MyApple magazyn

4

Nr 4/2017(26)
ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl

MyApple magazyn

Nr 4/2017(26)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

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

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

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

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:

Ideeconcept.pl

Michał Gapiński, Radek Szwarc, Adrian Urbanek

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.

Dla aktywnych*

*na rower, do biegania, do auta, do fotek

Kup w MyApple

Dla zmęczonych*

*milionem pytań z tylnej kanapy

Kup w MyApple

Dla wiecznych dzieci*

*dobry pretekst, żeby się pobawić

Kup w MyApple

Dla roztargnionych*

*przypnij do tego co najczęściej gubisz

Kup w MyApple

Spis treści

Czas od czerwca do września, czyli tegoroczne wakacje, to niemal podróż DeLoreanem z dość już odległej przeszłości, a więc czerwca 2007 roku, do całkiem bliskiej przyszłości - zbliżającego się września. Te 10 lat spina oczywiście iPhone i system iOS. Przeczytacie o nich dużo w bieżącym numerze.

O swojej przygodzie z iPhone'ami, która z punktu widzenia MacWyznawcy - weterana naszego środowiska - nie jest aż tak odległą historią, opowiada Jaromir Kopp. Z kolei Marek Gawryłowicz przegląda najdziwniejsze patenty związane z iPhone'em. Michał Masłowski natomiast uznaje to urządzenie produktem XXI wieku. Dlaczego? Przeczytacie oczywiście w jego artykule. W przyszłość wybiega Grzegorz Świątek, zadając pytanie, czy iPhone znowu zrewolucjonizuje rynek smartfonów. Faktycznie bowiem ostatnią wielką rewolucją było jego pojawienie się w 2007 roku.

Kiedy zatrzymamy naszego „iDeLoreana" w teraźniejszości, warto z niego wyjść i zrobić kilka wakacyjnych zdjęć. O tym, dlaczego warto robić je właśnie iPhone'em, pisze Daniel Światły. Podczas wakacyjnych wędrówek czy wakacyjnej nudy przydadzą się aplikacje dla iPhone'a wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną. Pisze o nich w tym numerze Jacek Swoboda.

W imieniu całej redakcji życzę Wam miłej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Chcesz zdjęcia z wakacji?
Kup iPhone'a! 5

Wakacje
z rozszerzoną rzeczywistością 8

Poczytaj
App Store 15

Wysuń Dock,
a następnie przeciągnij i upuść 19

Bezpieczeństwo
na Macu 22

Najdziwniejsze patenty Apple
związane z iPhone'em 25

iPhone,
czyli jestem już stary. 31

Czy iPhone
znów zrewolucjonizuje rynek smartfonów? 34

iPhone
produktem XXI wieku 37

Chcesz zdjęcia z wakacji?

Kup iPhone'a!

Daniel Światły

Zdjęcia robione smartfonem nie wywołują już zaskoczenia lub zdziwienia jak kiedyś. Wiele osób od smartfona właśnie rozpoczyna swoją przygodę z fotografią. I świetnie. W ogóle nie powinny sobie zaprzątać głowy innym sprzętem. Dopóki ich zainteresowania krążą wokół zapisywania ważnych dla siebie chwil, a nie wokół fotografii jako takiej, inwestycja w przyzwoity smartfon wraz z wachlarzem użytecznych aplikacji jest najsprytniejszym możliwym rozwiązaniem. Nie będę tu wypisywał banałów o tym, że najlepszy jest taki aparat, który masz przy sobie, a smartfon z reguły masz, bo jest poręczny, lekki, no i jest telefonem. Czytaliście to już setki razy.

Podpowiem Wam natomiast, jakich aplikacji sam używam. Sprawdziłem ich całkiem sporo. Wytrzymało próbę czasu zaledwie kilka. Tak wygodnych, że gdy ktoś mnie czasem zapyta, jaki aparat fotograficzny kupić z myślą o wakacyjnych wyjazdach, i wiem, że jest to taki ktoś, kogo nie interesuje, co to jest ogniskowa, głębia ostrości i przysłona, odpowiadam – śmiało kupuj iPhone'a SE. Może polubisz go jako telefon i przełożysz doń kartę SIM z podstawowym numerem telefonu. Jeśli nie – będziesz mieć świetny aparat z dostępem do internetu i możliwością edycji materiałów.

