenia drzewa genealogicznego, choć to ono jest rdzeniem tego programu. Przy każdej osobie możemy dopisać informacje o dacie i miejscu urodzenia, śmierci, ślubu, pogrzebu, chrzcie, dodać dane dotyczące budowy ciała, wzrostu, koloru oczu, przypisać załączniki w postaci zdjęć oraz utworzyć korelacje rodzinne.

Z każdą kolejną dodaną osobą nasze drzewo będzie coraz bardziej rozbudowane i okazałe. Program może je zaś przedstawić w różnych formach - od klasycznej przez interaktywną po diagram kołowy i oś czasu. Aplikacja daje nam możliwość ustalenia kąta kamery, kolorów tła, liczby widocznych na planszy członków rodziny i grupowania ich pokoleniami.

Samo drzewo genealogiczne to jednak nie wszystko. Przyznam, że mnie bardzo zaintrygowały statystyki. Warto w tym momencie zaznaczyć, że na załączonych w tym artykule zrzutach ekranowych możecie zobaczyć drzewo genealogiczne i statystyki rodziny Ken-

nedych, które stworzyli deweloperzy na potrzeby zobrazowania możliwości programu. Dzięki statystykom możemy zobaczyć w formie raportu lub mapy, w jakim wieku ludzie umierali, jaki mieli kolor oczu, gdzie się rodzieli, a nawet ile mieli lat, gdy na świat przychodziło ich pierwsze dziecko. Interesująca może być również lista wydarzeń - takich jak śluby, narodziny, śmierci - która na przestrzeni wielu pokoleń jest wyjątkowo imponująca.

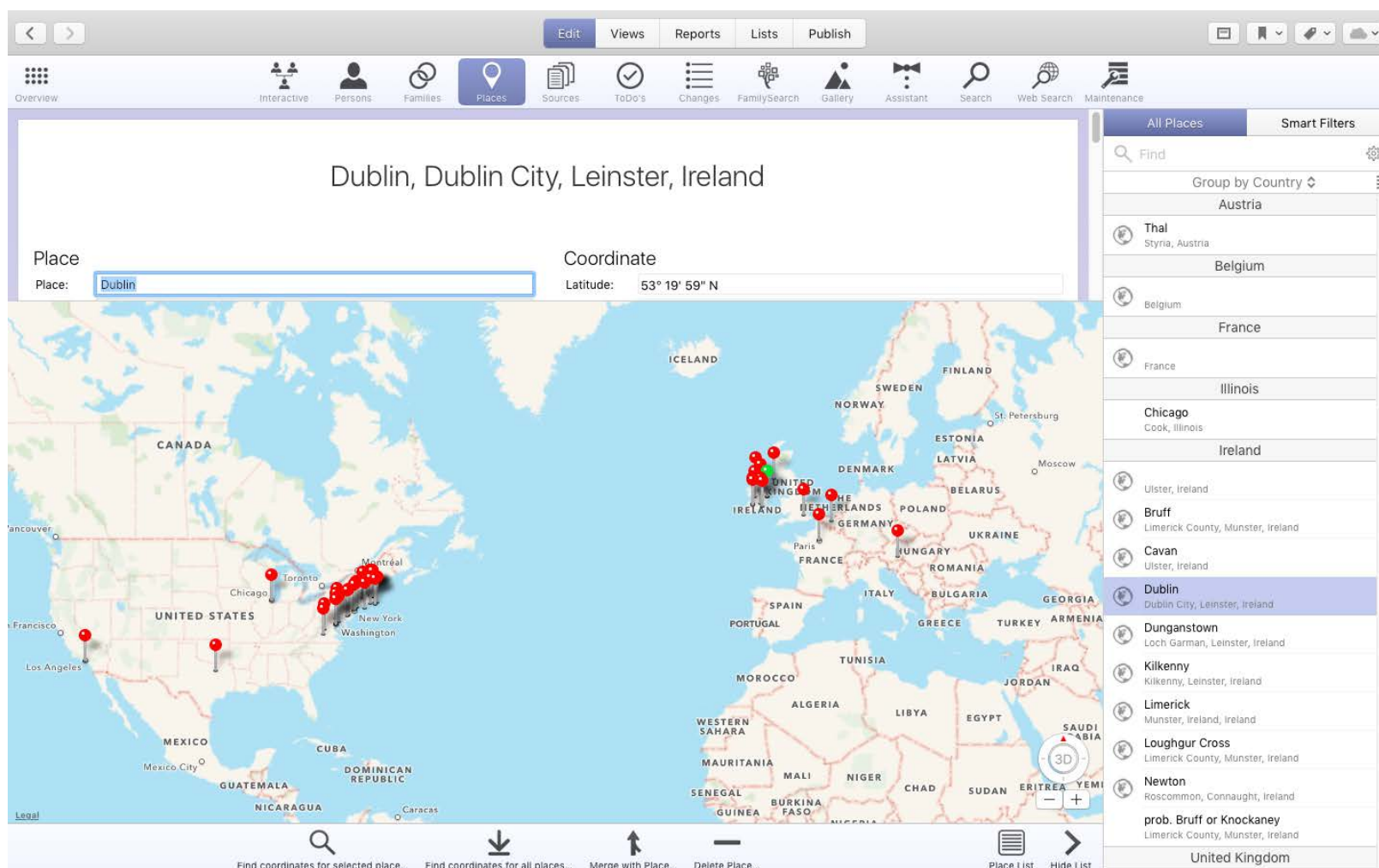
Warto zaznaczyć, że deweloperzy oferują pełne wsparcie dla synchronizacji przez iCloud, ale dają też możliwość udostępnienia naszego drzewa genealogicznego. Wśród dostępnych opcji znajdziemy książkę w formacie PDF, kod dla naszej strony internetowej, darmowy hosting w MacFamilyTree.com, a także plik GEDCOM. Warto zaznaczyć, że wersja programu dla systemu iOS nie została okrojona i poza kilkoma opcjami eksportu daje użytkownikom takie same możliwości jak MacFamilyTree. Dodam jednak, że przeglądanie drzewa genealogicznego za pomocą interfejsu

