



MyApple

magazyn

1

Nr 1/2017(23)

ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl

Jak diabeł nie skusi,
to Apple musi



MyApple magazyn

Nr 1/2017(23)
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

 [/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 Świątły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz

Korekta
Agnieszka Kozerańska, Marcin Latosiński

 Ideeconcept.pl

Layout i skład:
[Radek Szwarz](#), [Adrian Urbanek](#)

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.



Styczeń i luty to gorący okres w technologicznym kalendarzu. Miesiąc temu zakończyły się największe targi elektroniki konsumenckiej w Las Vegas, po drodze były też największe targi branży muzycznej, czyli NAMM, teraz czas na Mobile World Congress w Barcelonie, a już za miesiąc CeBit w Hanowerze. CES relacjonowaliśmy dla Was na żywo, dlatego w tym numerze MyApple Magazynu dowiedziecie się, co robiliśmy po ich zakończeniu. Warte uwagi jest za to podsumowanie targów NAMM autorstwa Marka Gawryłowicza

Minione tygodnie były także gorące dla Apple. Akcje firmy poszybowały w górę, bijąc kolejne rekordy, pojawiają się jednak coraz częstsze głosy, że Apple jest nudne. Nie, nie chodzi tutaj o ciągłe wzrosty cen akcji, ale o to, od początku decydowało o kondycji tej firmy, czyli o jej produkty. Czy zawsze były idealne, czy może działało tutaj przez ostatnie nasienie lat pole zakrzywiania rzeczywistości, które rozwiało się wraz z odejściem Steve'a Jobsa? W bieżącym numerze znajdziecie sporo rozważań na te tematy.

Nie ma właściwie tekstu, którego nie mógłbym Wam polecić. Dlatego w imieniu całej redakcji zapraszam do lektury.

Krzysztof Kozerański
MyApple Magazyn

Jak diabeł nie skusi,
to Apple musi _____ 5

Kto daje i odbiera, ten się...
czyli złącza i porty _____ 9

Apple
w pułapce nudy _____ 12

Rekordowy kwartał
eksplozja i zapaść _____ 16

NAMM 2017
okiem użytkownika iOS _____ 20

W sortowni poczty, sezon drugi
Część pierwsza, Airmail 2017 _____ 25

Raft
darmowa gra survivalowa na Maca _____ 29

Hidden Folks
test na spostrzegawczość dla konesera _____ 32

Causality dla iOS
z punktu A do B w czasie i przestrzeni _____ 36

Dwa równoległe światy
Windows i macOS na jednym biurku _____ 39

Wyprawy fanboya
Od Las Vegas do San Francisco _____ 43

Po co ta gimnastyka?

*u nas wszystko
w zasięgu kliknięcia*



sklep.MyApple.pl





Jak diabeł nie skusi, to Apple musi



Max Pijanowski

Choć mój pierwszy kontakt z komputerami firmy Apple miał miejsce jeszcze na początku lat 90. ubiegłego wieku, to pełnoprawnym „Apple-Userem” zostałem dopiero w 2005 roku. Tak czy inaczej, jestem związany z urządzeniami tego producenta na tyle długo, aby móc stwierdzić, iż firma ta stale ewoluuje. Oczywiście można się sprzeczać, czy od czasu, kiedy stery w Apple przejął Tim Cook, pod pewnymi względami nie jest to raczej regres, jednak jakkolwiek to ocenimy, firma i jej urządzenia nieustannie się zmieniają. Mimo wszystko na przestrzeni ostatnich dwudziestu lat pewna rzecz pozostaje stała - czegokolwiek Apple by nie zaprezentowało, można mieć pewność, że będzie się to świetnie sprzedawało.

Nowy smartfon w ofercie producenta nie jest rewolucją, a tylko ewolucją poprzedniego modelu. Nie wprowadza on innowacji przez duże „I”, a przecież wiadomo, że w każdym nowym modelu większość użytkowników chciałaby zobaczyć co najmniej holograficzne szachy czy sztuczną inteligencję na poziomie Hala 9000 z „Odysei kosmicznej 2001”.

Pomimo iż Apple w ubiegłym roku obchodziło swoje czterdzieste urodziny, to celowo wspominałem o ostatnich dwudziestu latach, gdyż to właśnie od momentu powrotu Steve’a Jobsa w szeregi firmy w 1997 roku rozpoczął się dla niej czas prosperity. Innowacyjne podejście do produktu, a przede wszystkim umiejętność sprzedania go, ugruntowały pozycję przedsiębiorstwa, wyniosły je na szczyty popularności, od których do dnia dzisiejszego Tim Cook odcina kupony, zapelniając konta firmy kolejnymi miliardami dolarów. Czegokolwiek Apple by nie pokazało w ciągu ostatnich dwóch dekad, było to zawsze okraszone tak znanymi określeniami jak „amazing” czy „magic”, które tak bardzo weszły do świadomości konsumentów, iż praktycznie nierozwalnie łączą się z urządzeniami tego producenta. Nie twierdzę, że nie jest tak w istocie, lub było, ponieważ moje uczucia co do obecnych produktów Apple są dość ambiwalentne, jednak równie dobrze mogłem znajdować się w znacznym stopniu pod wpływem szeroko zakrojonych działań marketingowych

producenta. Jeżeli przyznaję się do tego ja, osoba mająca jako takie pojęcie o technologii, to jak duży wpływ mają te działania na pozostałych konsumentów? Ogromny, i to bez względu na to, czy jesteśmy przysłowiowymi „Apple-Userami”, czy używamy na co dzień urządzeń innych producentów. Nieważne, czy w naszej kieszeni znajduje się smartfon działający pod kontrolą Androida, a na biurku spoczywa komputer z Windowsem, czy też są one ozdobione logo nadgryzionego jabłka, mimo wszystko prawie każdy wie lub słyszał, że Apple pokazało coś nowego. Nie dziwi zatem fakt, iż pomimo upływającego czasu Apple stale utrzymuje się na fali popularności, a przed jego sklepami ustawiają się kolejki osób gotowych wydać pieniądze lub tylko zobaczyć nowego iPhone’a, iPada, MacBooka czy cokolwiek firma pokaże.

Nie było tak zawsze. Wystarczy przypomnieć chociażby urządzenia takie jak Newton lub aparat QuickTake, które do sprzedaży wprowadzili poprzednicy Jobsa. Były to produkty równie innowacyjne jak te zaprezentowane później, jednak nie zdobyły one rynku, ponieważ w tym okresie Apple nie potrafiło wykreować wśród konsumentów potrzeby ich posiadania. Nie były to iPody z tysiącem piosenek w naszej kieszeni ani iPhone’y łączące w sobie cechy telefonu, odtwarzacza muzyki i urządzenia pozwalającego na łączność z internetem. To musiał mieć każdy. Wybierzmy tylko wycinek z ostatnich dwudziestu lat i przyjrzyjmy się trzem ostatnim urządzeniom w portfolio Apple - iPhone’owi 7, MacBookowi Pro i AirPodsom.

Nowy smartfon w ofercie producenta nie jest rewolucją, a tylko ewolucją poprzedniego modelu. Nie wprowadza on innowacji przez duże „I”, a przecież wiadomo, że w każdym nowym modelu większość użytkowników chciałaby zobaczyć co najmniej holograficzne szachy czy sztuczną inteligencję na poziomie Hala 9000 z „Odysei kosmicznej 2001”. Patrząc na tytuły niektórych wpisów, mówiące

o tym, że iPhone 7 nie sprzedaje się zbyt dobrze, a jego producent ogranicza zamówienia u podwykonawców, można odnieść wrażenie, że Apple powinna się w końcu noga. Pisząc ten tekst 26 stycznia, nie znam jeszcze wyników finansowych firmy. Jeżeli 31 stycznia okaże się, iż Apple rzeczywiście zanotowało spadki sprzedaży smartfonów, to i tak byłyby to spadki wyłącznie w stosunku do jego własnych wyników. Bez względu na to, czy będą one niższe, czy nie, to i tak iPhone'y sprzedały się w milionach sztuk, a więc w liczbie, o jakiej większość producentów może tylko pomarzyć. „Nudne”, „nic nie wnoszące” iPhone'y, w prasie hasła: słabsza sprzedaż, Apple się kończy - ale i tak większość klientów czeka na swojego „Jet Blacka” kilka tygodni.

Nowe bezprzewodowe słuchawki AirPods. Mógłbym nazwać je opóźnioną innowacją, jednak tytuł ten byłby mylący, gdyż słowo „opóźniona” dotyczy wyłącznie przesunięcia ich premiery rynkowej z października na grudzień ubiegłego roku. Innowacyjnymi można nazwać je rzeczywiście. W każdym razie w pewnym sensie.

Nowemu MacBookowi Pro poświęcę tylko kilka słów. Jest on naprawdę „amazing”: jest drogi - do czego jednak zdążyliśmy się przyzwyczaić, nie ma tradycyjnych portów - można się przyzwyczaić, kupując przejściówki za 1300 zł,

miął problem z baterią, działając tylko cztery zamiast dziesięciu godzin - do czego Apple próbowało nas przyzwyczaić przez usunięcie możliwości sprawdzenia jego przewidywanego czasu pracy, zamiast przycisków funkcyjnych ma nowy, innowacyjny dotykowy panel TouchBar - do którego podczas prezentacji próbował nas przekonać występujący na scenie DJ (sic!). Mimo wszystko komputer sprzedaje się świetnie. Gdy czytacie ten numer magazynu, oficjalne dane dotyczące jego sprzedaży są już znane, ja jednak opieram się na wcześniejszych raportach, a według nich ostatnia generacja MacBooka Pro może okazać się najlepiej sprzedającym się modelem komputera w historii Apple.

Nowe bezprzewodowe słuchawki AirPods. Mógłbym nazwać je opóźnioną innowacją, jednak tytuł ten byłby mylący, gdyż słowo „opóźniona” dotyczy wyłącznie przesunięcia ich premiery rynkowej z października na grudzień ubiegłego roku. Innowacyjnymi można nazwać je rzeczywiście. W każdym razie w pewnym sensie. Nie zdecydowałem się na kupno AirPodsów z racji oferowania przez nie przeciętnej jakości dźwięku oraz łatwości ich zgubienia, a jedyną rzeczą, która przekonuje mnie do tych słuchawek, jest dedykowana im przenośna ładowarka. To, iż w moich oczach nie zyskały one aprobaty, nie oznacza jednak, że AirPods nie stały się kolejnym hitem sprzedażowym Apple. Aktualnie przy zamówieniu słuchawek na stronie firmy, czas oczekiwania na dostawę wynosi sześć tygodni. Powtórzę - sześć tygodni, i to na opcjonalne akcesorium, które powinno zalegać na wieszakach w każdym Apple Store. Tak jednak nie jest. To nowy produkt Apple - „amazing”, „magic”, W1 i zachwyt użytkowników nawet przy odgłosie otwierania pudełka słuchawek. O ostatniej z wymienionych rzeczy dowiedziałem się z tekstu Miłosza Gromskiego, opublikowanego na łamach naszego serwisu. Tak, różne rzeczy decydują o naszym zadowoleniu z danego produktu, ale w przypadku Apple okazuje się, że wystarczy,

aby pudełko słuchawek wydobywało z siebie przyjemny odgłos i automatycznie wzrastała walory tego urządzenia. Dobrze, że autor podszedł do tego z pewnym dystansem, pisząc, iż „może jest nienormalny”. Nie Miłoszu, nie jesteś, ale to jest nienormalne. No chyba, że mnie coraz dalej do Apple, słuchania wspomnianych kliknięć czy wążania pudełka po otwarciu nowego Maca.

Wyobraźmy sobie, że prezentuje je Apple. Tim Cook wychodzi na scenę - „Witam. Mamy dla was dzisiaj coś specjalnego”. Na ekranie pojawia się nowy MacBook, nazwijmy go modelem Fly, i niczym motyl rozwija on swoje „skrzydła” - dwa dodatkowe ekrany.

A dlaczego o tym wszystkim piszę? Być może powinienem od tego zacząć, ale inspiracją do tego tekstu były ostatnie targi CES 2017 w Las Vegas, a dokładnie mówiąc, dwa zaprezentowane tam produkty. Jeden z nich należy do kategorii ciekawych, a drugi do „ciekawych inaczej”. Mowa tu o laptopie Razer Valerie oraz o inteligentnych słuchawkach Vinci.

Prototypowy Razer Valerie, prócz głównego 17,3-calowego wyświetlacza, oferuje także dwa dodatkowe, wysuwane automatycznie ekrany o tej samej przekątnej. Według założeń producenta, rozwiązanie to ma w znaczący sposób ułatwić pracę na laptopie i będzie wpisywać się idealnie w potrzeby graczy. Jeżeli komputer ten rzeczywiście trafi do sprzedaży, to z całą pewnością wiele osób zdecyduje się na jego zakup. Czy jednak przebijie on

swoją popularnością MacBooka Pro lub inny komputer Apple? Nie, zajmie on pewną niszę i to wszystko.

Zaprezentowane na targach CES inteligentne słuchawki Vinci bardzo mnie zaskoczyły. W ich przypadku nie chodzi jednak o jakość dźwięku czy nawet o jakiś przyjemny klik przy otwieraniu pudełka, tylko o mały ekran dotykowy umieszczony na jednej ze słuchawek. Jakie jest jego zastosowanie? Według projektantów pozwoli on osobom trzecim zobaczyć informację dotyczącą słuchanego przez nas utworu lub towarzyszącą mu wizualizację. Nie skomentuję tego pomysłu, został on już wystarczająco wyśmiany. Czy słuchawki Apple mogą obawiać się konkurencji ze strony Vinci? Z całą pewnością nie.

A teraz spójrzmy na oba wymienione produkty z innej strony. Wyobraźmy sobie, że prezentuje je Apple. Tim Cook wychodzi na scenę - „Witam. Mamy dla was dzisiaj coś specjalnego”. Na ekranie pojawia się nowy MacBook, nazwijmy go modelem Fly, i niczym motyl rozwija on swoje „skrzydła” - dwa dodatkowe ekrany. Jest magia, jest efekt wow. Tim Cook jednak na tym nie poprzestaje, prezentuje także nowe słuchawki TouchPods z dotykowym ekranem. Zachwycona publiczność bije brawo, hejterzy już zacierają ręce, środowisko piszących o Apple jeszcze się zastanawia, czy to krok w dobrym kierunku, by w końcu podejść do tego entuzjastycznie, konfetti, baloniki, U2 gra na scenie, oni się cieszą, w końcu ich nowy album znalazł się w pamięci nowych słuchawek, Tim na okładce „Forbsa”, człowiek roku, prawie Nobel w dziedzinie „amazingu”. A Ty, czy chcesz tego czy nie, już stoisz w kolejce do Apple Store. To bez znaczenia, że do końca nie wiesz, czy jest Ci to potrzebne. Nieważne, że innym nie udałooby się tego sprzedać, ważne, że teraz ma to klik, ma zapach, ma jabłko. Ty i ja jesteśmy straceni, bo jak diabeł nie skusi, to Apple musi.

Ilustracja: archiwum Redakcji

Kto daje i odbiera, ten się...

czyli złącza i porty



Jaromir Kopp



Wrzawa po wypuszczeniu przez Apple MacBooków Pro wyposażonych wyłącznie w gniazda USB-C z Thunderbolt 3 i USB 3.1 pomału przycicha, ale nadal w sieci można spotkać narzekania i memy z tym związane.

To nie pierwszy raz, gdy Apple pozbawia swoich wiernych klientów czegoś, do czego przywykli. Historia odbierania złączy i portów użytkownikom Maców jest długa i bywała bardziej „krwawa” niż to, co spotkało nas pod koniec 2016 roku. Przypomnę kilka przypadków, z którymi miałem styczność.

... przewidziano szybkie porty szeregowo zwane przewrotnie Printer Port i Modem Port. Przewrotnie, bo do portu drukarki można było podpiąć modem i odwrotnie.

Zaczniemy od środka.

Pierwsze Maki nie dawały możliwości instalowania żadnych dodatków. Jednak w 1987 roku pojawiły się komputery Apple, którym można było włożyć coś do środka: Mac SE wyposażony w slot procesora (PDS SE) oraz Macintosh II z aż sześcioma złączami NuBus. NuBus jak na tamte czasy był bardzo nowoczesny i zapewniał spore transfery danych bez obciążania procesora. Nie trzeba było czekać na pojawienie się całej rzeszy rozszerzeń z nim zgodnych. Pierwsze były karty graficzne, a z czasem pojawiły się karty sieciowe, szybsze SCSI oraz systemy do montażu dźwięku jak ProTul czy wideo jak np. Radius Telecast, na jakim miałem okazję pracować. Nawet emulatory sprzętowe PeCetów stały się dość popularne. Sloty NuBus były nawet w pierwszych Power Macintoshach 7100, 8100 oraz 6100 po zakupieniu adaptera.