Snapseed - Przez lata ten program sygnowany marką Google stał się najlepszą (moim zdaniem) aplikacją mobilną do obróbki zdjęć. Prostota obsługi oraz intuicyjność połączone z mnogością dostępnych opcji powodują, że naprawdę ciężko wskazać mi równie udanego konkurenta.

Nawet dla profesjonalistów zorientowanych w temacie i nierzadko bazujących w swojej pracy na unikalnym zestawie funkcji i możliwości, liczy się prostota i łatwość obsługi. Nikt nie lubi rozgryzać zawiłości menu i dociekać, co i w jaki sposób od siebie zależy. Z rynku niemal zniknęły proste i bezproblemowe kompaktowe aparaty fotograficzne, a kolejne reinkarnacje polaroidów są co prawda urokliwe, ale kosztowne, kłopotliwe i nieporęczne.

Domyślna aplikacja aparatu w systemie iOS, czyli w iPhone'ach, jest najlepszą – czytaj najprostszą i najwygodniejszą aplikacją do robienia zdjęć w jakimkolwiek mobilnym systemie operacyjnym, z licznymi i różnymi odmianami Androida włącznie. Gotów jestem złożyć obszerne wyjaśnienia, dlaczego tak sądzę, ale nie czas tu i miejsce na to. Możecie słać listy do redakcji lub bezpośrednio do mnie, chętnie wdam się w polemikę, a z ciekawej i rzeczowej zrobię artykuł. Tu natomiast wygodniej będzie, jeśli uwierzycie mi na słowo.

Podobnie rzecz się ma z przeglądarką zdjęć i filmów. Ta z iPhone'a jest w ścisłej czołówce najbardziej bezproblemowych, a zarazem umożliwiających edycję, również taką znaczącą.

Mógłbym napisać, że w zasadzie możecie, a raczej powinniście pobrać jeszcze tylko jedną aplikację – Zdjęcia Google – by mieć spokój z kopią bezpieczeństwa i swobodny dostęp do swojej galerii zarówno teraz, jak i kiedyś. Usługi Google są bowiem niezależne od platformy. I jeśli kiedyś postanowicie kupić smartfon z Androidem, obejrzenie na nim zdjęcia sprzed lat będzie znacznie prostsze niż wykombinowanie, jak się dostać z Zielonego Robota do Biblioteki Zdjęć iCloud. Pomijając fakt, że póki co - i nic nie wskazuje, by miało się to zmienić - wielkość archiwum zdjęć i filmów w usłudze Google jest nieograniczona. Pod warunkiem wyrażenia zgody na kompresję materiałów. Brzmi to gorzej niż wygląda – zwykły zjadacz chleba, łapacz chwil, a nie fotograf czy filmowiec, nie zauważy różnicy pomiędzy oryginałem a wersją Google. Obydwie przeglądarki zdjęć, ta od Apple, jak i ta od Google, dają możliwość edycji podstawowych parametrów fotografii oraz dodania „instagramowych" efektów.

Pora, by wspomnieć o tym, co można do tego podstawowego zestawu doinstalować. Dziś korzystam tylko z jednej aplikacji – Snapseed. Przez lata ten program sygno-

wany marką Google stał się najlepszą (moim zdaniem) aplikacją mobilną do obróbki zdjęć. Szczególnie świetną, jeśli oprócz iPhone'a posiadacie iPada. Prostota obsługi oraz intuicyjność połączone z mnogością dostępnych opcji powodują, że naprawdę ciężko wskazać mi równie udanego konkurenta. Co ważne, darmowego.