dotykowego na iPadzie jest dużo bardziej wygodne niż w przypadku komputera i myszki lub gładzika.

MacFamilyTree i MobileFamilyTree to świetne programy, na które warto wydać odpowiednio 30\$ i 10\$ (cena promocyjna, obniżona o 50%). Kwota ta pozwoli nam na stworzenie rozbudowanego drzewa genealogicznego, które będzie cenną pamiątką dla kolejnych pokoleń i garścią ogromnej wiedzy, którą będziemy mogli czerpać z rozbudowanych statystyk. Przyznam, że sam stworzyłem dopiero zarys mojej rodziny w wyżej wymienionym oprogramowaniu, ale jego testy stały się dla mnie impulsem do uzupełnienia tej bazy danych.



Ilustracje: screenshoty z aplikacji



Czy iOS nadal jest najlepszym mobilnym systemem dla muzyka?

Marek Gawryłowicz



Jeszcze kilka lat temu na pytanie „jaki jest najlepszy mobilny system dla muzyka?”, można było bez żadnego zastanowienia z czystym sumieniem odpowiedzieć „iOS”. Niezależnie od tego, czy potrzebowaliśmy czegoś do nagrywania i obróbki dźwięku, generowania go za pomocą wirtualnych instrumentów, sterowania innymi urządzeniami/programami, czy też miksowania muzyki na imprezach, przewaga systemu firmy Apple we wszystkich muzycznych dziedzinach była tak ogromna, że polecenie znajomym konkurencyjnych rozwiązań mogło zostać uznane za próbę sabotażu. Z biegiem czasu zaczęła ona jednak maleć, powoli, ale nieubłaganie.

Obaj główni rywale iOS, czyli Android i Windows, zdołali bowiem wreszcie poradzić sobie z problemami, które wcześniej skutecznie odstraszały od nich osoby chcące wykorzystać urządzenia mobilne do pracy z dźwiękiem. Co więcej, okazało się, że niektórzy producenci urządzeń działających pod kontrolą wspomnianych systemów są już nawet w stanie zaoferować swoim klientom możliwości, których próżno szukać w produktach firmy z Cupertino. Wszystko to sprawiło, że odpowiedź na postawione we wstępie pytanie przestała już być taka oczywista. Nadszedł więc dobry moment, by sprawdzić, czy iOS nadal jest najlepszym mobilnym systemem dla muzyka i jak jego największe zalety i wady prezentują się na tle jego głównych konkurentów.