Oczywiście musiało to komuś w Apple przeszkadzać. Wraz z nowymi PowerMacami x500 Apple porzuciło popularny i lubiany NuBus na rzecz (jednak) wydajniejszego i znanego już z PeCetów PCI. Rozpacz była ogromna!

Karty i systemy na nich oparte często były droższe niż i tak nie mało kosztujące komputery, w których były umieszczone. I wszystkie te dodatki za często wiele tysięcy dolarów wraz ze zmianą komputera musiały odejść do lamusa. Straszne!

Na zewnątrz.

Pierwsze Macintoshe używały do podłączania klawiatury i myszki złącza takiego jak telefoniczne RJ. W 1986 wprowadzono we wszystkich Macintoshach, a nawet w Apple IIGS, opracowaną przez Woźniaka magistralę ADB. Służyła ona do podłączania klawiatur, myszek, dżojstików, kluczy sprzętowych, tabletów graficznych i innych urządzeń wejścia niewymagających szybkiego transferu.

Dla urządzeń przesyłających większe ilości danych jak drukarki i modemy przewidziano szybkie porty szeregowo zwane przewrotnie Printer Port i Modem Port. Przewrotnie, bo do portu drukarki można było podpiąć modem i odwrotnie. Obsługiwały one również sieć LocalTalk.

Do jeszcze bardziej wymagających zastosowań mieliśmy złącze SCSI. Można było do niego szeregowo podłączyć do 6 urządzeń jak: pamięci masowe, skanery, karty sieciowe, specjalizowane drukarki czy naświetlarki klisz drukarskich. W komplecie złączy znajdowało się jeszcze wyjście monitorowe DB15 i, z czasem rzadziej, złącze do zewnętrznej stacji dyskietek. Pojawiały się też porty sieciowe najpierw AAUI, potem RJ-45, a nawet port IrDA do transmisji danych w podczerwieni.

I tak było w każdym komputerze Apple aż do 1998 roku, bo oczywiście komuś w Apple (stawiam na Jobsa) musiało to przeszkadzać.

W 1998 roku sprawa złączy w świecie komputerów była stabilna. Apple używało „swoich”

(poza SCSI i RJ-45), a użytkownicy PeCetów musieli męczyć się z RS-232 oraz Centronics (SCSI było u nich wyjątkową rzadkością). Inne były również wyjścia monitorowe. Jednak zagrożenie czaiło się tuż za rogiem. Był nim opracowany pod wodzą Intelu standard USB. W 1996 roku zaczęły się pojawiać pierwsze płyty główne z tymi złączami, ale były one tak wielką egzotyką, że często w obudowach nie robiono nawet na nie „dziur”. Niestety USB spodobało się komuś w Apple. Spodobało się do tego stopnia, że w najnowszym produkcie nazwanym iMac w szokującej (choć nawiązującej do „korzeni”) formie postanowiono zastosować tylko te porty (poza Ethernetem RJ-45 i RJ-11 do linii telefonicznej). Wyobrażacie to sobie? Nie ma ADB! Nie ma złącza drukarki i modemu, nie ma SCSI! Zgroza! Nie ma stacji dyskietek!!! Za to jest USB 1.1. I jak tu podłączyć dysk twardy? SyQuesta? Skaner? Drogi, bo działający tylko z Apple Joystick ADB? A jak podpiąć naświetlarkę za 100 000 zł? No dobra... naświetlarek jednak większość z nas w domu wtedy nie miała. To był szok! Apple-Userzy dostali obuchem w łeb! Aby było jeszcze gorzej, to standard USB 1.1 zatwierdzono tuż przed prezentacją iMaca i pierwsze wersje komputerów były zgodne ze szkicem tej specyfikacji.

Na rynku praktycznie nie było urządzeń z USB. „Niestety” iMac G3 odniósł sukces.

Na rynku praktycznie nie było urządzeń z USB. „Niestety” iMac G3 odniósł sukces.

Był on na tyle tani, że trafił „pod strzechy” oraz na tyle wydajny, że pomimo ograniczeń, jak stały niewielki monitor 15”, zaczął trafiać do firm.



Był on na tyle tani, że trafił „pod strzechy” oraz na tyle wydajny, że pomimo ograniczeń, jak stały niewielki monitor 15”, zaczął trafiać do firm.

Pierwsze na rynku akcesoriów z USB pojawiły się stacje dyskietek, zaraz potem przejściówki z USB na ADB i inne „stare” porty. iOmega bardzo szybko zaadaptowała USB w swoich ZIP Drive, potem były skanery, drukarki i jakoś to poszło, a Apple dodał w następnych generacjach komputerów szybki port FireWire (aby go kilkanaście lat potem zabrać).

Teraz użytkownicy nowych MacBooków Pro mogą jedynie narzekać na wady wieku dziecięcego ich komputerów oraz zbyt niewielki „postęp” w konstrukcji. Akcesoriów i urządzeń ze złączem USB-C jest wiele. Koszt 1-2 przejściówek przy cenie zakupu komputera jest prawie niezauważalny, a potencjał standardu Thunderbolt 3 jest wielki i już często wykorzystany.

Teraz czekam tylko na USB-C w iUrządzeniach, w końcu z zabraniami nam Audio Jacka tak gładko poszło.

Apple w pułapce nudy



Patryk Wikaliński

Apple nieco zwolniło swoje wydawnicze tempo. Mam na myśli cykl prezentowania nowych produktów, które w wybranych segmentach ukazują się w znacznie większych odstępach czasu niż okres jednego roku. Produkty pojawiają się nieco rzadziej, by w końcu przynieść nowy zakres usprawnień i oczekiwane przez odbiorców nowości. Rynek został nasycony, zaś firma umiejętnie radzi sobie z budowaniem napięcia, promocją oraz ze sprzedażą produktów. Jednak Apple wpadło w pułapkę nudy, która wynika ze zbyt długiego oczekiwania na nowości lub całkowitego braku prezentacji nowości.

Problem z brakiem 3D Touch jest taki, że użytkownik z przyzwyczajenia poszukuje gestów, które w dość szybki sposób pozwalają na wykonanie konkretnej akcji.

Niech na pierwszy ogień pójdzie iPad! Użytkownik stoi przed wyborem kupna najmniejszego, średniego lub największego rozmiaru urządzenia. Problem w tym, że iPad Mini 4 nie był aktualizowany od 2015 roku. Ten sam stary procesor A8, który co prawda poradzi sobie z najnowszym systemem operacyjnym iOS i bez większego problemu wykona 99% zadań zleconych mu przez użytkownika, ale pojawia się zgrzyt. Czemu mam rozważać zakup urządzenia, które technologicznie „nie nadgoniło” w stosunku do większych iPadów? Chciałbym poręczny i najmniejszy rozmiar z szybkością znaną z serii Pro. Zgadza się! Cena w pewien sposób rekompensuje wybór, a tym samym wyznacza wachlarz zapotrzebowań. Patrząc ogółem na całą serię tabletów od Apple, to w dalszym ciągu jedno pozostaje bez zmian – iPady są urządzeniami z mniejszą ilością rozwiązań niż znajdziemy obecnie w iPhone.

Zgoda! Przyjmijmy scenariusz zupełnie odwrotny – że nie mam racji. Wyjmij ze swojej torby najnowszego iPada z serii Pro. Piekalnie szybkie urządzenie, które użytkuje się w trochę inny sposób. Najbardziej brakuje mi technologii 3D Touch i szybszego rozpoznawania odcisków palców. Z pewnością również i Wy wiele razy „łapaliście się” na próbie mocniejszego przyciskania ekranu. Oceniając ten brak przez pryzmat pracy na iPhone, odruchy postanowiły przenieść część zachowań z mniejszego ekranu na ten większy. Efekt takiego działania jest taki, że aby urucho-

nić tryb gładzika w widoku klawiatury systemowej, naciskam mocniej jednym palcem, ale zaraz! W iPadzie tą samą czynność wykonuje się jednoczesnym przyciskaniem dwóch palców na klawiaturze. Byłbym zapomniat, że większy iPad Pro został zaprezentowany w 2015 roku. Teraz mnie rozumiecie?

Od kiedy Apple wprowadziło 3D Touch, zmianie uległ sposób obsługi systemu iOS. Wiele osób nadal nie może się przyzwyczaić do korzystania z tego rozwiązania i obsługuje system w sposób tradycyjny. Ja jednak, „przeskakując” z iPhone’a 7 na iPada Air 2, odczuwam ten brak. Podobne uczucie towarzyszy użytkownikowi, który korzystał z dobrodziejstw Touch ID. W momencie, w którym „wyzbył” się nowego modelu i przesiadł się na urządzenie, które nie posiada takiego modułu, poczuje dyskomfort. Zgodzę się ze stwierdzeniem, że koniec końców użytkownik przyzwyczai się do odmiennego sposobu obsługi. Jednak początkowo stale przykładasz palec i czekasz, aż odbędzie się autoryzacja. Niestety nic takiego nie ma miejsca i czeka Cię wielokrotne wklepywanie kodu ekranu blokady.

Problem z brakiem 3D Touch jest taki, że użytkownik z przyzwyczajenia poszukuje gestów, które w dość szybki sposób pozwalają na wykonanie konkretnej akcji. Apple przez lata wypracowało spójność ekosystemu iOS. W tej chwili przez brak aktualizacji sprzętowych iPada jednolitość obsługi delikatnie ucierpiała. Idąc dalej z powiewem delikatnej nudy, muszę zwrócić uwagę na fakt, że podczas debiutów rynkowych nowych urządzeń konsumenci coraz częściej trafiają na barierę w postaci bardzo długiego czasu oczekiwania. Pamiętacie AirPods? Kawał technologii, która w każdym calu została doskonale przemyślana. Długo kupujący nie wiedzieli, kiedy słuchawki dokładnie trafią do sprzedaży. Dziś drogi kliencie możesz je kupić, ale uzbrój się w cierpliwość. Czas oczekiwania w polskim Apple Store to 6 tygodni. Zbyt długo Apple, zbyt długo.

Patrząc na produkty Apple, dostrzegam niesamowitą precyzję i dbałość o detale. Od premiery używam Apple TV 4 generacji. Przystawka doskonale spełnia swoją nadrzędną rolę: maszynki służącej przede wszystkim do oglądania filmów. Ba! Od czasu pojawienia się Netfliksa w Polsce to świetny sposób spędzania długich godzin przed telewizorem. Nie wspominając o usłudze Amazona, która również zadebiutowała na naszym rynku.

Trzeba na ową nudę spojrzeć z trochę innej strony. Apple musiało w pewnym sensie dostosować się do panujących standardów. Rynek nasycił się urządzeniami przenośnymi, a odległe czasy oczekiwania na nowości spowodowane są dłuższym „życiem” produktów. iPad spokojnie posłuży trzy, a nawet cztery lata. Stale rosnąca konkurencja spowodowała wydłużenie cyklu wydawniczego i firmie zwyczajnie nie opłaca się pokazywać nowych modeli co roku. No, chociaż mogliby dodać te 3D Touch w iPadzie. Zgadza się?

Patrząc na produkty Apple, dostrzegam niesamowitą precyzję i dbałość o detale. Od premiery używam Apple TV 4 generacji. Przystawka doskonale spełnia swoją nadrzędną rolę: maszynki służącej przede wszystkim do oglądania filmów. Ba! Od czasu pojawienia się Net-

fliksa w Polsce to świetny sposób spędzania długich godzin przed telewizorem. Nie wspominając o usłudze Amazona, która również zadebiutowała na naszym rynku. Niestety tempo rozwoju produktu pod nazwą Apple TV jest zbyt wolne. W App Store brakuje aplikacji, które mogłyby wzbogacić funkcjonalność tego urządzenia. Nie wystąpiła analogiczna sytuacja, jaką można zaobserwować w App Store przeznaczonym dla iPhone’a czy iPada. Lekarstwem Apple na brak nowych gier ma być zniesiony limit, który do tej pory wymuszał na deweloperach duże ograniczenia. W efekcie użytkownicy stale oczekiwali na koniec pobierania części gry potrzebnej do dalszej rozgrywki. Czy ta zmiana spowoduje, że do App Store przyjdą duże studia deweloperskie? Apple musi dać kolejne powody, żeby je przekonać.

Apple TV jest świetnym urządzeniem, ale mogłoby być jeszcze lepszym. Firma musi zachęcić twórców do wydawania aplikacji na tę platformę. iOS dla tego urządzenia musi zostać wzbogacony o kolejne przydatne funkcje. Brakuje mi nowości, powiewu świeżości, czegoś ewolucyjnego, czegokolwiek, byle nie było nudno! Nowa aplikacja TV działająca póki co tylko w Stanach Zjednoczonych jest niesamowitym usprawnieniem. Polityka Apple w zakresie przygotowywania nowości pod rynki wiodące zawsze mnie irytowała. Tak samo jest z długim czasem oczekiwania na Siri, Apple Pay, na niektóre z funkcji map dostępnych w systemie iOS czy z całkowitym brakiem w Polsce aplikacji News. Na szczęście w naszym kraju od niedawna dostępna jest funkcja zakupionych filmów w chmurze (Movies in the Cloud) z całym dobrodziejstwem iTunes Extras i także na Apple TV. Rychno w czas, no ale jest!

Odniosę się jeszcze do długo oczekiwanej premiery MacBooków, to znaczy MacBooksa. Było wiele zapowiedzi, domysłów oraz niecierpliwości ze strony fanów. Firma podsyciła przedkonferencyjne napięcie. Konsument

dostał pięknego MacBooka w wydaniu Pro. TouchBar mnie przekonuje! Oczy zaświeciły mi się w ułamkach sekund, a umysł powiedział: chcę to! Abstrahując od niesamowitego komputera, który znów wyznaczył technologiczne trendy na długie lata, to nie zobaczyliśmy nic nowego. Czekałem też na inne aktualizacje sprzętowe komputerów Mac. Niestety zabrakło ich, a Tim Cook w odpowiedziach e-mail zapewniał konsumentów, że o pozostałych modelach firma nie zapomniła. Będzie na co czekać w tym 2017!

Zaniepokoiła mnie również plotka o wycofaniu się firmy ze sprzedaży urządzeń AirPort. Choć stanowczo nie wierzyłem w tę wiadomość, to z ciekawości sprawdziłem, w którym roku został zaktualizowany AirPort Express. To było bardzo dawno temu, bo w 2012 roku. W tym momencie plotka wydała się nieco wiarygodniejsza, bo Apple nie kwapi się do uaktualnienia tej świetnej stacji bazowej.

Zaniepokoiła mnie również plotka o wycofaniu się firmy ze sprzedaży urządzeń AirPort. Choć stanowczo nie wierzyłem w tę wiadomość, to z ciekawości sprawdziłem, w którym roku został zaktualizowany AirPort Express.

To było bardzo dawno temu, bo w 2012 roku. W tym momencie plotka wydała się nieco wiarygodniejsza, bo Apple nie kwapi się do uaktualnienia tej świetnej stacji bazowej.

Patrząc na całą gamę produktów Apple, tylko iPhone utrzymuje roczny cykl wydawniczy. Nie dziwię się, ponieważ firma odnotowuje największe zyski ze sprzedaży swojego flagowego urządzenia, a inne kategorie sprzętowe stale tracą. To iPhone jest wyposażony przez inżynierów w najnowszą technologię i wyznacza zakres funkcjonalności, które w przyszłości będą napędzać także inne produkty Apple. iPhone 7 jest niesamowitym urządzeniem, a zakres nowych funkcji nie czyni go w żadnym stopniu nudnym. Jednak wiesz, Drogi Czytelniku, na co chcę zwrócić uwagę. Długie oczekiwanie na nowości w innych kategoriach produktów wzmacnia poczucie tej nudy. Jeśli Apple nie będzie stale udoskonalać w znaczący sposób iPadów, MacBooków, Apple Watcha czy Apple TV, to w niedługim czasie odbije się to na atrakcyjności oferty. Jednak jestem dobrej myśli. W 2017 roku będzie na co czekać.

Firma wpadła w pułapkę nudy. Czy to oznacza, że Apple jest nudne? Zdecydowanie nie! Kocham produkty tej firmy, bo swoją prostotą obsługi zaspokajają moje oczekiwania. Nie oznacza to jednak, że nie chciałbym zobaczyć znów czegoś przełomowego. Chciałbym, żeby firma wróciła do jednolitego zakresu funkcjonalności, który niegdyś cechował produkty Apple. Dobrze byłoby zobaczyć nowe MacBooki w liczbie większej niż jeden. Świetnie jakby Apple zwiększyło tempo w usprawnianiu poszczególnych produktów. Niech ich dostępność będzie umożliwiała zakup w dniu premiery. Zastanawiam się też, czy nie oczekuję zbyt wiele w tym 2017 roku. Być może, ale chciałbym zobaczyć napis „One More Thing”, a pod nim większą niespodziankę.