W folderze z aplikacjami fotograficznymi mam jeszcze VSCO. Kiedyś ta aplikacja była niezbędnikiem w arsenale mobilnego fotografa. Głównie dzięki świetnemu zestawowi filtrów umożliwiających stylizację zdjęć i kilku przydatnym narzędziom np. do wyostrzania fotek. Choć zakupiłem niegdyś w promocji pokaźną paczkę owych filtrów, skorzystałem z kilku raptem parę razy. Trzymam tę aplikację raczej z sentymentu. Może kiedyś się przyda. Nie będę Wam w takim razie polecał żadnej płatnej aplikacji do zdjęć – uważam, że to nie ma sensu. Jeśli rozważacie zakup takowej, prawdopodobnie potrzebne jest Wam do fotografowania coś więcej niż smartfon.

Smartfony posiadają także możliwość rejestracji filmów. Właśnie dlatego bardzo często doradzam zakup iPhone'a SE. Wiem, że jest niewielki i może to nie odpowiadać tym, którzy szukają przede wszystkim uniwersalnego narzędzia do pozostawania w stałym kontakcie ze światem. Kolekcjoner chwil patrzy jednak na sprawę nieco inaczej – iPhone SE to niezły aparat fotograficzny i kamera 4k o kompaktowych rozmiarach.

Znów mogę napisać – gościło na moim iPhonie całkiem sporo aplikacji do filmowania. Żadna nie dostarczyła mi takiej zabawy jak VUE. VUE nie aspiruje do przerobienia iPhone'a na kamerę filmową, co chyba jest ambicją zdecydowanej większości twórców aplikacji do filmowania. A jednak to podczas zabawy z VUE można poczuć czar starych kamer 8 mm. Są tu urokliwe filtry do stylizacji filmu, ale to nie na ich obecności rzecz polega. Otóż VUE pozwala na kręcenie ujęć o narzuconej długości – od trzech sekund do maksymalnie minuty. Po nakręceniu VUE zapyta, czy chcemy zachować ujęcie. Jeśli tak, aplikacja przystąpi do jego renderowania. Nie trwa to chwilkę, bynajmniej. Wystarczająco długo, byście na kolejną szansę sfilmowania czegoś musieli poczekać.

To nie wszystko – w ustalonym czasie musicie zmieścić albo jedno długie ujęcie, albo do sześciu krótszych, byle łączna długość filmu nie przekroczyła owej ustalonej minuty. Lub dwunastu sekund - jak sobie wcześniej wyznaczycie. Brzmi trochę skomplikowanie, ale zabawa jest fantastyczna. Oczywiście po wyrenderowaniu gotowego filmiku możecie go załadować bezpośrednio z aplikacji do Facebooka lub Instagrama.

VUE jest aplikacją darmową, aczkolwiek jeśli zapragniecie dodatkowych efektów, napisów, czołówek i tak dalej, będziecie musieli je dokupić. Mnie wersja podstawowa dostarcza tyle zabawy, że nie odczułem potrzeby rozszerzania jej możliwości.

Naturalnie, jeśli takie zabawy z filmowaniem Was nie przekonują, domyślna aplikacja aparatu w zupełności wystarczy do kręcenia „normalnych" ujęć, a także filmów poklatkowych lub w zwolnionym tempie.

To naprawdę wszystko, czego trzeba do zabawy w fotografowanie i filmowanie iPhone'em. Nie wierzycie? Sprawdźcie sami.

A gdy już po wakacjach zapragniecie obrobić Wasze multimedia i ułożyć z nich kolekcje, nie będzie Was to również kosztowało ani złotówki. Ale o tym napiszę następnym razem. Póki co – świetnych ujęć!