... dzięki wykorzystaniu Core Audio w iOS 5 bez problemu schodził do bardzo przyzwoitych 8 ms, większość urządzeń z Androidem, nawet tych z wyższej półki, osiągało przeważnie opóźnienia rzędu 370 milisekund. Tak ogromna latencja skutecznie uniemożliwiała korzystanie z większości aplikacji.

iOS vs. Android

System Android od samego początku swojego istnienia miał dość poważne problemy w radzeniu sobie z obsługą dźwięku (co bardzo ułatwiło Apple osiągnięcie pozycji lidera w tej dziedzinie). Największy z nich stanowiły opóźnienia występujące pomiędzy działa-

niem użytkownika (wciśnięciem wirtualnego klawisza pianina, szarpnięciem struny gitary podłączonej do smartfona etc.) a pojawieniem się dźwięku. O ile w przypadku gier czy niemuzycznych aplikacji pół sekundy opóźnienia nie sprawia większego problemu, o tyle w przypadku pracy z oprogramowaniem muzycznym zaleca się zredukowanie opóźnień do mniej niż 10 milisekund, zaś za górną dopuszczalną granicę uznaje się 20 milisekund (choć praca przy takich opóźnieniach nie jest już zbyt komfortowa). Tymczasem w roku 2010, w którym świat muzycznych aplikacji mobilnych przeżywał swój rozkwit za sprawą pojawienia się na rynku iPada (który dzięki wykorzystaniu Core Audio w iOS 5 bez problemu schodził do bardzo przyzwoitych 8 ms), większość urządzeń z Androidem, nawet tych z wyższej półki, osiągało przeważnie opóźnienia rzędu 370 milisekund. Tak ogromna latencja skutecznie uniemożliwiała korzystanie z większości muzycznych aplikacji, takich jak wirtualne instrumenty i efekty, rejestratory audio, loopery czy narzędzia DJ-skie, pozostawiając użytkownikom Androida jedynie narzędzia nie reagujące bezpośrednio na działania użytkownika, takie jak sekwencery. Pierwsze oznaki zmian na lepsze pojawiły się dopiero w 2014 roku, kiedy to do sprzedaży trafiły Galaxy Note 4 i Galaxy Note Edge. Firma Samsung zastosowała w nich własne rozwiązania dotyczące obsługi dźwięku (Samsung Professional Audio SDK), które umożliwiły im zmniejszenie opóźnień nawet do 17 milisekund. W międzyczasie za pracę nad obniżaniem latencji wzięło się też samo Google. Pierwsze „flagowce” działające pod kontrolą systemu Android 5.0 Lollipop mogły pochwalić się opóźnieniami rzędu 35 ms, zaś wśród urządzeń działających pod kontrolą wypuszczonego w ubiegłym roku Androida 6.0 Marshmallow można nawet znaleźć takie, które osiągają 15 ms. Obniżenie opóźnień nie jest zresztą jedyną pozytywną zmianą z kategorii audio, jaka zaszła w Androidzie w ciągu ostatnich dwóch lat.

... większość nadal uważa, że przenoszenie aplikacji muzycznych z iOS na Androida nie jest warte ich zachodu. Winą za taki stan rzeczy należy obarczyć (jak zwykle) wysoką fragmentację oraz różnorodność sprzętu, na którym zainstalowany jest ten system. Ta pierwsza skutecznie zmniejsza grono potencjalnych nabywców

W tym okresie usprawniono też współpracę z zewnętrznymi urządzeniami audio podłączanymi przez USB (co w teorii pozwala na jeszcze większe obniżenie opóźnień przy pomocy zewnętrznych interfejsów audio) oraz ułatwiono deweloperom tworzenie aplikacji korzystających ze standardu MIDI. Mówiąc krótko: tempo rozwoju muzyczno-technicznej strony Androida wzrosło ostatnio bardzo gwałtownie, i chociaż system ten nie osiągnął jeszcze dokładnie tego samego poziomu co iOS, to jednak jest on na dobrej ścieżce, by tego dokonać. Istnieje więc duże prawdopodobieństwo, że jeszcze w tym roku, przy okazji premiery siódmej edycji Androida, oba systemy zrównają się pod tym względem ze sobą. Utrata przewagi na tym polu mogłaby w teorii zwiastować koniec ery dominacji iOS wśród muzyków. Większość osób mogących wybierać pomiędzy dwoma urządzeniami oferującymi takie same możliwości w zakresie pracy z dźwiękiem wybrałaby bowiem bez wahania rozwiązanie tańsze. W praktyce okazuje się jednak, że dogonienie iOS pod względem technicznym to wciąż za mało, by zepchnąć ten system z najwyższego miejsca na podium.