Ilustracja: archiwum Redakcji



Rekordowy kwartał Apple za nami

Kolejna eksplozja sprzedaży iPhone'ów i zapaść sprzedaży iPadów



Michał Maślowski

Zacznijmy od tego, że rok 2016 był pierwszym od 13 lat okresem, w którym Apple odnotowało gorsze wyniki finansowe niż rok wcześniej. W 2016 roku Apple miało „tylko” 215 mld dolarów przychodu wobec 233 mld dolarów przychodu w 2015 roku.



Złożyło się na to kilka czynników: nie udało się utrzymać wysokiej dynamiki sprzedaży iPhone'a 6s w porównaniu ze sprzedażą iPhone'a 6, pogłębiające się spadki sprzedaży iPadów, umiarkowanie niski wpływ na wyniki sprzedaży Apple Watcha i wciąż spadająca sprzedaż iPodów. Ta ostatnia jest tak niska, że Apple już od kilku kwartałów nawet jej nie raportuje, tylko ujmuje w kategorii „Inne produkty”. Mamy też do czynienia ze światową tendencją polegającą na ciągle zmniejszającej się sprzedaży komputerów. Na jej tle Apple z Macami i tak wypada całkiem nieźle, ale oznacza to co najwyżej obronę wielkości sprzedaży, a nie wzrosty. To wszystko razem w połączeniu z silnym dolarem, który z pewnością nie pomaga zagranicznej ekspansji Apple, złożyło się na gorszy finansowo okres w historii tej spółki.

Przychód ze sprzedaży najważniejszego produktu Apple stanowi blisko 70% przychodów spółki. To z jednej strony dowód na wielką potęgę Apple...

Należy oczywiście zauważyć, że ta chwilowa czkawka w żadnej mierze nie oznacza kłopotów finansowych Apple. Spółka wciąż w 2016 roku zarabiała ogromne pieniądze. Dość powiedzieć, że przy wspomnianych 215 mld dolarów przychodu zarobiła na czysto aż 45 mld dolarów (wobec 53 mld dolarów w 2015 roku).

To zatrzymanie imponującego wzrostu przychodów Apple nakazywało zadać dosyć istotne pytanie. Czy to już definitywny koniec wzrostów i Apple na trwałe wkroczyło na równię pochyłą, czy też to jedynie korekta, „prze-

grupowanie sił” i spółka powróci do tego, do czego przyzwyczaiła nas od lat – do bicia kolejnych rekordów.

Optymistyczne prognozy

Już końcówka poprzedniego okresu rozliczeniowego – 4 kwartału 2016 roku (3 kwartał roku kalendarzowego) – nakazywała jednak sądzić, że Apple przynajmniej zatrzyma spadki sprzedaży. Prognoza przychodów na kolejny okres dawała pewną wskazówkę. Jej realizacja w ostatnim kwartale (Q1'17) na górnej granicy oznaczałaby uzyskanie przez spółkę co najmniej takich samych przychodów jak rok wcześniej. Rzeczywistość okazała się jednak lepsza od przewidywań. Apple przebiło swoją własną prognozę i po raz kolejny odnotowało najwyższy w historii przychód ze sprzedaży swoich produktów.

W świątecznym kwartale Apple sprzedało następujące ilości swoich podstawowych produktów:

- iPhone 78,3 mln szt. (rok temu 74,8 mln szt.) +5%
- iPad 13,1 mln szt. (rok temu 16,1 mln szt.) -19%
- Mac 5,37 mln szt. (rok temu 5,31 mln szt.) +1%

Sprzedaż przełożyła się na następujące przychody:

- iPhone 54,3 mld USD (rok temu 51,6 mld USD) +5%
- iPad 5,5 mld USD (rok temu 7,1 mld USD) -22%
- Mac 7,2 mld USD (rok temu 6,7 mld USD) +7%
- Usługi 7,2 mld USD (rok temu 6 mld USD) +18%
- Inne produkty 4 mld USD (rok temu 4,3 mld USD) -8%

Łączna sprzedaż Apple wyniosła 78,3 mld USD i jest najwyższa w historii. Rok temu Apple odnotowało przychód 75,8 mld USD przychodu. Zysk netto Apple wyniósł 17,9 mld USD wobec

18,4 mld USD rok temu. Zysk jest niższy (mimo wyższych przychodów) z uwagi na niższą marżę brutto (38,5% wobec 40,1% rok temu).

Aktualne przyzwyczajenia ludzi korzystających z elektroniki użytkowej zakładają posiadanie dwóch urządzeń: komputera i smartfona. Do tej układanki tylko niektórzy dokładają tablet. Ale jak tego nie robią, to w zasadzie niewiele tracą na produktywności. Osoby, które zastępują komputer tabletem, stanowią już całkowitą mniejszość.

iPhone ciągnie sprzedaż całej spółki

Przychód ze sprzedaży najważniejszego produktu Apple stanowi blisko 70% przychodów spółki. To z jednej strony dowód na wielką potęgę Apple. Dominacja iPhone'a na rynku smartfonów nie podlega żadnej dyskusji. Z drugiej strony to ogromne zagrożenie dla spółki. Tak duże uzależnienie się od jednego produktu to wielkie niebezpieczeństwo dla przyszłych wyników spółki. Wystarczy przecież jeden nieudany iPhone, który sprzeda się nieznacznie gorzej niż bieżący model i przychody spółki zanurkują w tempie, jakiego do tej pory nie widzieliśmy. W chwili obecnej jednak nie widać jakichkolwiek zagrożeń dla dalszego wzrostu sprzedaży tego telefonu. Tymczasem na bieżący sukces sprze-

daży miało wpływ kilka czynników. Jednym z decydujących było jednakże to, że telefony są sprzedawane przez operatorów w dwuletnich cyklach rozliczeniowych. Oznacza to tyle, że konsumentom, którzy masowo rzucili się na iPhone'a 6, właśnie skończyły się ich umowy z operatorami i stanęli oni w kolejce po kolejny telefon.

Sprzedaż iPada nurkuje

O ile sprzedaż iPhone'a jest powodem do dumy dla Apple, o tyle sprzedaż iPada jest z pewnością dla szefostwa firmy powodem do bólu głowy. W zeszłym kwartale mieliśmy pierwsze sygnały hamowania spadającej sprzedaży iPada. W wynikach finansowych był bardzo widoczny wpływ iPada Pro (niższy wolumen sprzedaży, ale te same przychody). Jednakże ostatnie wyniki pokazały, że sprzedaż tego produktu to prawdziwa katastrofa. Nie widać aktualnie żadnych oznak zahamowania tego trendu. Można wymienić kilka przyczyn takiego stanu rzeczy:

- Rynek tabletów się nasycił (kto miał kupić, ten już kupił).
- Cykl życia tego produktu jest o wiele dłuższy niż iPhone'a. iPady dużo wolniej się starzeją.
- Nie jest to produkt niezbędny dla przeciętnego użytkownika. Aktualne przyzwyczajenia ludzi korzystających z elektroniki użytkowej zakładają posiadanie dwóch urządzeń: komputera i smartfona. Do tej układanki tylko niektórzy dokładają tablet. Ale jak tego nie robią, to w zasadzie niewiele tracą na produktywności. Osoby, które zastępują komputer tabletem, stanowią już całkowitą mniejszość. Muszą minąć długie lata, aż ludzie zmienią swoje przyzwyczajenia i coraz więcej osób, które mają bardzo podstawowe potrzeby, zamieniać będzie swoje komputery na tablety. Do tego jednak konieczne jest spełnienie kolejnego warunku – tablety muszą trochę

więcej umieć. Wydaje się, że to kwestia czasu. Wszakże już dzisiaj Apple reklamuje iPada Pro jako „Twój następny komputer”.

- W okresie przedświątecznym Apple nie pokazało żadnego nowego iPada. Premiera nowych modeli została przełożona na wiosnę. Można powiedzieć, że Apple świadomie „położyło krzyżyk” na sprzedaży iPada w okresie świątecznym, koncentrując się na iPhone, nowym MacBooku Pro i Apple Watchu.

Należy oczywiście dodać, że z tym problemem zмага się cała branża. Sprzedaż tabletów spada od dłuższego czasu. iPad jest jednak najbardziej wyrazistym przykładem kłopotów wszystkich producentów.

MacBooki Pro zrobiły swoje. A reszta?

Sprzedaż Maców praktycznie stoi w miejscu. Tak bowiem należy skomentować wzrost ich sprzedaży o zaledwie 1%. W kontekście premiery nowych MacBooków Pro taki symboliczny wzrost może stanowić pewien zawód. Należy jednak zauważyć, że mimo stagnacji wolumenu sprzedaży, znacznie wzrosła wartość sprzedaży z tego segmentu. Oznacza to, że dobrze sprzedały się nowe, droższe MacBooki Pro, które „podciągnęły” średnią cenę sprzedaży pojedynczego Maca. Musiała zatem spaść sprzedaż pozostałych komputerów, w szczególności komputerów stacjonarnych, które wręcz „krzyczą” o odświeżenie.

Inne produkty

Według Tima Cooka sprzedaż Apple Watcha była w ostatnim kwartale na rekordowym poziomie (według różnych szacunków jest to poziom około 5 mln sztuk). Oznaczałoby to, że w dół pociągnęły tę kategorię wszystkie pozostałe produkty. Sprzedaż iPodów z pewnością była już co najwyżej na symbolicznym

poziomie. Bez wątplenia spadła także sprzedaż Apple TV, które traci udziały rynkowe, nie wytrzymując konkurencji ze strony Chromecasta i innych przystawek telewizyjnych.

Usługi

Poziom sprzedaży, jaki wnoszą tzw. „Usługi”, jest z pewnością powodem do zadowolenia dla akcjonariuszy Apple. Już dzisiaj Usługi dają większy wkład w przychody spółki niż Maki! W tej kategorii są ukryte przychody z App Store, Mac App Store, subskrypcje iCloud i Apple Music, a także przychody z Apple Pay. To jest oczywiście pochodna rosnącej bazy użytkowników, głównie iPhone’a. Im więcej będzie posiadaczy iPhone’a, tym więcej będą oni potrzebowali miejsca na swoje zdjęcia, tym więcej będą backupowali swoje urządzenia, tym więcej płatności będą dokonywali w App Store i tym więcej porannych kaw będą kupować za pomocą Apple Pay.

Aktualnie Usługi są najbardziej stabilnie rosnącym segmentem w strukturze przychodów Apple. Mało tego, praktycznie nie widać zagrożenia dla dalszych wzrostów. Jednym zagrożeniem dla tego segmentu mogłoby być dramatyczne załamanie się sprzedaży iPhone’a. Ale nawet to w krótkim terminie nie spowodowałoby zmniejszenia się bazy użytkowników, którzy w sposób ciągły, niezależnie od bieżącej sprzedaży urządzeń, wciąż dokonują zakupów w sieci, powodując stały dopływ gotówki dla Apple. Prawdziwe perpetuum mobile. Umiejętne ułożenie tego krwioobiegu, czyli sprzedaż fizycznych produktów napędzająca w sposób zwielokrotniony sprzedaż usług, to prawdziwy majstersztyk ostatnich lat w wykonaniu Apple.

Inwestorzy giełdowi zareagowali na ostatnie wyniki kwartalne Apple entuzjastycznie. Kurs giełdowy kilka dni po ich ogłoszeniu ustanowił historyczny rekord i przez kolejnych kilka sesji giełdowych wielokrotnie go poprawiał.

Ilustracje: Apple

NAMM 2017

okiem użytkownika iOS

Marek Gawryłowicz

Odbywające się co roku w Anaheim targi NAMM to trwające cztery dni święto szeroko pojętej branży muzycznej. To właśnie tam firmy z całego świata prezentują swoje najnowsze produkty, poczynając od instrumentów muzycznych, idąc przez sprzęt studyjny, DJ-ski i nagłośnieniowy, a kończąc na specjalistycznym oprogramowaniu. Wśród nowości zwykle nie brakuje też akcesoriów mogących współpracować ze smartfonami i tabletami firmy Apple.



Interfejsy z serii iRig przeszły na przestrzeni kilku ostatnich lat znaczną ewolucję, przekształcając się z prostych muzycznych gadżetów w całkiem wszechstronne akcesoria.

Podczas tegorocznej edycji jeszcze wyraźniej niż w ubiegłym roku widać było zmianę w sposobie, w jaki producenci sprzętu muzycznego traktują urządzenia z systemem iOS. Jeszcze kilka lat temu każde kolejne targi przynosiły ze sobą prawdziwy wysyp muzycznych akcesoriów projektowanych z myślą o współpracy z iPhone'em i iPadem, jednak większość z nich cechowała się mocno ograniczoną funkcjonalnością. Mówiąc wprost: dominowały wśród nich gadżety i zabawki. W tym roku

zaś liczba nowych produktów współpracujących z iUrządzeniami była zauważalnie niższa, za to znaczną większość z nich stanowiły naprawdę konkretne narzędzia, skierowane do bardziej wymagających użytkowników. Poniżej znajdziecie subiektywny przegląd najciekawszych spośród nich.

iRig Pro I/O

Interfejsy z serii iRig przeszły na przestrzeni kilku ostatnich lat znaczną ewolucję, przekształcając się z prostych muzycznych gadżetów w całkiem wszechstronne akcesoria. Zaprezentowany na tegorocznych targach najnowszy reprezentant tej rodziny, noszący nazwę iRig Pro I/O, mimo swojego niepozornego wyglądu oferuje użytkownikom naprawdę spore możliwości. Na jego wyposażeniu znalazło się złącze typu combo (XLR/duży Jack) z własnym przedwzmacniaczem, zasilaniem Phantom i dużym, precyzyjnym pokrętkiem gain, złącza MIDI In i Out (korzystające ze spe-

cialnych przejściówek) oraz oddzielne wyjście słuchawkowe z regulacją głośności (przydatne zwłaszcza gdy korzystamy z iPhone'a 7 lub 7 Plus). iRig Pro I/O może być zasilany za pomocą dwóch baterii AA lub zewnętrznego zasilacza. W tym drugim przypadku w trakcie używania ładuje on też nasze iUrządzenie. W zestawie z interfejsem otrzymamy też pakiet aplikacji o wartości 550 euro.



Roland Rubix22, Rubix24 i Rubix44

Nowa seria interfejsów audio/MIDI firmy Roland stawia na wszechstronność, dlatego też każdy z trzech wchodzących w jej skład modeli oferuje możliwość współpracy z trzema systemami: macOS, Windows i iOS. Najmniejszy z nich, Rubix22, posiada dwa wejścia combo (XLR/duży jack) z przedwzmacniaczami mikrofonowymi i zasilaniem Phantom (pierwsze z nich posiada też dodatkowo tryb Hi-Z, ułatwiający bezpośrednie podłączenie np. gitary elektrycznej), standardowe 5-pinowe złącza MIDI In i Out, dwa wyjścia do podłączenia monitorów oraz złącze słuchawkowe. Rubix24 dorzuca do tego dwa dodatkowe wyjścia oraz wbudowany prosty sprzętowy kompresor/limiter. Największy z całej trójki, czyli Rubix44, posiada cztery wejścia combo (w tym

dwa z trybem Hi-Z), cztery przedwzmacniacze, cztery wyjścia oraz dwa działające niezależnie od siebie kompresory (jeden obsługujący wejścia 1/2, drugi 3/4).

Roland GO:Mixer

Kolejną ciekawostką zaprezentowaną przez firmę Roland jest GO:Mixer - miniaturowy mikser współpracujący z iOS. Urządzenie wyposażono w sześć wejść oraz jedno wyjście. To ostatnie służy jednak jedynie do opcjonalnego monitorowania sygnału, gdyż za przesyłanie dźwięku do smartfona lub tabletu odpowiada złącze Lightning. Produkt ten skierowany jest do osób chcących podłączyć kilka źródeł dźwięku do iUrządzenia i sterować niezależnie ich poziomem głośności, ale nie potrzebujących funkcji nagrywania wielościeżkowego oferowanej przez droższe interfejsy audio. Jest to więc świetne rozwiązanie dla artystów jednocześnie śpiewających i grających na instrumentach, chcących wykorzystać iPhone'a do nagrywania swoich występów lub strumieniowania ich na żywo.

Sennheiser AMBEO Smart Surround

Nagrania binauralne najczęściej wykonywane są za pomocą sztucznej głowy z mikrofonami umieszczonymi w miejscach błony bębenkowej. Alternatywną, rzadziej stosowaną metodą, jest korzystanie z mikrofonów nausznych, rejestrujących to, co słyszy nosząca je osoba. Takie właśnie rozwiązanie proponuje nam firma Sennheiser, która jeszcze w tym roku zamierza wprowadzić na rynek AMBEO Smart Surround - połączenie słuchawek i mikrofonów binauralnych przystosowanych do pracy z iPhone'ami. Urządzenie to będzie łączyć się z telefonem za pomocą złącza Lightning (w zestawie znajdzie się też kabel ze złączem USB-C) i pozwoli użytkownikom jednocześnie rejestrować i monitorować nagranie. Firma

Sennheiser liczy przy tym na to, że ich produktem zainteresują się nie tylko osoby zajmujące się pracą z dźwiękiem, ale też „zwykli” użytkownicy, dzięki czemu tworzenie binauralnych nagrań z wykorzystaniem smartfonów stanie się równie popularne jak robienie za ich pomocą zdjęć czy kręcenie filmów.



Roland GO:Keys i GO:Piano

Klawiatury z serii GO skierowane są głównie do osób stawiających dopiero pierwsze kroki w świecie instrumentów klawiszowych. Dzięki możliwości bezprzewodowej komunikacji z iUrządzeniami będą one mogły bowiem współpracować z szeregiem aplikacji edukacyjnych dostępnych w App Store, ułatwiając tym samym naukę gry. Ze względu na opcjonalne zasilanie bateryjne i stosunkowo niewielkie gabaryty, klawiatury z serii GO mogą jednak okazać się również ciekawym rozwiązaniem dla bardziej doświadczonych muzyków, poszukujących pełnowymiarowej klawiatury sterującej dla iPada lub iPhone’a. Oba modele posiadają podobny kształt i wygląd zewnętrzny, jednak różnią się zestawem dostępnych funkcji. GO:Keys posiada 500 wbudowanych brzmień obejmujących różne kategorie instrumentów, a także wgrane gotowe pętle rytmiczne i melodyczne, które użytkownik może łączyć ze sobą w celu tworzenia własnych podkładów. Na jej górnym panelu znalazły się też dwa paski dotykowe zastępujące koła pitch i modulacji, które mogą też posłużyć do sterowania wbudowanymi efektami. GO:Piano posiada zaś 40 wbudowanych brzmień pianin, pianin elektrycznych, organów i instrumentów perkusyjnych, zapożyczonych ze znacznie droższych cyfrowych pianin



Rolanda. Instrument ten został też wyposażony w efekt symulujący współaliquotowy rezonans strun, co nadaje brzmieniom pianina większą wiarygodność.

Samson Go Mic Mobile

Go Mic Mobile to zestaw składający się z mikrofonu bezprzewodowego (do wyboru trzy rodzaje: dynamiczny handheld, pojemnościowy lavalier i pojemnościowy shotgun) i odbiornika przystosowanego do współpracy z telefonami firmy Apple. Urządzenie będzie wyposażone w specjalny uchwyt umożliwiający przytwierdzenie go do iPhone'a oraz wbudowane wyjście słuchawkowe pozwalające monitorować nagrania (przydatne także wtedy, gdy zechcemy podłączyć odbiornik do wejścia audio w kamerze lub aparacie). Produkt ten skierowany jest głównie do osób wykorzystujących iPhone'y w roli przenośnych rejestratorów audio/wideo, którym zależy na poprawieniu jakości dźwięku w nagraniach przy jednoczesnym wyeliminowaniu kabli. Jest to więc ciekawe rozwiązanie dla twórców wszelkiej maści vlogów i podcastów, ale też dziennikarzy i filmowców wykorzystujących podczas swojej pracy iPhone'y.

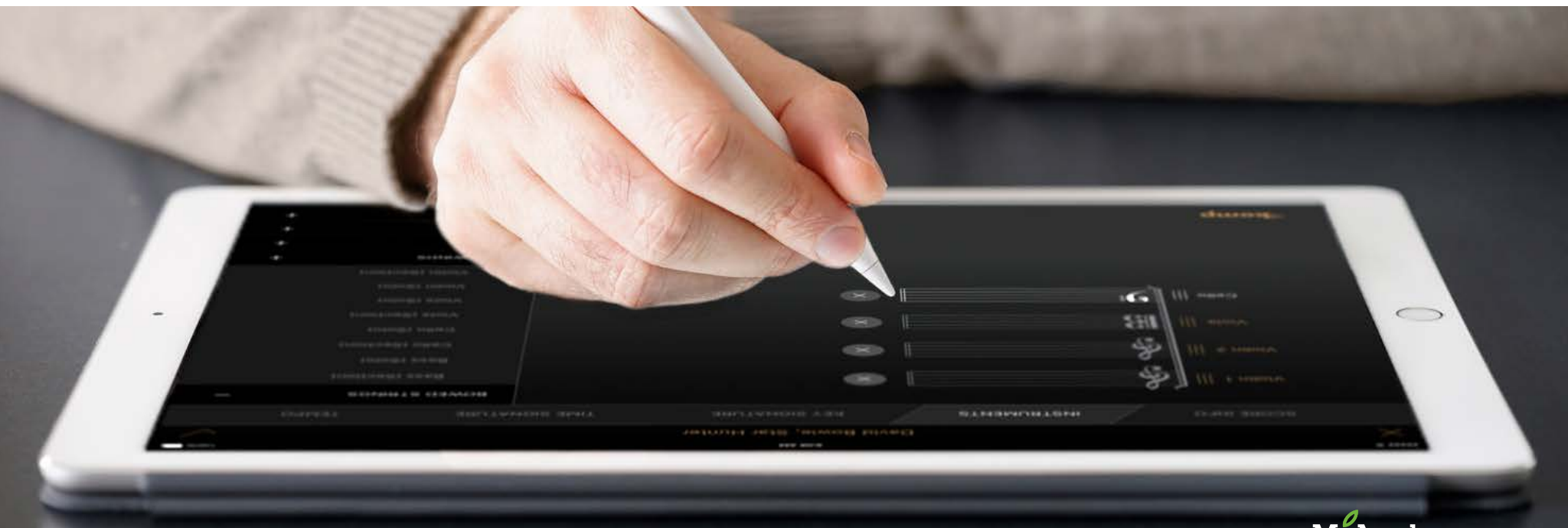
Komp

Tworzenie zapisu nutowego za pomocą tabletu, rysika i odpowiedniej aplikacji to dla wielu

osób świetny kompromis pomiędzy naturalnością oferowaną przez papier i ołówek a dodatkowymi możliwościami znanymi z oprogramowania desktopowego. Na tegorocznych targach NAMM firma Semitone zaprezentowała Komp, oprogramowanie do tworzenia zapisu nutowego zaprojektowane z myślą o obsłudze za pomocą Apple Pencil (choć warto zaznaczyć, że będzie ono współpracować również z kilkoma innymi aktywnymi rysikami). Aplikacja będzie w stanie nauczyć się sposobu, w jaki użytkownik zapisuje poszczególne znaki, co z kolei przełoży się na wygodniejszą pracę i mniejszą liczbę błędów przy automatycznym rozpoznawaniu pisma. Nie bez znaczenia jest też to, iż będzie ona rozpoznawać każdy znak od razu po jego napisaniu, a nie dopiero po wypełnieniu taktu, tak jak ma to miejsce w wielu konkurencyjnych narzędziach. Co ważne, twórcy Komp nie chcą, by ich aplikacja zastąpiła duże, desktopowe programy do tworzenia zapisu nutowego, lecz stanowiła ich uzupełnienie. Komp pozwoli więc na eksport stworzonych w nim kompozycji do pliku MusicXML, obsługiwanego przez większość profesjonalnych programów tego typu.



Ilustracje: materiały prasowe producentów



W sortowni poczty, sezon drugi

Część pierwsza, Airmail 2017



Daniel Światły



Kiedy ponad rok temu kończyłem cykl o programach pocztowych, byłem pewien, że do tematu nie wrócę. Kierowałem się bowiem założeniem, które okazało się wymogiem trudnym do wypełnienia – chciałem, by rozwiązanie do obsługi poczty pracowało zarówno na macOS, jak i na systemie iOS. Dlatego nie zdecydowałem się na aplikacje przeznaczone tylko dla jednego z nich. Zrobiłem wyjątek dla jednego programu – Airmail. Wersja dla iOS była wówczas w drodze, tj. zapowiedź jej rychłej premiery widniała na stronie internetowej tej aplikacji. Sam program zaś był niezwykle interesujący, bogaty w funkcje, często aktualizowany. I wciąż taki jest. Twórcy pracują nad nim bardzo aktywnie.

Moja potrzeba i powód, by wypróbować Airmail raz jeszcze, była prosta – chciałem z wybranych e-maili utworzyć coś w rodzaju listy zadań.

Airmail ma trzy wcielenia – na komputer, iPhone’a i iPada. Pisząc w 2015 roku artykuły na temat poczty e-mail, odniosłem wrażenie, że pomimo zrywów i drgnień na rynku aplikacji do obsługi poczty panuje zastój. Szukałem rozwiązania z najmniejszą ilością irytujących niedoróbek, przede wszystkim zaś spójnego w ramach ekosystemu Apple. Koniec końców wróciłem do systemowego Mail.app i zakończyłem testy. Nie było o czym pisać.

Jednak nawet niedźwiedź pogrążony we śnie zimowym kiedyś musi wyjść za potrzebą. Poza tym przychodzi taki moment, że wyczuwa wiosnę. Gramoli się więc z gawry, by się rozejrzeć. Zaczął doskwierać mi brak pewnych funkcji w Mail.app. Rozpocząłem więc znów polowanie na coś alternatywnego. Czy przy okazji wyczuwam nadejście wiosny na rynku aplikacji pocztowych? Nie wiem. Wiem, że skierowałem swoje kroki tam, gdzie spodziewałem się znaleźć to, czego potrzebuję. Na witrynę [Airmail](#). Pobrałem wersję na komputer oraz urządzenia mobilne i...

W wersji komputerowej niewiele się zmieniło. Zauważyłem nawet te same błędy w tłumaczeniu interfejsu. Ot, cytując wiadomość, na którą odpowiadamy, Airmail przedstawia ją tak:

Włącz 17 stycznia 2017 w 17:07:19, J... P... (jp...@gmail.com) Napisał:

Rozumiem, że twórcy programu nie odpowiadają za takie kwiatki, ale lekko rozczaro-

wuje, gdy trzeba takie cytowania redagować, by nie wyglądały niechlujnie.

Zaznaczam, piszę o drobiazgach. Ot, po aktualizacji programu do wersji trzeciej, pod ikonką w Launchpadzie długo widniała nazwa programu z cyferką dwa. Za to odpowiadają już twórcy, nie zespół tłumaczący, ale trzeba autorom pomagać i zgłaszać takie błędy najszybciej, jak się da.

Do rzeczy jednak. Potrzebowałem, by program pocztowy umożliwiał potraktowanie wiadomości jak zadanie do zrobienia. Krótko mówiąc, by bez zbędnych ceregieli i dodatkowych konfiguracji można było listy przesunąć do skrzynki z rzeczami do zrobienia lub odłożyć na potem – by pokazały się wieczorem, następnego dnia lub za tydzień.

Zastrzegę od razu, a raczej przypomnę – nawet się nie staram opisywać wszystkich możliwości testowanego przez mnie oprogramowania. Wypróbowuję je, szukając pod kątem swoich potrzeb. Tylko to sprawdzam i na tym się skupiam. Bywa jednak, że zainteresuje mnie coś jeszcze. Tym czymś jeszcze w moim przypadku jest coś, czego nie używam, ale domyślam się, że może być istotne – Airmail jest otwarty na współpracę między programami lub usługami. Na przykład w jego preferencjach jest specjalne okienko, w którym można wpisać dane konfiguracyjne do szeregu usług chmurowych – One Drive, Google Drive, Dropbox – aby mieć możliwość dołączania do wiadomości e-mail dużych plików czy na przykład włączenia współpracy z Things, Fantastical, Evernote lub Wunderlist. Wówczas menu pojedynczego e-maila poszerza się o możliwości odpowiednie dla danego programu - utworzenie zdarzenia w kalendarzu czy zadania na liście To Do.

Moja potrzeba i powód, by wypróbować Airmail raz jeszcze, była prosta – chciałem z wybranych e-maili utworzyć coś w rodzaju listy zadań. Ściślej – chciałem budować

stos listów, do których odniosę się wtedy, gdy a) będę miał czas i sposobność, b) zbierze się ich oczekiwana ilość, tj. jeśli siądę i odpowiem na wszystkie po kolei, to jedną sprawę będę miał z głowy.

Kombinowałem, by dostosować Mail.app. Niestety. Flagowanie nie załatwia sprawy – oznaczone e-maile dalej pozostają w skrzynce odbiorczej i zdarzało się, że przy większej ich ilości nie zauważałem listów, dotyczących czegoś innego, które ukryły się między nimi. Oczywiście nie byłby to problem, gdyby poczta dotycząca jednej sprawy spływała na jedno konto. Tak jednak nie jest. Raz ktoś napisze na adres prywatny, raz na służbowy i jest to całkowicie normalne. Po prostu trzeba mieć program pocztowy, który umożliwi odłożenie listu (a nie całej skrzynki) na właściwą kupkę i tyle. W Airmail wystarczy rozwinąć menu listu i zaznaczyć opcję „Do zrobienia”. Listy lądują w specjalnie utworzonych na kontach pocztowych folderach Airmail/To Do. Aplikacja zaś wyświetla w oknie folderów i kont jedną pozycję, „Do zrobienia”, pod którą kryją się wiadomości zebrane ze wszystkich takich folderów na każdym koncie. Wraz z liczbą określającą, ile takich e-maili na nas czeka. Jeśli e-maile są na liście „Do zrobienia”, nie ma ich w skrzynce odbiorczej. Wspaniale. O to chodziło. Gdy się już uporamy z odpowiedzią, wystarczy zaznaczyć opcję „Ukończone” i fruuum, list wędruje do archiwum. Znika z listy zadań i ze skrzynki odbiorczej. Z reguły przesuwam e-maile na listę zadań w ciągu dnia, korzysta-

Och, jakże mi brakowało prostej możliwości zrobienia z wiadomości pedeeffa!

jąc z iPhone’a lub iPada, zależało mi na tym, by właśnie ta funkcja Airmail działała bezbłędnie na wszystkich posiadanych przeze mnie urządzeniach. I działa. Co więcej, każda

z wersji, i ta dla macOS, i ta dla iOS daje możliwość utworzenia widżetu w panelu powiadomień – o tym, że czeka nas robota z odpisywaniem na maile, telefon powiadomi nas za każdym razem, gdy przesuniemy palcem w prawo.

Airmail oferuje możliwość synchronizacji przez iCloud, aczkolwiek nie odbywa się to całkowicie bez naszej ingerencji. Owe widżety musimy sobie ustawić dla każdego urządzenia osobno. Choć każda kolejna konfiguracja Airmail jest uproszczona, bo iCloud przenosi spis kont, na każdym urządzeniu musimy się za pierwszym razem zalogować, tj. wpisać hasło i/lub potwierdzić logowanie SMS-em, jeśli mamy ustawioną weryfikację dwuetapową. To jednakże zrozumiałe i podyktowane względami bezpieczeństwa. Jednak nie do końca było dla mnie zrozumiałe, dlaczego za każdym razem i na każdym urządzeniu musiałem konfigurować mapowanie folderów. Przy czym domyślnie Airmail mapował foldery zupełnie inaczej na komputerze, inaczej na iPadzie i inaczej na iPhone. Mimo iCloud więc musiałem spędzić trochę czasu na ustawieniu wszystkiego tak, by działało wszędzie identycznie.

Najważniejsze jednak – Airmail na iOS także ma spore możliwości konfiguracji i współpracy z usługami oraz innymi aplikacjami. Och, jakże mi brakowało prostej możliwości zrobienia z wiadomości pedeeffa! W Airmail na iOS to kwestia stuknięcia palcem w odpowiednią pozycję w menu.

Inną świetną opcją jest wycofanie wysyłania. Nie raz i nie dwa machnąłem paluchem nie tak, jak powinienem i wysłałem e-mail z niedokończoną wypowiedzią. To mnie nauczyło zawczasu wykasowywać adresata i wpisywać jego adres ponownie, gdy już na pewno skończyłem pisać. Teraz to nie problem. Ustawiłem możliwość wycofania wysyłania – przez dziesięć sekund wyświetla się przycisk z możliwością anulowania wysyłki. Wystarczy, by wybrnąć z kłopotliwego „ups!”. Przynaj-

mniej wtedy, gdy jesteśmy czujni i świadomi, że to „ups!”. Na inne „ups!” żaden program nic nie poradzi.