Należy bowiem pamiętać o tym, że z uwagi na wspomniane wcześniej problemy z obsługą dźwięku, większość twórców mobilnych aplikacji muzycznych starała się omijać system Android szerokim łukiem, co - jak nietrudno się domyślić - odcisnęło się bardzo niekorzystnie na ofercie sklepu Google Play. Nawet teraz, gdy problem opóźnień został bardzo mocno zredukowany, deweloperzy oprogramowania tego typu podchodzą do zielonego robota ze sporym dystansem. Kilka większych firm wypuściło wprawdzie androidowe wersje swoich najpopularniejszych produktów (na szczególną uwagę zasługuje Lemur firmy Liine, pozwalający wykorzystać ekran dotykowy tabletu w roli samodzielnie zaprojektowanego kontrolera MIDI), jednak większość nadal uważa, że przenoszenie aplikacji muzycznych z iOS na Androida nie jest warte ich zachodu. Winą za taki stan rzeczy należy obarczyć (jak zwykle) wysoką fragmentację oraz różnorodność sprzętu, na którym zainstalowany jest ten system. Ta pierwsza skutecznie zmniejsza grono potencjalnych nabywców (nawet jeśli kolejna wersja systemu ostatecznie rozwiąże problemy z opóźnieniami, to początkowo trafi ona tylko na niewielki procent wszystkich urządzeń z Androidem), zaś druga czyni proces przenoszenia i testowania aplikacji znacznie trudniejszym (to, że coś działa dobrze na jednym modelu, nie oznacza, że będzie działać tak samo na setkach innych). W efekcie katalog muzycznych aplikacji dostępnych w Google Play jest zaledwie nikłym cieniem tego, co oferuje App Store. Zakup urządzenia z Androidem w celu wykorzystania go do tworzenia bądź wykonywania muzyki ma więc sens tylko wtedy, gdy jesteśmy pewni, że interesujące nas aplikacje są dostępne na tę platformę i dobrze współpracują z modelem, którego zakup rozważamy. W innym wypadku wybór urządzenia z systemem iOS nadal wydaje się być znacznie bardziej rozsądnym pomysłem, gdyż daje nam on dostęp do przepastnego, a przy tym stale rozwijającego się katalogu muzycznych aplikacji, wśród których każdy muzyk bez problemu znajdzie

coś dla siebie. W ostatecznym rozrachunku wygląda więc na to, że chociaż Android pozwoli stać się realną alternatywą dla systemu firmy Apple, to jednak jak na razie jest to alternatywa uboga, ograniczona i ryzykowna. Niewykluczone jednak, że kiedyś zdoła on ostatecznie zrównać się z iOS, a nawet go wyprzedzić, zwłaszcza jeśli Apple nie włoży nic więcej wysiłku w rozwijanie muzycznych możliwości swego mobilnego systemu.

Dość szybko okazało się jednak, że korzystanie z muzycznych aplikacji desktopowych na tabletach ma niewiele wspólnego z wygodą i komfortem pracy. Interfejsy użytkownika przystosowane do obsługi za pomocą myszki zupełnie nie sprawdzały się w połączeniu z ekranami dotykowymi.

iOS vs Windows

W ciągu ostatniej dekady firma Microsoft zaliczyła kilka mniej lub bardziej udanych podejść do tematu Windowsa na urządzeniach mobilnych. Ostatecznie stanęło na podziale na dwie wersje: Windows 10 Mobile - dla urządzeń o przekątnej ekranu poniżej 8 cali oraz Windows 10 - dla całej reszty. Jak nietrudno się domyślić, z punktu widzenia muzyka najbardziej interesująca jest ta druga opcja, dlatego też w tym artykule skupiamy się właśnie na niej. W odróżnieniu od Androida, który dopiero teraz zaczął doga-

niać iOS w kwestiach technicznych, Windows od dawna mógł pochwalić się dość niską latencją (m.in. za sprawą ASIO) oraz ogromną bazą oprogramowania muzycznego. Nie dziwi więc fakt, że gdy pierwsze tablety działające pod kontrolą tego systemu pojawiły się na rynku, wzbudziły one dość spore zainteresowanie wśród muzyków. Możliwość odpalenia większości najpopularniejszych programów typu DAW i wtyczek VST na tablecie sprawiała bowiem, że iOS ze swoimi aplikacjami zaczynał nagle przypominać dziecięcą zabawkę.