Czasem chcę posiedzieć chwilę nad odpowiedzią na list. I choć Airmail oddała zagrożenie omyłkową wysyłką niedokończonego lub niezredagowanego e-maila, pisanie w programie pocztowym nigdy nie wydawało mi się czymś, czemu mogę poświęcić więcej niż kilka chwil. Mimo że twórcy starają się z całych sił, by okienko tworzenia wiadomości przypominało edytor tekstu. Przy komputerze to nie problem – otwieram ulubiony edytor tekstu, kopiuję doń treść e-maila, na który odpowiadam (jeśli odpowiadam, a nie piszę od zera) i piszę. Mogę przerwać, wrócić, to tekst, a nie coś, co wskoczy do wersji roboczych i stamtąd wywiera presję cyferką. Dziwak jestem, wiem. Nacisk ze strony listy zadań mi nie przeszkadza, a wręcz motywuje, zaś presja cyferki przy wersji roboczej demotywuje. Nie wiem. Kwestia osobniczej logiki osobistej najwyraźniej. Dla mnie to logiczne, dla Was nie musi ;-)

Wielka była moja radość, gdy zobaczyłem, że mogę treść wiadomości przerzucić do Drafts. Lub Ulyssesa. Lub Editorial. Lub Byword. I w nim sobie pisać. W foncie i lay-outcie, jaki lubię. W trybie nocnym na przykład. A gdy skończę, za pomocą opcji Share odesłać z Drafts z powrotem do Airmaila. Takie rzeczy tylko w wersji dla iOS, naturalnie. A szkoda. Chciałbym mieć tak wygodne, na jeden klik, przenoszenie treści między programami na Macu. Jest oczywiście „kopiuj – wklej”, ale to takie już... hmm... niemodne... Jest to możliwe gdzieś, choćby z Ulyssesa do dowolnego programu pocztowego, ale rozszerzenia i współdzielenie nie ma takiego zakresu jak w iOS. Cieszę więc aplikacje, które te możliwości wykorzystują - powodując, że praca na iPadzie, a nawet wykonanie kilku poważniejszych rzeczy na iPhone'ie stają się przyjemne, a czasem nawet wygodniejsze niż na komputerze.

W zasadzie to mogłaby być moja konkluzja – nie spodziewałem się, iż napiszę kiedykolwiek, że obsługa poczty e-mail jest teraz znacznie szybsza i bardziej komfortowa na urządzeniu mobilnym niż na komputerze. Lub inaczej – dzięki dobrze napisanej aplikacji, która ujednolici takie doświadczenie i czyni go niemal identycznym niezależnie od urządzenia, z którym obcujemy, możemy się taką czynnością zająć gdziekolwiek i wtedy gdy przyjdzie do nas właściwy stan umysłu. Możemy przerwać w każdej chwili i dokończyć w zupełnie innym otoczeniu i na innym sprzęcie. Przy najmniej to wszystko, co nazywam porządkowaniem poczty i pisanem korespondencji. Zarządzanie plikami, jeśli akurat jest częścią pracy z pocztą, to już insza inszość. Ale twórcy Airmail robią wszystko, by jak największy kawałek tych codziennych zadań był możliwie najbardziej efektywnym i miłym doświadczeniem.

I pewnie, jak na taki tekst przystało, chcielibyście przeczytać, czy rekomenduję program i jaką dałbym mu ocenę.

Bardzo dobrą, naturalnie. Mimo kilku zauważonych niedoróbek. Mniejsza o nie. Krwi Wam nie napsują, a sam program na pewno ułatwi życie, jeśli tylko macie więcej kont niż jedno i otrzymujecie więcej niż trzy e-maile na tydzień. Ale... z minusem.

Minusik przede wszystkim za nieco już trącący myszką interfejs wersji dla macOS i paskudnie niewygodny widok dwukolumnowy okna tworzenia wiadomości w trybie markdown. Pewnie mógłbym jeszcze kilka rzeczy tu wypunktować, ale tego nie zrobię. Do każdej aplikacji można się przyczepić w taki sposób, a w tym przypadku byłoby to szukanie dziury w całym.

PS Nie sprawdzałem działania Exchange.

Ilustracja: ikona aplikacji Airmail 3



Raft

darmowa gra survivalowa na Maca



Jacek Zięba

Popularyzacja platformy Steam sprawiła, że twórcy niezależnych gier mogli rozwinąć skrzydła. Dystrybucja internetowa doprowadziła nas do sytuacji, gdzie każdy może być sobie „sterem, żeglarzem, okrętem”, a wydawanie pieniędzy na marketing oraz współpracę z dużymi wydawcami przestało być obligatoryjnym elementem tworzenia ciekawych produkcji.



Grę rozpoczynamy jako rozbitek na środku oceanu. Pod nogami mamy cztery deski, w ręce hak przywiązany do liny, a wokół nas krążą rekiny oraz śmieci. No i właśnie te śmieci odgrywają niesamowitą rolę w rozgrywce.

Gdy pierwszy raz usłyszałem o grze Raft, byłem do niej sceptycznie nastawiony. Wszak produkcja jest darmowa (choć autorzy proszą o wynagrodzenie ich pracy choćby jednym dolarem), dostępna dla Windowsa, Linuksa

oraz macOS, a towarzyszącą jej rozgrywkę można opisać słowami „stoimy na tratwie na środku oceanu i staramy się przetrwać”.

Raft okazało się być niesamowicie przyjemną w odbiorze oraz wciągającą produkcją. Co więcej, gra jest cały czas dynamicznie rozwijana i dosłownie co kilka dni jej trzech autorów implementuje do niej nowe elementy oraz poprawia ewentualne błędy. Twórcom bardzo zależy na stworzeniu czegoś, co spodoba się użytkownikom. Na stronie dewelopera pojawiają się ankiety, pytania. W czasach tworzenia gier za miliony dolarów oraz kierowania się raportami działu marketingu taka postawa jest wręcz niezwykła i pomaga graczom brać aktywny udział w rozwoju gry, którą lubią.

Wracając jednak do samego Raft – grę rozpoczynamy jako rozbitek na środku oceanu.

Pod nogami mamy cztery deski, w ręce hak przywiązany do liny, a wokół nas krążą rekiny oraz śmieci. No i właśnie te śmieci odgrywają niesamowitą rolę w rozgrywce. Wyławiając je, tworzymy w menu „craftingu” przydatne przedmioty: wędkę do łowienia ryb, puszkę pomagającą nam w oczyszczaniu wody z oceanu, skrzynię, w której zasadzimy rośliny, włócznie do odganiania rekinów i tak dalej. Lista tego, co możemy stworzyć, jest długa, a odkrywanie działania różnych elementów daje sporo frajdy.

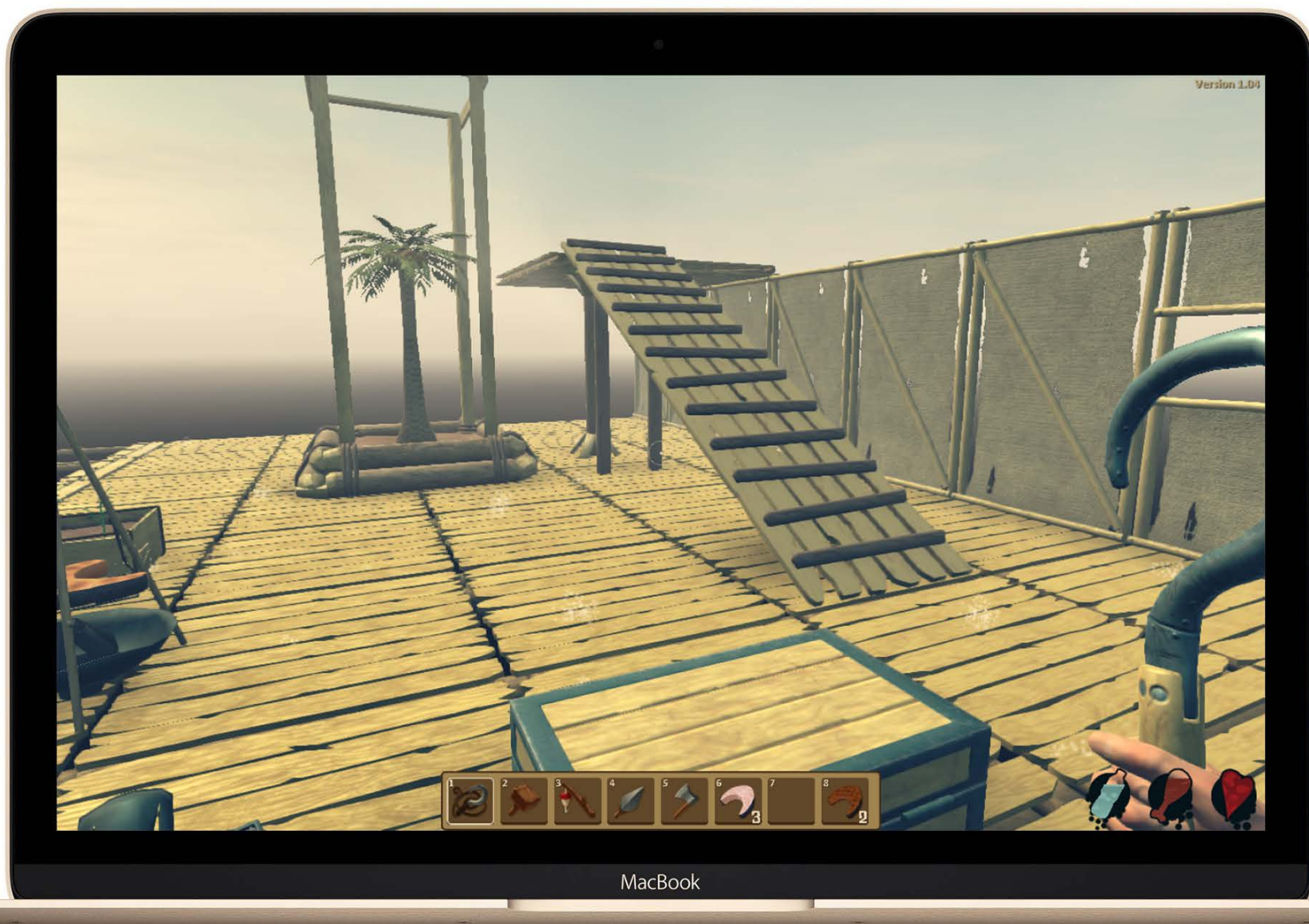
Z czasem, gdy stworzymy już wszystkie narzędzia, będziemy mogli zautomatyzować proces wyławiania przedmiotów przez zamontowanie specjalnych sieci do naszej tratwy. W grze cały czas jest co robić – poza rozwijaniem naszego otoczonego oceanem domu musimy dbać o to, aby nasz bohater miał co jeść i pić. W pewnym momencie zaczniemy również dobudowywać do naszej bazy dodat-

kowe elementy: ściany, schody, drugie piętro. Raft pozwala nam poczuć się jak Robinson Crusoe.

Warto mieć na uwadze, że Raft to gra, która de facto nadal znajduje się w fazie produkcji. Najnowsza aktualizacja przyniosła chociażby cykl dnia oraz nocy, a także trzy nowe przedmioty i dwie sadzonki. Gorąco kibicuję Raft i nie mogę doczekać się ostatecznej wersji tej gry. To obecnie jedna z najciekawszych produkcji survivalowo-craftingowych na rynku.

<http://hdwon.com/video/Raft-Prototype-Trailer/PejahlCaiX4>

Ilustracje: na podstawie grafik z gry

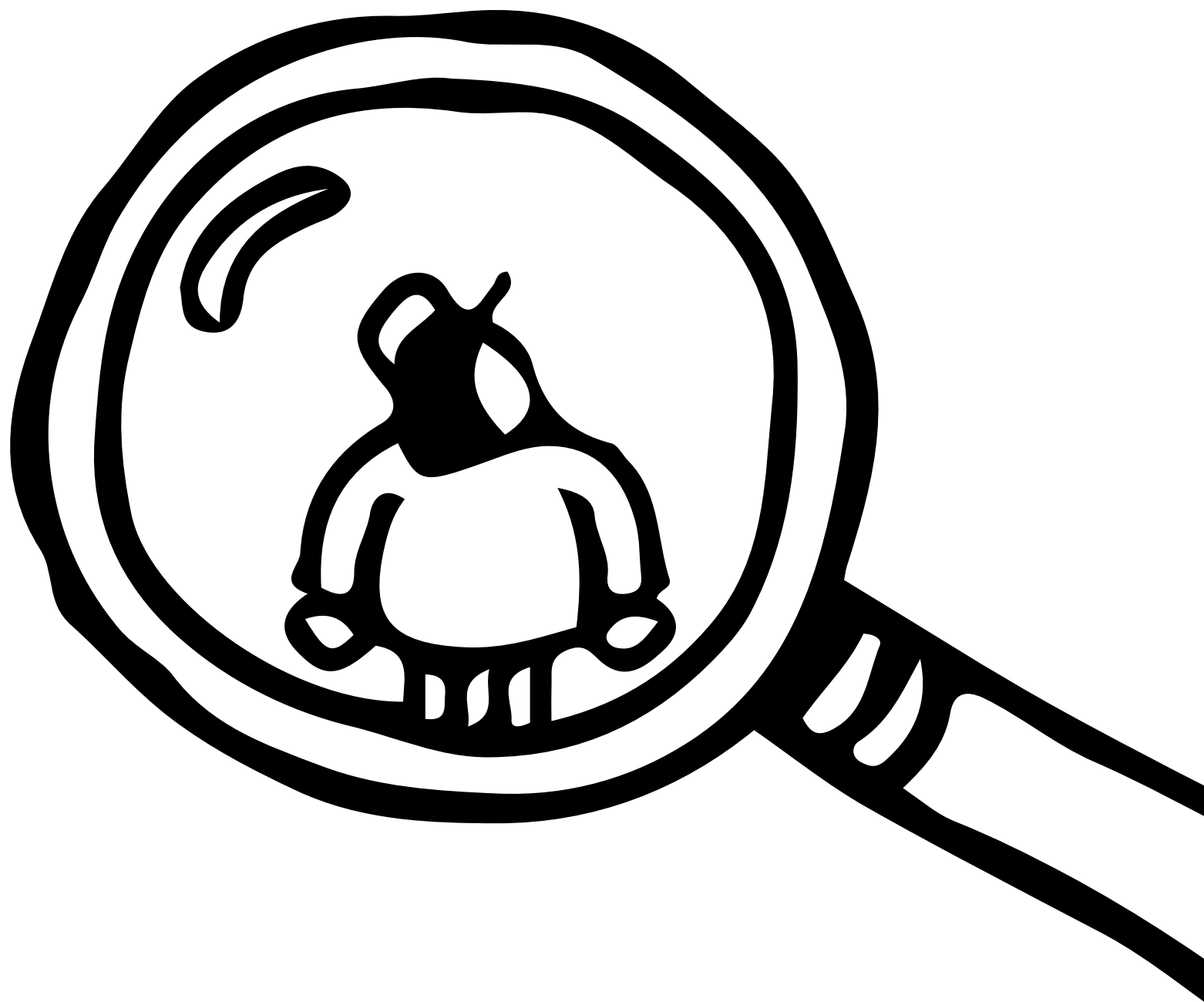


Hidden Folks

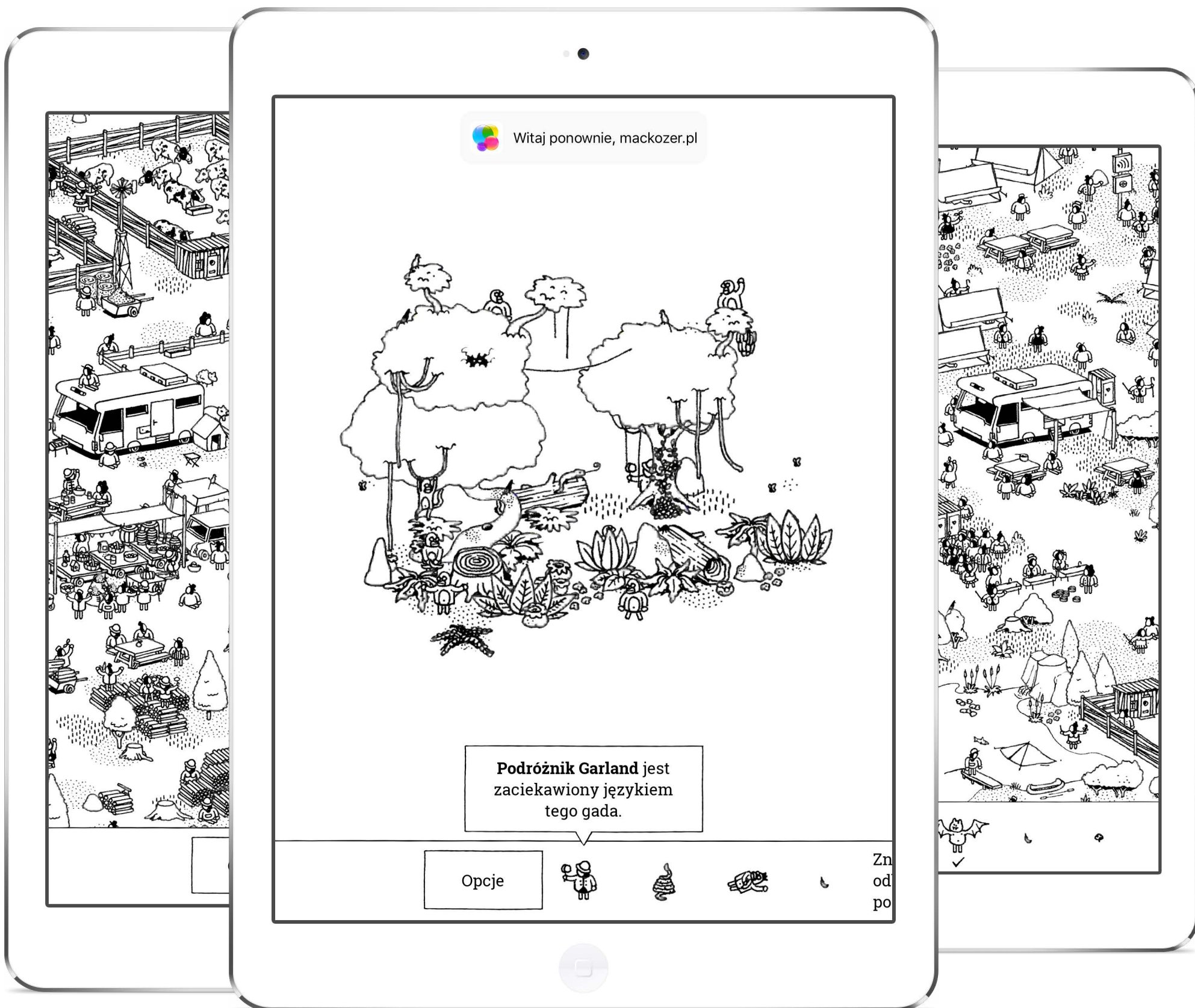
test na spostrzegawczość dla konesera



Krystian Kozerański



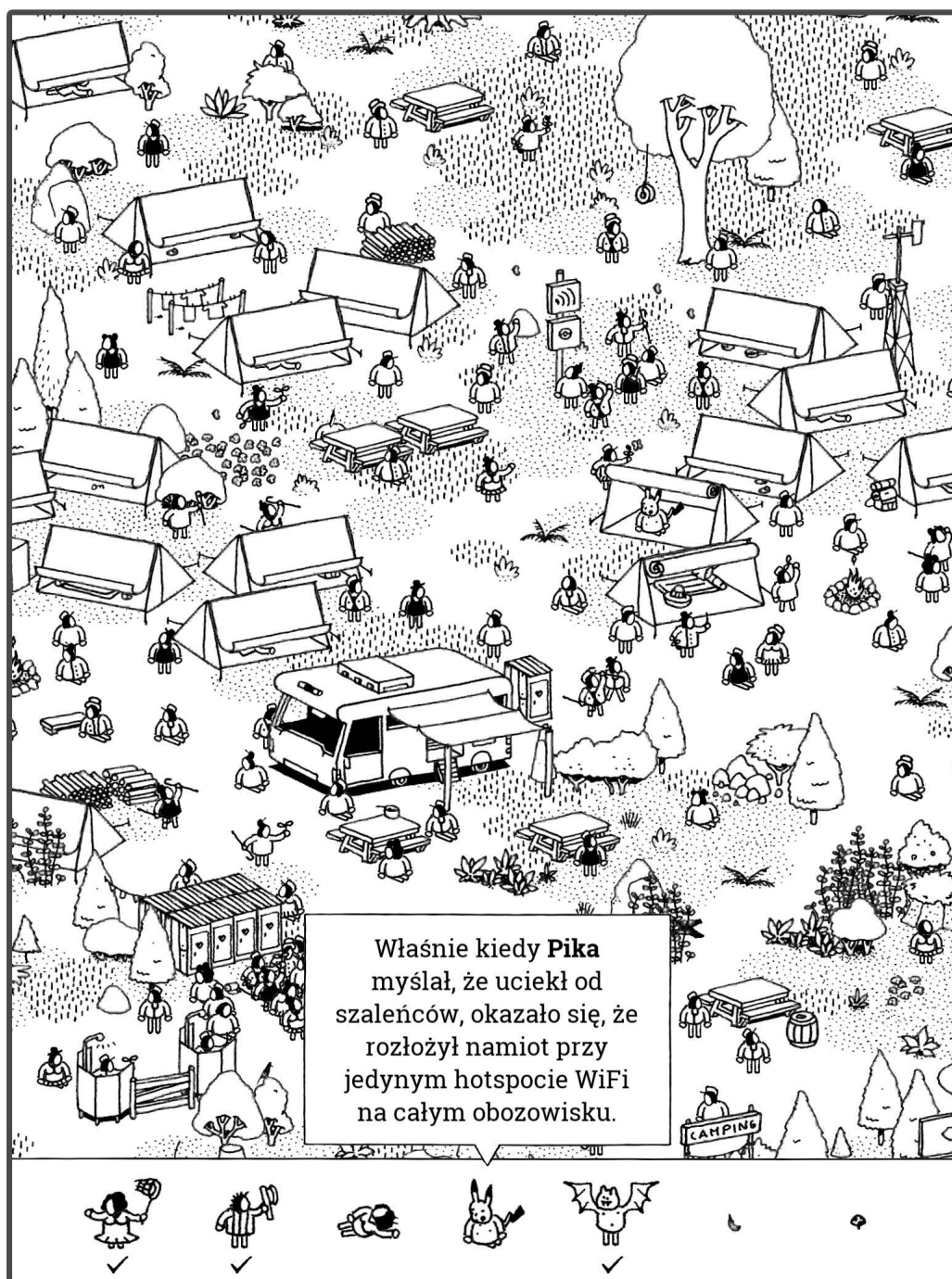
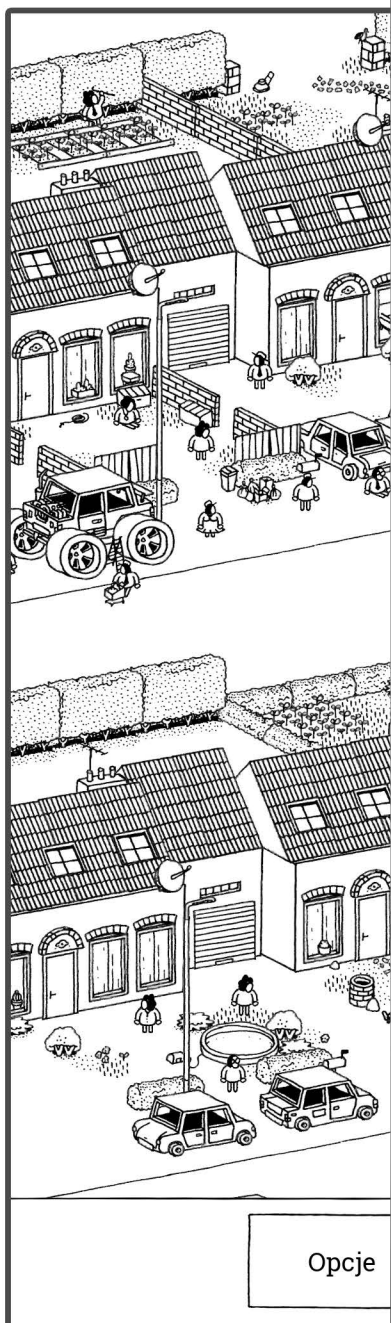
Wielokrotnie już na łamach MyApple opisywałem różnego rodzaju gry logiczne. Zwykle też zachwyciałem się ich piękną minimalistyczną grafiką. I choć Hidden Folks to raczej gra na spostrzegawczość i orientację, to dla mnie jest swego rodzaju arcydziełem minimalizmu.



Gry polegające na szukaniu obiektów znajdujących się na większym, często skomplikowanym rysunku nie są niczym nowym. W App Store tego typu tytułów jest przynajmniej kilkanaście, jak nie kilkadziesiąt. Zasady są proste. Gracz musi znaleźć i zaznaczyć określone osoby, zwierzęta i przedmioty ukryte w gąszczu innych elementów danego obrazka. Nie inaczej jest w Hidden Folks.

To, co moim zdaniem stanowi o wyjątkowości tej pozycji, to piękna czarno-biała grafika,

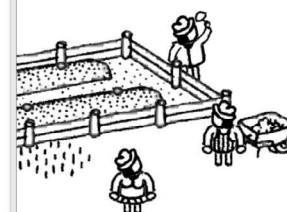
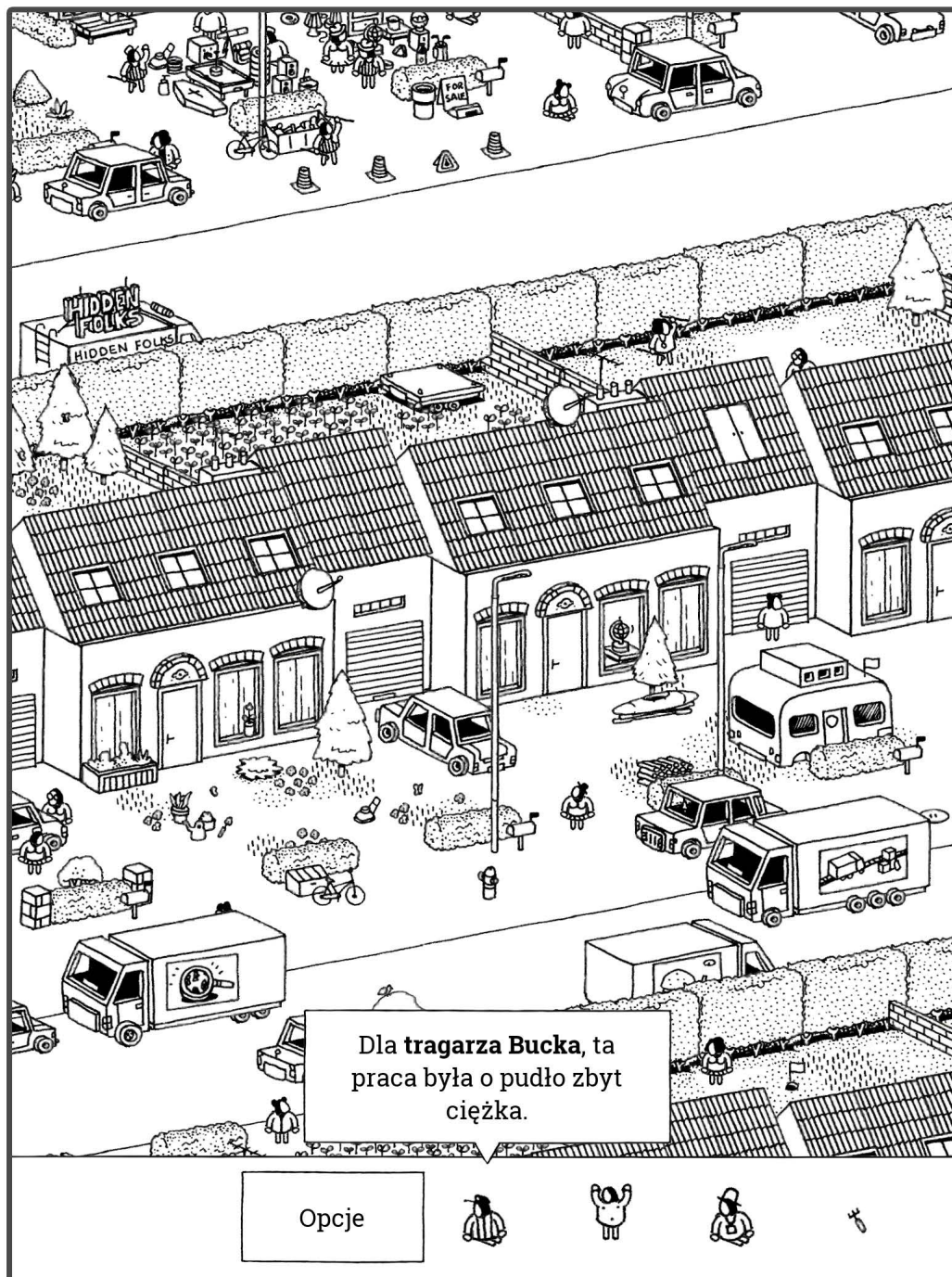
niczym żywcem wzięta z komiksu lub kolorowanki. Obrazki są różnej wielkości, zwykle jednak wykraczają daleko poza rozdzielczość ekranu iPada czy iPhone'a. Każdy z nich przedstawia rozbudowaną scenę. Raz jest to pustynia, na której trwa akurat popularny w Stanach festiwal Burning Man, kawałek dalej swoją wioskę ma jedno z plemion indiańskich, a na drugim końcu znajduje się obóz zmotoryzowanych piratów rodem z Mad Maksa. Innym razem będzie to las pełen dzikich zwierząt, w którym rozbiło biwak kilka



grup turystów. Jeszcze kiedy indziej będzie to wielki wiejski targ, na którym farmerzy sprzedają płody rolne i zwierzęta hodowlane. Są też wielkie i skomplikowane sceny miejskie.

Na każdej z nich umieszczono zwykle do dziesięciu obiektów, które dla niewprawnego oka są nie do odróżnienia od pozostałych. Rysowana odręcznie niczym komiks czarno-biała grafika powoduje, że ciężko odróżnić w gąszczu kresek i kropek szukaną osobę czy zwierzę.

Dlatego też każde z nich posiada swoją krótką historię, dzięki której łatwiej można je namierzyć. Gracz dostaje pewne sugestie, gdzie powinien szukać. I tak jedna z poszukiwanych osób zagubiła się na pustyni, po tym jak oddaliła się od miejsca, w którym odbywa się festiwal Burning Man. Inna, czekając na pomoc, zostawiła znaki, po których można dotrzeć do miejsca, gdzie się ukrywa. Często poszukiwane elementy obrazu są ukryte pod innymi. Należy najpierw stuknąć np. w drzewo, w którego koronie ukryty jest poszukiwany obiekt.



Znajdź 3 rzeczy
odblokować
poziom!

Co ważne, niemal każdy element znajdujący się na danej scenie jest równie interaktywny: ptaki odlatują, samochody ruszają z miejsca, zasiane zboże wyrasta (czasem trzeba je dodatkowo podlać, stukając w cysternę z wężem). Wszystko jest też udźwiękowione w dość oryginalny sposób. Każdy z dźwięków, jaki usłyszymy w Hidden Folks, od kwilenia ptaków, miauczenia kotów, bzyczenia pszczoł po muzykę płynącą z głośników, warkot silników samochodów czy traktorów imitowany jest przez twórców gry. W połączeniu z ręcznie

rysowaną grafiką tworzy to surrealistyczny, niekiedy wręcz mroczny klimat.

Gra dostępna jest dla iPhone'a, iPada i Apple TV w cenie 3,99 €.