Dość szybko okazało się jednak, że korzystanie z muzycznych aplikacji desktopowych na tabletach ma niewiele wspólnego z wygodą i komfortem pracy. Interfejsy użytkownika przystosowane do obsługi za pomocą myszki zupełnie nie sprawdzały się w połączeniu z ekranami dotykowymi. Poszczególne elementy były małe, nieczytelne i trudne do trafienia palcem, a brak możliwości korzystania ze skrótów klawiszowych w połączeniu z brakiem obsługi multi-touch czynił niektóre z pozoru banalnie proste czynności trudnymi wyzwaniem. Wszystko to sprawiło, że chociaż tablety z Windowsem oferowały w teorii znacznie większe możliwości niż produkty firmy Apple, to jednak w praktyce ich użyteczność była bardzo niska. Microsoft postanowił jednak nie dawać za wygraną i rozpoczął pracę nad tym, by uczynić swój system bardziej przyjaznym nie tylko dla muzyków, ale też dla deweloperów. Od początku wiadomo było, iż jego najmocniejszą stroną są programy typu DAW, dlatego też postanowiono skoncentrować się właśnie na nich. Pierwsze efekty tych działań mogliśmy zobaczyć w ubiegłym roku, tuż przed premierą tabletu Surface Pro 4. Na konferencji Microsoftu, która odbyła się podczas letnich targów NAMM, zaprezentowano plany dotyczące usprawnień systemu Windows pod kątem pracy z dźwiękiem oraz ogłoszono nawiązanie współpracy z kilkoma dużymi firmami zajmującymi się produkcją oprogramowania muzycznego.

Apple rzeczywiście miało w zanadrzu nowy DAW przeznaczony na iUrządzenia. Nie była to jednak mobilna wersja Logica, lecz druga edycja Garageband, która, mimo iż całkiem przyjemna, nie dorastała do pięt temu co osiągnęli wspólnymi siłami Microsoft i Bitwig.

Po raz pierwszy pokazano też wówczas nową wersję programu Bitwig Studio, łączącą możliwości profesjonalnego programu typu DAW z przemyślanym interfejsem w pełni dostosowanym do ekranów dotykowych. Stopniowo coraz więcej producentów oprogramowania muzycznego zaczęło dostosowywać interfejsy swoich produktów do potrzeb użytkowników tabletów. W chwili obecnej, oprócz wspomnianego Bitwig Studio, możliwością wygodnej obsługi za pomocą dotyku mogą pochwalić się również między innymi FL Studio, Sonar i Studio One. W sprzedaży pojawiło się też wiele narzędzi ułatwiających wykorzystywanie dotykowych ekranów tabletów do obsługi programów zaprojektowanych z myślą o myszy i klawiaturze. Wszystko to nie wyeliminowało wprawdzie całkowicie problemu nieprzystosowania niektórych programów do tabletowych realiów, jednak zredukowało go na tyle, by można było znów zacząć poważnie myśleć o wykorzystaniu tabletów z Windowsiem w studio bądź na scenie.

Warto jednak zauważyć, że Microsoft nie był jedyną firmą, która w 2015 roku postanowiła wreszcie zakasać rękawy i zabrać się za usprawnianie muzycznej strony swoje-