Deweloper: Adriaan de Longh
Ilustrator: Sylvain Tegroeg

Ilustracje: na podstawie grafik z gry

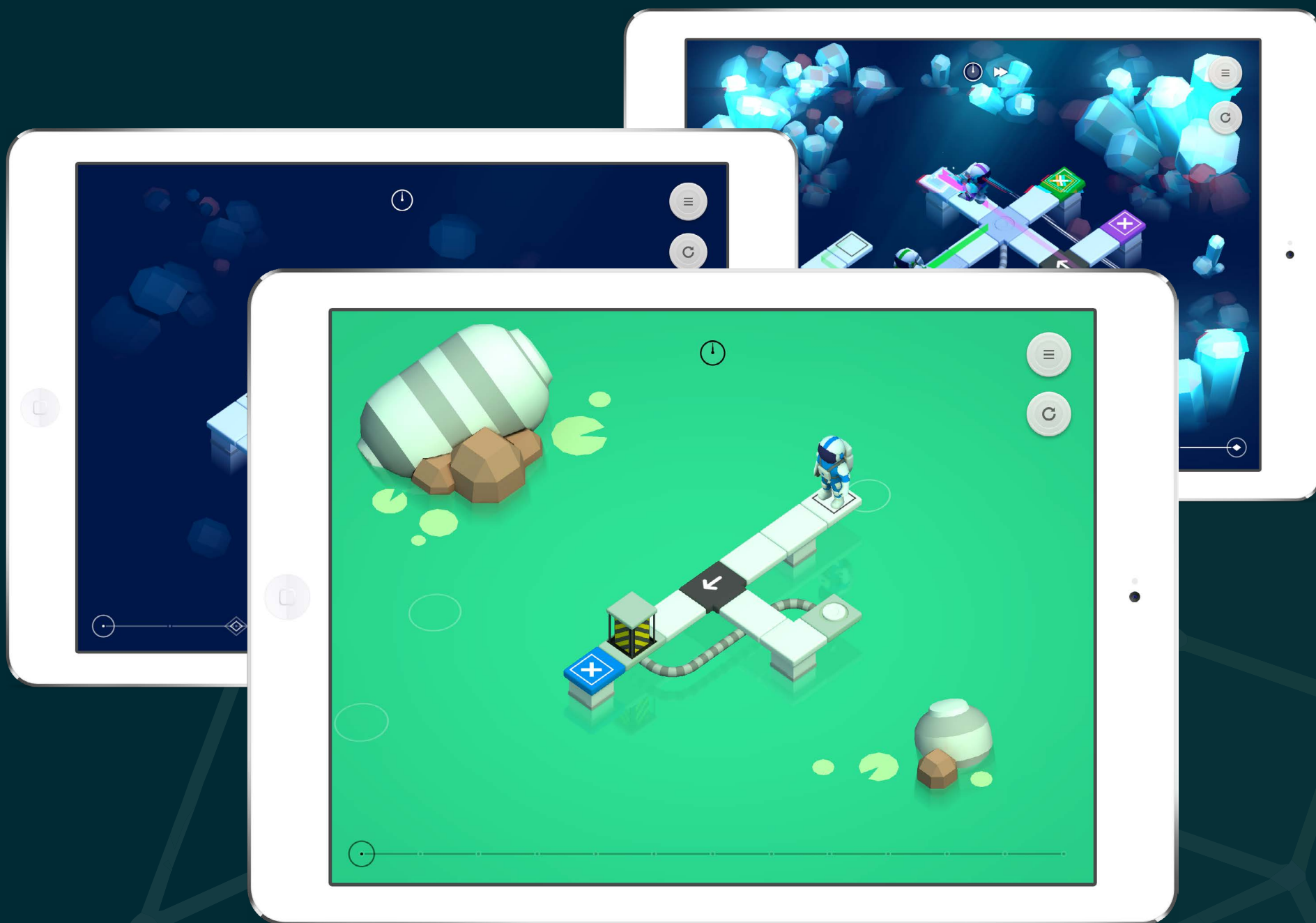
Causality dla iOS

z punktu A do punktu B w czasie i przestrzeni



Krystian Kozerański

Niedawno na mojego iPhone'a i iPada trafiła nie jedna, a kilka wartych uwagi gier logicznych. Jedną z nich - Causality - wymaga od gracza nie tylko myślenia przestrzennego, ale i zrozumienia oraz wykorzystania tak abstrakcyjnego pojęcia, jakim jest czas.



Sama akcja przypomina trochę przewijanie taśmy wideo. Można przesunąć akcję do przodu lub do tyłu, następnie zmienić ustawienia. Robi się to, przesuważąc po ekranie palcem w górę lub w dół.

Z pozoru wszystko wydaje się łatwe i proste. W Causality zadaniem gracza jest przeprowadzenie jednego lub więcej astronautów z punktu A do punktu B (niczym w szkolnym zadaniu matematycznym) w zadanym cza-

sie po planszy złożonej z zawieszonych czy to w przestrzeni, czy nad wodą chodników.

Astronauci są dość bezwolni, poruszają się głównie do przodu, a skręcają lub zawracają tylko wtedy, gdy dany chodnik się kończy (bez przecinania z inną trasą). Gracz może zmieniać kierunek ich ruchu za pomocą manipulacji specjalnym czarnym polem z białą strzałką. Czasem należy przestawić je kilkakrotnie, kierując poszczególnych astronautów we właściwą stronę. Czekają na nich także przeszkody ustawione na planszy, na przykład specjalne blokady, które należy wyłączyć, wchodząc na połączone z nimi kablem odpowiednie pola. Niekiedy pod niestabilną płytą chodnikową czai się jakieś niebezpieczne stworzenie, wysuwające z wody swoje macki niczym ośmiornica.



Każdy krok na kolejne pole to jedna tura i jedna kreska na znajdującej się w dole ekranu linii czasu. Zaznaczone są na niej także ataki wspomnianych powyżej wrogich stworzeń (dzięki temu gracz wie, kiedy nie może wejść na niepewną płytę chodnikową). I choć czas jest istotnym aspektem tej gry, to jednak gracz nie musi się spieszyć. Sama akcja przypomina trochę przewijanie taśmy wideo. Można przesunąć akcję do przodu lub do tyłu, następnie zmienić ustawienia. Robi się to, przesuwając po ekranie palcem w górę lub w dół.

Niektóre pola kryją w sobie specjalne teleportery. Przenoszą one gracza nie tylko w przestrzeni (na inne pole), ale także i w czasie, a dokładnie do przeszłości. Skutkuje to tym, że na planszy pojawia się dodatkowy astronauta - ten z przeszłości. Z poziomu na po-

ziom skala trudności rośnie. Pierwsze łamigłówki rozwiązuje się szybko. Później trzeba naprawdę mocno ruszyć głową, by wybrać właściwą trasę dla każdego z astronautów. W sumie na gracza czeka 60 etapów na czterech różnych obcych planetach.

Gra ma bardzo ładną grafikę izometryczną. I choć jest to grafika wysokiej rozdzielczości, to mi jednak kojarzy się ze starymi dobrymi czasami komputerów 8- i 16-bitowych. Pod pewnymi względami przypomina też trochę Monument Valley, choć różni się od niej elementem, który podlega pewnej manipulacji (w Causality jest to czas, a w Monument Valley była to perspektywa). Jeśli lubicie ciekawe łamigłówki, to szczerze polecam.

[Gra Causality w App Store \(1,99 €\)](#)

Ilustracje: na podstawie grafik z gry



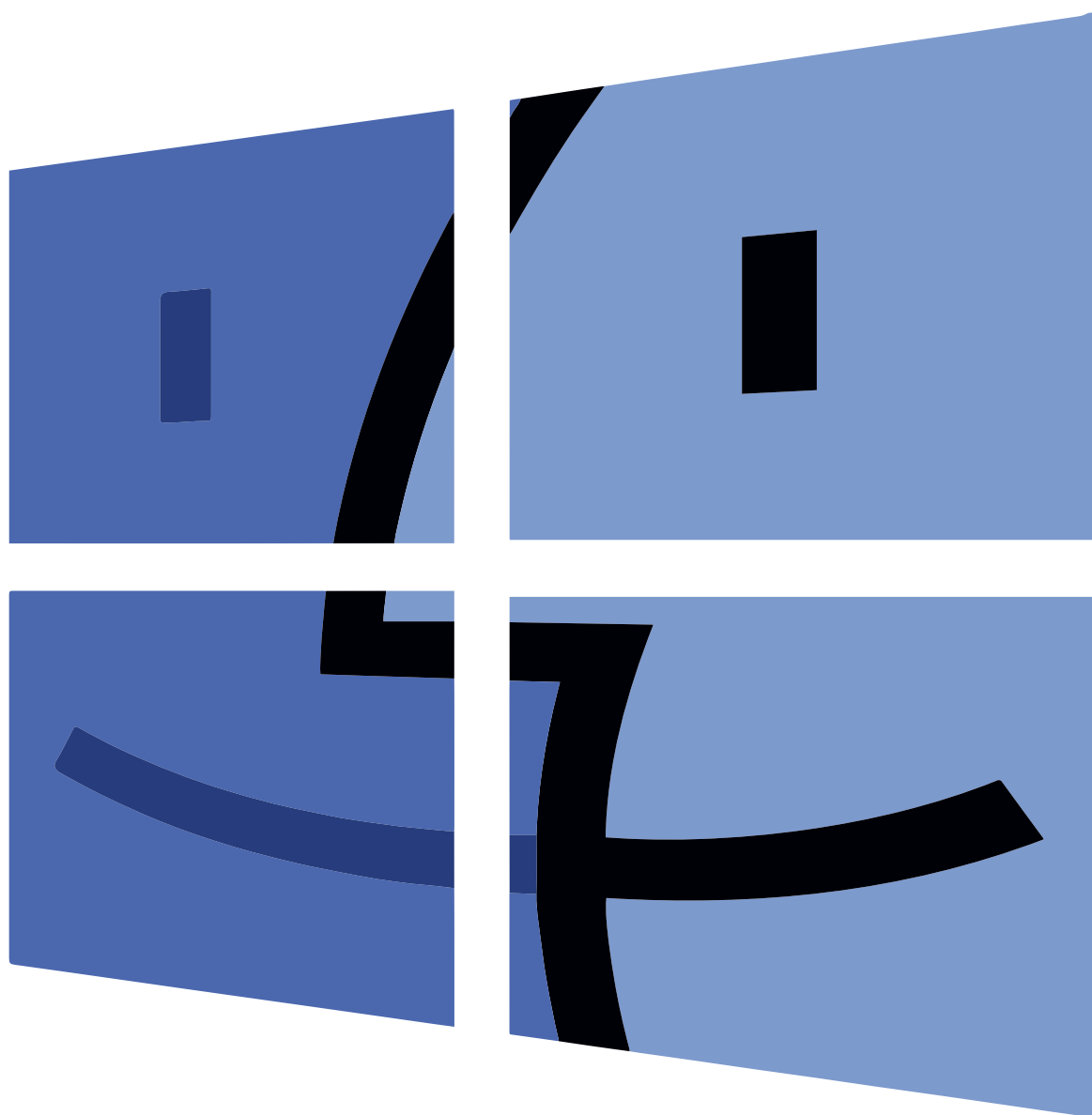
komentuj

Dwa równoległe światy

Windows i macOS na jednym biurku



Grzesiek Świątek



Temat wyższości komputerów z systemem operacyjnym macOS - a wcześniej OS X - nad tymi z Windowsem, i odwrotnie, wyczerpany został już co najmniej w 99%. W sieci znaleźć można wiele tekstów wychwalających zalety i wyliczających wady obu tych rozwiązań. Podobna liczba wpisów dotyczy doświadczeń związanych z rezygnacją z jednego rozwiązania na rzecz drugiego.



Kryteria, które ustaliłem, to jakość ekranu, cena oraz wydajność. Wybór nie był trudny. Pierwsze kryterium wykluczyło MacBooka Air, drugie nowego MacBooka Pro, a na podstawie trzeciego zdecydowałem się na model Pro z 2015 roku. Miałem obawy, że ze względu na procesor serii „m”, która charakteryzuje się dużo mniejszą wydajnością...

Co ciekawe, zazwyczaj towarzyszy temu krytyka systemu operacyjnego, z którego rezygnuje autor danego tekstu. Ja stosunkowo niedawno zdecydowałem się częściowo zrezygnować z komputerów, na których zainstalowany jest system firmy z Redmond. Częściowo, ponieważ w celach służbowych nadal korzystam z Windowsa. W tym wpisie chciałbym przedstawić kryteria, którymi kierowałem się przy zakupie Maca oraz moje doświadczenia związane z decyzją o korzystaniu z obu tych systemów równolegle.

Którego Maca wybrać?

W odróżnieniu od rynku komputerów, na których zainstalowany jest Windows, rynek Maców jest zdecydowanie mniej zróżnicowany. W dużym uproszczeniu wybór zawężony jest do trzech komputerów „stacjonarnych”

i czterech „przenośnych”. Pierwsza decyzja dotyczyła właśnie typu urządzenia. Krótco zastanawiałem się nad iMakiem, ale szybko zdecydowałem, że kupię któregoś z dostępnych na rynku MacBooków. Wpływ na to miał fakt, że w razie potrzeby o wiele łatwiej jest dokupić monitor, myszkę i klawiaturę niż nosić ze sobą wszystkie te urządzenia - to oczywiście przesada, bo chyba nikt nie nosi ze sobą całego zestawu, który składa się na komputer stacjonarny, ale laptop jest zdecydowanie bardziej uniwersalny.

Zaletą MacBooka jest także magiczny gładzik i gesty, które obsługuje. Przyznam, że nie wiem, czy istnieją komputery z Windowsem z tak dobrze działającym touchpadem. Być może tak, ale nie miałem okazji z takich korzystać. Ten w Pro Booku od HP, którego cena jest bardzo zbliżona do mojego MacBooka, nie dorasta mu do pięt.

Z zakupem czekałem do premiery nowych MacBooków Pro. Nie uwzględniając specyfikacji technicznej, do wyboru miałem więc cztery modele. Ustaliłem kryteria, według których dokonać miałem wyboru i odwiedziłem stronę Apple. Na szczęście wcześniej miałem okazję choć chwilę popracować na każdym z dostępnych MacBooków, oczywiście poza najnowszym modelem serii Pro, więc wizyta u resellera nie była konieczna.

Kryteria, które ustaliłem, to jakość ekranu, cena oraz wydajność. Wybór nie był trudny. Pierwsze kryterium wykluczyło MacBooka Air, drugie nowego MacBooka Pro, a na podstawie trzeciego zdecydowałem się na model Pro z 2015 roku. Miałem obawy, że ze względu na procesor serii „m”, która charakteryzuje się dużo mniejszą wydajnością niż procesory i5, cykl życia 12-calowego MacBooka będzie krótszy niż tego, na który się zdecydowałem. Za 2-3 lata może okazać się, że wydajność procesora serii „m” jest zbyt niska, by w razie potrzeby obsłużyć bardziej zaawansowane aplikacje - choć oczywiście mogą się mylić. Warto dodać, że testy benchmarkowe również wskazują wyższość poprzedniego modelu Pro nad 12-calowym Makiem.

Blaski i cienie

równoległego korzystania z macOS i Windowsa

Windowsa znam niemal na wylot, ponieważ dość intensywnie korzystam z niego od dobrych kilkunastu lat. Uważam jednak, że macOS jest nieco fajniejszy. Trudno to dokładnie zdefiniować, ale mam na myśli to, że korzystanie z Maca jest bardziej przyjemne - już sam interfejs jest według mnie bardziej przyjazny dla oka. Maca polecam szczególnie tym, którzy korzystają z iPhone’a. To, co Apple zrobiło w kwestii działania swojego ekosystemu, jest wręcz niewyobrażalne dla użytkowników innych platform.

Synchronizacja aplikacji, szczególnie tych systemowych, szybko okazuje się wręcz czymś naturalnym. Notatki czy wpisy do kalendarza synchronizują się w mgnieniu oka, a może nawet szybciej. Wbrew pozorom bardzo przydatna okazuje się również możliwość odbierania wiadomości SMS (oraz iMessage) i połączeń telefonicznych (oraz Face Time) za pośrednictwem Maca. To tylko niektóre przykłady. Siedząc przy komputerze, mogę na chwilę zapomnieć o swoim iPhone, jeśli połączony

jest on z tą samą siecią Wi-Fi co MacBook, a i tak nic mnie nie ominie. Oba te urządzenia świetnie się uzupełniają, razem tworzą niesamowity efekt synergii.

Zaletą MacBooka jest także magiczny gładzik i gesty, które obsługuje. Przyznam, że nie wiem, czy istnieją komputery z Windowsiem z tak dobrze działającym touchpadem. Być może tak, ale nie miałem okazji z takich korzystać. Ten w Pro Booku od HP, którego cena jest bardzo zbliżona do mojego MacBooka, nie dorasta mu do pięt. Zaczynając pracę z Makiem, zapominam co to myszka.

To, co najbardziej irytuje, to różnice w obsłudze obu tych systemów. Z pewnością nie można nazwać ich wadą jednego czy drugiego. Na pierwszy rzut oka zauważyć można, że w Macu przyciski do obsługi okna (zamknij, minimalizuj, maksymalizuj) znajdują się po lewej, a nie prawej stronie. Przy nieco bliższym poznaniu Maca szybko we znaki daje się brak klawisza delete, który w Windowsie usuwa znaki znajdujące się po prawej stronie kursora. W Macu służy do tego kombinacja dwóch klawiszy (fn + backspace), ale niełatwo się do tego przyzwyczaić.

Dyskomfort wynika z faktu, że oba te systemy obsługuje się w inny sposób. Jak wspomniałem, nie jest to wadą jednego czy drugiego. Mnie lepiej pracuje się na Macu. MacOS jest moim zdaniem nieco bardziej intuicyjny niż Windows, a w połączeniu z iPhone’em stanowi duet...