go mobilnego systemu. Podobne działania, również koncentrujące się na programach typu DAW, podjęła także firma Apple. Jeszcze przed pierwszą oficjalną zapowiedzią dziewiątej edycji systemu iOS po sieci zaczęły krążyć plotki o tym, że może ona przynieść ze sobą wsparcie dla wtyczek AU oraz tabletową wersję programu Logic Pro X, wykorzystującą w pełni moc dwunastocalowego iPada Pro. I rzeczywiście - „dziewiątka” udostępniła użytkownikom możliwość korzystania z wtyczek AU. Pomysł ten nie spotkał się jednak ze zbyt entuzjastycznym odzewem ze strony twórców wtyczek, którzy najwyraźniej nie byli wcale zainteresowani przenoszeniem swoich produktów na iOS. Nawet teraz, siedem miesięcy po premierze nowej wersji systemu iOS, w App Store można znaleźć zaledwie kilkanaście instrumentów i efektów tego typu oraz kilka aplikacji mogących pełnić rolę hosta (z których większość może obsługiwać tylko instrumenty lub tylko efekty). Jeśli zaś chodzi o tą drugą plotkę... Cóż, Apple rzeczywiście miało w zanadrzu nowy DAW przeznaczony na iUrządzenia. Nie była to jednak mobilna wersja Logica, lecz druga edycja Garageband, która, mimo iż całkiem przyjemna, nie dorastała do pięt temu co osiągnęli wspólnymi siłami Microsoft i Bitwig. Mówiąc krótko: jeśli chodzi o dostępne na danej platformie oprogramowanie typu DAW oraz wtyczki, Apple najzwyczajniej w świecie dało się wyprzedzić Microsoftowi. I to dość mocno. A to tylko jedna z dziedzin, w której rozkład sił przechylił się ostatnio na niekorzyść iOS.

Powiedzmy to sobie szczerze, tablety z systemem Windows niemal zawsze górują nad iUrządzeniami w sytuacjach, w których chcemy (bądź jesteśmy zmuszeni) wykorzystać je jako centralny element naszego stanowiska pracy - tak jak zazwyczaj wykorzystuje się laptop lub komputer stacjonarny. Obsługa aplikacji typu DAW to najbardziej oczywisty, ale nie jedyny przykład. Inną podobną dziedziną, w której tablety działające pod kontrolą systemu Windows wydają się mieć zauważalną prze-

wagę nad iUrządzeniami, jest możliwość wykorzystania ich jako narzędzi DJ-skich. Większość dostępnych na iOS aplikacji służących do miksowania muzyki to dość proste narzędzia, z funkcjami okrojonymi do niezbędnego minimum, wieloma uproszczeniami wynikającymi z przystosowania do obsługi za pomocą ekranu dotykowego oraz „bajerami” skierowanymi głównie do nowicjuszy. Windows oferuje nam natomiast możliwość korzystania z kilku najpopularniejszych, profesjonalnych narzędzi DJ-skich, takich jak Traktor Pro 2, Serato DJ, Virtual DJ czy Rekordbox. Wprawdzie żadne z nich nie jest przystosowane do obsługi za pomocą ekranu dotykowego, jednak nie oszukujmy się - niemal każdy użytkownik myślący poważnie o miksowaniu muzyki za pomocą tabletu prędzej czy później sięgnie po jakiś zewnętrzny kontroler (bądź system DVS), a Windows daje nam znacznie większy wybór kompatybilnych akcesoriów tego typu, zarówno takich skierowanych do amatorów, jak i tych dla profesjonalistów. Innym świetnym przykładem jest możliwość wykorzystania urządzenia mobilnego jako modułu brzmieniowego sterowanego klawiaturą MIDI bądź dowolnym innym rodzajem kontrolera.

iOS oferuje wprawdzie sporo naprawdę dobrych wirtualnych instrumentów, jednak nadal zbyt mało, by móc konkurować z bogatym wyborem wtyczek VST dostępnych dla użytkowników Windowsa. Mógłbym jeszcze długo wymieniać przykłady zadań, w których tablet z systemem Microsoftu sprawdzi się lepiej niż iUrządzenia...