Co więcej, na macowej klawiaturze znajdziemy klawisz ctrl, ale w skrótach takich operacji jak wycinanie czy wklejanie został on zastąpiony klawiszem command. Jedną z najbardziej irytujących jest różnica w sposobie wprowadzania polskich znaków. Tak jak w Windowsie, w Macu służy do tego prawy alt, ale w systemie Microsoftu jest to pierwszy klawisz na prawo od spacji, a w Macu drugi. Inaczej wygląda zamykanie aplikacji. W Windowsie wystarczy nacisnąć „X”. W Macu nie dość, że - tak jak wspomniałem - „X” znajduje się po przeciwnej stronie belki okna, to jego naciśnięcie chowa jedynie aplikację w dolnym pasku zwanym dockiem. Aby zamknąć aplikację, należy wcisnąć kombinację klawiszy command+Q. Ostatnią różnicą, o której chcę napisać, jest sposób instalowania i usuwania aplikacji. Tutaj przewaga Maca jest ogromna. Instalacja przebiega tak jak na iPhone. Wystarczy kliknąć „pobierz” w Mac App Store. W przypadku programów z innego źródła wystarczy przenieść plik do folderu „Programy”. W celu odinstalowania aplikacji trzeba tylko przenieść jej ikonę do kosza.

Korzystanie z obu platform jednocześnie nie jest łatwe, ale można się do tego przyzwyczaić. Dyskomfort wynika z faktu, że oba te systemy obsługuje się w inny sposób. Jak wspomniałem, nie jest to wadą jednego czy drugiego. Mnie lepiej pracuje się na Macu. MacOS jest moim zdaniem nieco bardziej intuicyjny niż Windows, a w połączeniu z iPhone’em stanowi duet, którego nie zamieniłbym na nic innego.



Ilustracja: Adrian Urbanek, archiwum Autora

Wyprawy fanboya

Od Las Vegas do San Francisco

 Krystian Kozerański



Po zakończeniu tegorocznych targów CES w Las Vegas postanowiliśmy od-
począć od zgiełku tego miasta, wynajęliśmy więc samochód i ruszyliśmy
w drogę do Los Angeles, a potem na północ do Cupertino, Mountain View
i San Francisco. Po drodze czekało na nas sporo atrakcji, od ciepłego oce-
anu przy plaży Long Beach po skalne urwiska oraz wąskie i głębokie zatoczki
fragmentu wybrzeża zwanego Big Sur. Chcieliśmy zobaczyć budowę nowe-
go kampusu Apple, nowe salony firmowe (ten na terenie starego kampusu
przy Infinite Loop 1 oraz ten przy Union Square w San Francisco), ale także
siedziby Google oraz Facebooka.

Jechaliśmy jednak dalej na zachód, do Los Angeles. Zatrzymaliśmy się dopiero przy górującym nad miastem obserwatorium Griffitha. To z niego i okolicznych wzgórz widać nie tylko panoramę miasta, ale i słynny napis Hollywood (kilka dni przed naszym przyjazdem ktoś przerobił go na Hollyweed).

Nasza podróż zaczęła się jednak w Las Vegas. O mieście tym opinii jest tyle co jego mieszkańców i odwiedzających je turystów. Dla jednych jest atrakcyjną imprezownią, w której można dobrze się zabawić, dla innych jest tylko i wyłącznie hałaśliwym i pstrokatym, cuchnącym papierosami, kartonowo-gipsowym wrzodem na pustyni Mojave. Niezależnie jednak od tego, czy miasto to podoba się, czy też nie, warto je odwiedzić choć raz i zobaczyć tę amerykańską stolicę hazardu na własne oczy. Pamiętać także warto, że Las Vegas jest świetną bazą wypadową do wielu atrakcji znajdujących się w południowej części stanu Nevada, w Arizonie czy właśnie w Kalifornii. Wspomnieć wypada choćby o znajdującym się na południe od miasta cudzie amerykańskiej inżynierii i gospodarki - Tamie Hoovera, a także odległym o kilka godzin jazdy na wschód Wielkim Kanionie wyrzeźbionym przez rzekę Kolorado. Na zachód od miasta, jeszcze w Nevadzie, warty zobaczenia jest Kanion Red Rock. Do Kalifornii i jej wielu atrakcji jest z Las Vegas właściwie rzut beretem. Tuż za granicą stanu, pomiędzy górami Panamint i Amargosa, ciągnie się Dolina Śmierci z najgłębszą depresją (86 metrów poniżej poziomu morza) i najbar-

dziej suchym i gorącym miejscem w Ameryce Północnej oraz przepięknymi erozyjnymi formami w Zabriskie Point. Te miejsca odwiedziliśmy w latach ubiegłych.

W tym roku, już po zamknięciu targów, zameldowaliśmy się o siódmej rano na lotnisku McCarran w Las Vegas, a dokładnie na znajdującym się nieopodal niego specjalnym dworcu samochodowym. Zamiast wsiąść do samolotu, autobusu czy pociągu, wsiada się tutaj do wynajętego właśnie samochodu. Pół godziny po odbiorze naszego Mustanga byliśmy już w Kalifornii. Droga na południowy zachód biegnie tam przez pustynię Mojave. Po drodze, w okolicy miasta Barstow, warto odwiedzić skansen osady górniczej Calico, jakby żywcem przeniesionej z jakiegoś westernu. Kilka kilometrów dalej, po drugiej stronie miasta, zaczyna się jeden z zachowanych fragmentów słynnej drogi Route 66, która kiedyś łączyła Chicago z Los Angeles, biegnąc przez osiem stanów. Route 66, będąca w istocie zwykłą szosą, która dopiero w 1938 roku posiadała twardą nawierzchnię na całej swej długości liczącej niemal 4 tysiące kilometrów, stała się w okresie wielkiego kryzysu lat 30. ubiegłego wieku główną magistralą migracji ludności do Kalifornii. Teraz jej zachowane odcinki stanowią narodową drogę krajobrazową.

Istotnie jest co oglądać - na odcinku od Barstow do Victorville. Trasa biegnie malowniczo przez pustynię, równie malowniczo i zarazem upiorne jest wszystko, co znajduje się po obu stronach drogi, a są to głównie opuszczone domy, farmy, stacje benzynowe czy motele. Zatrzymując się na opustoszałej od wielu lat stacji benzynowej, można poczuć się jak bohater jakiegoś postapokaliptycznego filmu np. Mad Maksa lub gry komputerowej Fallout. Zamieszkałe wciąż domostwa nie wyglądają wcale bardziej okazale. Surrealizm tego miejsca wzmagają jeszcze bardziej zbudowane z tego, co znaleziono na pustyni, znane dobrze z naszego kraju bożonarodzeniowe żłóbki. Tutaj jednak spotkać je można nie w ko-

ściotach, a przy drodze. Równie niesamowite wrażenie robi ranczo butelkowych drzew. Instalacje z butelkami założonymi na metalowe pręty wyglądają jak dziwne totemy - miejsce kultu stworzone z resztek pozostawionych przez zniszczoną cywilizację.



Jechaliśmy jednak dalej na zachód, do Los Angeles. Zatrzymaliśmy się dopiero przy górującym nad miastem obserwatorium Griffitha. To z niego i okolicznych wzgórz widać nie tylko panoramę miasta, ale i słynny napis Hollywood (kilka dni przed naszym przyjazdem ktoś przerobił go na Hollyweed, ale szybko został on naprawiony). Czas nas jednak gonił, a kolejny przystanek był równie atrakcyjny - Long Beach, miasto, ale przede wszystkim słynna plaża, na której Pamela Anderson i David Hasselhoff ratowali ludzi w serialu Słoneczny Patrol. Nasza dalsza droga prowadziła już tylko na północ. Początkowo malowniczą autostradą, biegnącą nad samym brzegiem Pacyfiku przez Malibu do Santa Barbara, a później od miasteczka Morro Bay zwykłą szosą wijącą się nad urwistymi brzegami oceanu. Trasa ta wzięła swoją nazwę od jednego z miasteczek - Big Sur. Tutaj jednak zaczęły się nie spodziewane przygody.

W środku nocy zerwał się wiatr i zaczęło lać, tak że niewiele było widać. W Morro Bay ustawiliśmy nawigację na Monterey, znajdujące się na północnym końcu trasy widokowej Big Sur. Tutaj pierwszy raz przydały się nam mapy Apple, a raczej przekonaaliśmy się, że potrafią być one dokładniejsze - albo częściej aktualizowane - niż uważane dość powszechnie za o wiele lepsze mapy Google. Te pierwsze, wyświetlane na ekranie pokładowego komputera dzięki CarPlay, kazały nam zawracać. Według nich droga była zamknięta. Faktycznie, po kilkunastu kilometrach jazdy na północ po obu stronach szosy zaczęły pojawiać się tablice ostrzegawcze. Droga na północ była rzeczywiście zamknięta. Musieliśmy zawrócić i pojechać główną trasą zachodniego wybrzeża, autostradą 101, która ciągnie się od San Diego pod granicą z Meksykiem aż do Seattle na północy. Na odcinku od Paso Robles do miasta Salinas biegnie ona szeroką i bogatą doliną. Po jednej stronie drogi rozciągają się winnice, po drugiej, głębiej w dolinie, pola naftowe.



Po kilku godzinach jazdy byliśmy już w Monterey. Postanowiliśmy przejechać trasą Big Sur od północy na południe tak daleko, jak się da. Droga numer 1 wije się przyklejona do gór nad urwistym skalnym brzegiem oceanu. Wi-

doki zapierają dech w piersiach. Kilkaset kilometrów na północ od Long Beach ocean wygląda już zupełnie inaczej. Ogromne fale rozbijają się o skały. Tutaj o kąpieli, zwłaszcza w styczniu, można zapomnieć. Wrażenie robią nie tylko urwiska, ale i wąskie, głębokie dolinki, w których bulgocze wzburzona woda, a nad którymi przerzucono w latach 30. ubiegłego wieku równie malownicze mosty, w tym ten największy nad zatoczką Bixby Creek. Otwarty w 1932 roku pozostaje do dziś jednym z największych jednoprzęsłowych betonowych mostów na świecie.

Udało nam się dojechać do położonego w górach miasteczka Big Sur. Okazało się, że burza, która nawiedziła zarówno obszar Zatoki San Francisco, jak i tereny na południe od niego spowodowała ogromne spustoszenia w infrastrukturze. Silny wiatr pozrywał linie elektryczne. W każdym miasteczku widzieliśmy trwające naprawy sieci elektrycznej. Z kolei ulewny deszcz spowodował lokalne podtopienia i powodzie, a w górach i na wybrzeżu

liczne osuwiska ziemi. To z ich powodu większa część trasy Big Sur była zamknięta.

Zawróciliśmy i teraz już definitywnie skierowaliśmy się na północ. Po drodze zatrzymaliśmy się jeszcze tylko w Carmel by the Sea, niewielkim, ale bardzo malowniczym mieście położonym nad brzegiem zatoki o tej samej nazwie. Tutaj warto zatrzymać się właściwie tylko przy franciszkańskiej misji, której głównym zabytkiem jest kościół pod wezwaniem Świętego Boromeusza. Bazylika pochodzi z drugiej połowy XVIII wieku i jest przykładem hiszpańskiego kolonialnego baroku. Misję założył pochowany w tym kościele święty Juniper Serra, który chrystianizował ludność tubylczą i założył szereg innych misji w - wtedy jeszcze hiszpańskiej - Kalifornii. Juniper Serra miał ogromny wkład w powstanie wielu kalifornijskich miast, a jego imię przewija się w nazwach nie tylko miast czy osiedli - to na jego cześć nazwano m.in. autostradę biegnącą przez środek doliny krzemowej, obok starej i nowej siedziby Apple. Tam właśnie jechaliśmy.





Nowy kampus wyznacza niemal dokładnie północno-wschodnią granicę miasta Cupertino z Sunnyvale i Santa Clara. Sam jego obszar jest wyraźnie większy od terenu, gdzie znajduje się dotychczasowa siedziba firmy, która już od dawna nie jest w stanie pomieścić wszystkich pracowników. Apple wynajmuje więc wiele budynków biurowych na terenie całego Cupertino. Nasza pierwsza wizyta na miejscu budowy nowego kampusu Apple miała miejsce trzy lata temu, przy okazji imprezy z okazji 30 rocznicy prezentacji Macintosha. Wtedy jednak za wielkim zielonym płotem wciąż trwały prace rozbiórkowe budynków starego kompleksu HP. Przez te trzy lata zmieniło się tam wszystko.

Główny budynek nowego kampusu, zwany przez jednych statkiem kosmicznym, a przez drugich donutem (czyli pączkiem wiedeńskim, jak zwykliśmy nazywać to ciastko w ło-

dzi), widać już z pewnej odległości. Spodziewałem się kolosa, budowli o gigantycznych wręcz rozmiarach, a tymczasem wydał mi się on niewielki. Sprawia to z pewnością niećka, w której jest położony, czy generalnie to, w jaki sposób uformowano teren (wcześniej był on właściwie płaski), a także jego kolisty kształt i stosunkowo niewielka wysokość - jest on niższy od budynków kampusu przy Infinite Loop. Nieważne, z której strony będzie się go oglądać, zawsze będzie można objąć wzrokiem tylko niewielką jego część. Wystarczy jednak przespacerować się czy przejechać samochodem wokół niego ulicami Wolfe, Homestead i Tantau, by zrozumieć, jak duże jest to założenie.

Odwiedziliśmy Cupertino w poniedziałek popołudniu. Na terenie nowego kampusu trwały jeszcze prace. Przez bramy przejeżdżały co chwila różne ciężarówki i dźwigi, wszędzie

było słyszeć hałas koparek i innego ciężkiego sprzętu. Główny budynek wydał się z zewnątrz niemal gotowy, za wyjątkiem pewnych fragmentów dachu, na którym instalowane są jeszcze panele słoneczne. Przez okna można było zobaczyć trwające prace wykończeniowe. Nieziemskie wrażenie zrobiły na nas zwisające z sufitów żarówki, które z pewnością wkrótce zostaną zastąpione przez bardziej odpowiednie oświetlenie. Widać jednak było, że prace są wyraźnie opóźnione i że jeszcze przez kilka miesięcy nikt się tam nie wprowadzi. Teren wokół głównego budynku dalej był rozgrzebany, pokryty błotem powstałym po przewalających się co chwila ulewnych deszczach. Najbliższy ukończenia wydawał się budynek, w którym mieścić się ma dział badawczo - rozwojowy.

Stary kampus właściwie się nie zmienia. Przybyło tylko turbo ładowarek do samochodów elektrycznych na otaczającym go parkingu, zmienił się też sklep znajdujący się obok głównego wejścia. Wcześniej był to przede wszystkim sklep z pamiątkami, w którym nie można było kupić iPhone'ów, iPadów czy komputerów Mac. Były za to koszulki, bluzy, czapeczki, długopisy i kubeczki. Teraz właściwie nie różni się on od innych salonów firmowych, a przynajmniej nie od tych urządzonych już według nowej stylistyki. Wyjątkiem jest kilka wariantów pamiątkowych koszulek z logo firmy, które można kupić w tym sklepie. Mi osobiście brakuje starego sklepu z pamiątkami.

Odwiedziliśmy też kampusy Google oraz Facebooka. Ten pierwszy zrobił na mnie zdecydowanie najlepsze wrażenie. Niskie, jednopiętrowe budynki, połączone drewnianymi pomostami, oraz wszechobecne kolorowe rowery, którymi można poruszać się po kampusie, tworzą swojski i przyjazny klimat. Kampus Google jest też zdecydowanie bardziej zielony od obecnej siedziby Apple czy Facebooka. Ten ostatni sprawił na mnie zdecydowanie najgorsze wrażenie. Z jednej strony stanowią go typowe biurowce, z drugiej proste, jedno-

piętrowe baraki, przypominające trochę kołszary czy obóz wojskowy. Wygląda to bardzo spartańsko i trochę przygnębiająco. Dobrego wrażenia nie zrobiła na mnie też wielka tablica z logo Facebooka przy wjeździe na teren kompleksu. Z tyłu straszło bowiem stare odrapane logo Sun Microsystems.



Naszą przygodę zakończyliśmy w San Francisco. Odwiedziliśmy m.in. nowy salon firmowy Apple, znajdujący się przy Union Square. Wrażenie robią ogromne szklane ściany, które można rozsuwać, a także transparentność samej budowli. Z drugiej strony ulicy widać właściwie wszystko, co dzieje się w środku. Nowy wystrój przypadł mi do gustu. Jest bardziej nowoczesny i dyskretny. Mieliśmy także okazję uczestniczyć w spotkaniu polskich programistów i inżynierów pracujących w San Francisco i Krzemowej Dolinie. Zebrało się w sumie kilkadziesiąt osób, głównie zajmujących się sztuczną inteligencją i uczeniem maszynowym. Pomysły wyniesione z Polski rozwijane są w Kalifornii, a sprawdzają się m.in. w rolnictwie na ogromnych przestrzeniach Australii.

Ilustracje: archiwum Autora



szybka
Szybka
.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple



już 40 000 napraw!

SSSSSSSSS....