iOS oferuje wprawdzie sporo naprawdę dobrych wirtualnych instrumentów, jednak nadal zbyt mało, by móc konkurować z bogatym wyborem wtyczek VST dostępnych dla użytkowników Windowsa. Mógłbym jeszcze długo wymieniać przykłady zadań, w których tablet z systemem Microsoftu sprawdzi się lepiej niż iUrządzenia, jednak wszystkie polegałyby po prostu na wykorzystaniu tabletu do robienia rzeczy, do których zwykle używa się „pełnowymiarowego” komputera. Sęk w tym, że na dzień dzisiejszy mało kto kupuje tablet po to, by całkowicie zastąpić nim swój laptop lub komputer stacjonarny, zwłaszcza jeśli mowa o urządzeniu służącym do pracy z dźwiękiem. Dla większości osób byłby to po prostu krok wstecz, zarówno pod względem wydajności, jak i komfortu użytkowania. Decyzja o zakupie tabletu dużo częściej dyktowana jest natomiast chęcią wzbogacenia swojego środowiska pracy o dodatkowe, wszechstronne narzędzie stanowiące uzupełnienie już posiadanego sprzętu... a w takiej roli iOS nadal sprawdza się lepiej od jakiegokolwiek konkurenta. Świetnym przykładem są tu wszelkiej maści aplikacje pozwalające wykorzystać iPada bądź iPhone’a w roli bezprzewodowego kontrolera, sterującego DAW-em bądź aplikacją DJ-ską odpaloną na komputerze. Większość najpopularniejszych programów muzycznych dawno już dorobiła się własnych aplikacji tego typu, często (choć nie zawsze) dostępnych wyłącznie dla iOS. Idealnym przykładem jest opisywana niedawno na łamach MyApple Magazynu aplikacja touchAble 3, zaprojektowana z myślą o obsłudze popularnego programu Ableton Live, dzięki której zyskujemy możliwość między innymi sterowania głośnością poszczególnych ścieżek, zmieniania parametrów instrumentów i efektów oraz odpalania klipów w trybie session view - wszystko to za pomocą ekranu naszego iPada.

Oprócz aplikacji sterujących konkretnymi programami istnieją też narzędzia pozwalające nam samodzielnie zaprojektować na ekranie

nie naszego iPada własny wirtualny kontroler, zbudowany z różnych wirtualnych przycisków, pokręteł i suwaków, a następnie zmapować go do współpracy z dowolnym wybranym przez nas programem obsługującym komunikaty MIDI bądź OSC (co w praktyce oznacza niemal każdy współczesny program do pracy z dźwiękiem). W przypadku Windowsa również można znaleźć kilka takich aplikacji, jednak znaczna większość z nich zaprojektowana została z myślą o sterowaniu programami odpalonymi na tym samym urządzeniu (co w założeniach miało ułatwić korzystanie z programów nieprzystosowanych do obsługi dotykaniem), zaś pozostałe oferują jedynie najbardziej podstawową funkcjonalność, a ich jakość działania zwykle pozostawia wiele do życzenia.

Produkty firmy Apple najlepiej sprawdzają się jako urządzenia dodatkowe, uzupełniające nasze istniejące już środowisko pracy. Jeśli jednak zależy nam na całkowitej rezygnacji z laptopa bądź komputera stacjonarnego i zastąpieniu ich urządzeniem mobilnym, warto rozważyć zakup tabletu z systemem Windows...

Podsumowanie

Czasy, w których na pytanie „jaki jest najlepszy mobilny system dla muzyka?” można było odpowiedzieć bez chwili wahania, minęły już chyba bezpowrotnie. Na dzień dzisiejszy

odpowiedź uzależniona jest od wielu czynników, z których najważniejszym jest sposób, w jaki zamierzamy wykorzystywać tablet lub smartfon podczas pracy z dźwiękiem. Dla znacznej większości osób urządzenia działające pod kontrolą systemu iOS nadal pozostaną najlepszym wyborem, gdyż są one rozwiązaniem najbardziej wszechstronnym. Produkty firmy Apple najlepiej sprawdzają się jako urządzenia dodatkowe, uzupełniające nasze istniejące już środowisko pracy, jednak w razie potrzeby mogą one z powodzeniem posłużyć także jako w pełni autonomiczne narzędzia - rejestratory audio, instrumenty lub efekty. Jeśli jednak zależy nam na całkowitej rezygnacji z laptopa bądź komputera stacjonarnego i zastąpieniu ich urządzeniem mobilnym, warto rozważyć zakup tabletu z systemem Windows, gdyż to właśnie one radzą sobie w takich zadaniach najlepiej. Jeśli zaś chodzi o urządzenia z systemem Android, to niestety, mimo iż w ciągu ostatnich lat poczyniły one ogromne postępy w zakresie pracy z dźwiękiem, to jednak nadal odstają one dość zauważalnie od tego, co oferuje pozostała dwójka konkurentów.



Ilustracja: archiwum Redakcji



szybka

Szybka.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple

już 40 000 napraw!