komentuj

Ilustracja: Archiwum Redakcji

Wakacje

z rozszerzoną rzeczywistością

Jacek Swoboda

Trwają wakacje, dla większości kojarzące się z urlopem i odpoczynkiem. Wspaniały okres na realizację swoich pasji lub miłe spędzanie wolnego czasu. Mimo wszystko większość z nas nie odkłada swoich iPhone'ów na półkę, tylko wciąż ma je przy sobie. Skorzystajmy zatem z tego faktu i w połączeniu z rozszerzoną rzeczywistością odkryjmy ciekawe miejsca, nauczmy się czegoś nowego, skatalogujmy swoje kolekcje lub też po prostu dobrze się bawmy. Rzeczywistość rozszerzona, pomimo że tak naprawdę dopiero nabiera wiatru w żagle, to już od kilku dobrych lat jest w stanie ułatwiać i uprzyjemniać nam codzienne życie. Zapraszam do przeglądu aplikacji z różnych dziedzin i kategorii, w którym każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

Ta gra tak naprawdę wielu ludziom uświadomiła, że połączenie świata wirtualnego z rzeczywistym to już nie tylko element twórczości Science Fiction, ale trend, który na dobre opanował rynek rozrywki.

Pokemon Go

Kompletny hit ubiegłego lata. Prawie wszyscy biegali ze swoimi telefonami i łapali „wirtualne stworki", które ukrywały się w rzeczywistych lokalizacjach, takich jak kawiarnie, muzea, parki itp. Ta gra tak naprawdę wielu ludziom uświadomiła, że połączenie świata wirtualnego z rzeczywistym to już nie tylko element twórczości Science Fiction, ale trend, który na dobre opanował rynek rozrywki.

Pokemon Go stale się rozwija i po dziś dzień ma grono swoich wiernych fanów. Twórcy nie spoczywają na laurach i dodają kolejne wyzwania czekające na trenerów (tak nazywani są użytkownicy biorący udział w zabawie). O ile tylko nie podchodzimy to tego typu rozrywki nierozważnie, nie zwracając uwagi na zagrożenia czekające w realnym świecie (np. ruch uliczny), to może to być ciekawy sposób na spędzanie czasu na świeżym powietrzu. Pomimo że hasło „idę na spacer, może znajdę jakiegoś fajnego Pokemona" dla niektórych może wydawać się nieco dziwne, to zapewniam, że dla naszego zdrowia brzmi zdecydowanie lepiej niż „kupię chipsy i piwko, a potem pooglądam serial, leżąc na kanapie". Każdy pretekst jest dobry, aby zacząć się ruszać. Jeżeli nie jesteś w stanie zmobilizować się, aby wyjść na spacer bez powodu, może to właśnie Pokemon Go wyciągnie Cię z domu i sprawi, że polubisz aktywność fizyczną.

Decked Builder

Aplikację tę chciałem przedstawić, aby zobrazować, jak bardzo rozszerzona rzeczywistość może ułatwiać nam mozolną pracę. Szczególnie kolekcjonerzy powinni dostrzec w niej wielki potencjał, bo podobne rozwiązania zaczynają pojawiać się również w filatelistyce, numizmatyce i tym podobnych pasjach. Mowa o Decked Builder, czyli aplikacji pozwalającej katalogować zbiory kolekcjonerskiej gry karcianej Magic: The Gathering.

Zasada działania funkcji rozszerzonej rzeczywistości, jaka została w niej zaimplementowana, polega na tym, że kiedy przyłoży się kartę do aparatu, zostaje ona porównana z bazą w aplikacji i po jej zidentyfikowaniu dodawana jest do listy wraz z kompletem jej właściwości. W praktyce oznacza to, że w dosłownie kilka minut możemy skatalogować setki kart, które w konwencjonalny sposób spisywalibyśmy godzinami. Jeżeli w wakacje znajdziecie

chwilę na porządki w Waszych kolekcjach, sprawdźcie, czy ta bądź podobna aplikacja nie usprawni Wam uciążliwej pracy, oszczędzając czas na cieszenie się swoimi zbiorami. Warto również wspomnieć, że Decked Builder potrafi szacunkowo wyceniać zidentyfikowaną kolekcję. Jeżeli zatem zalegają Wam karty Magic: The Gathering lub inne kolekcjonerskie zbiory, które zostały odrzucone w kąt, może warto je zidentyfikować, a potem sprzedać? Dodatkowe finanse na wakacje są zawsze mile widziane!

Flightradar24

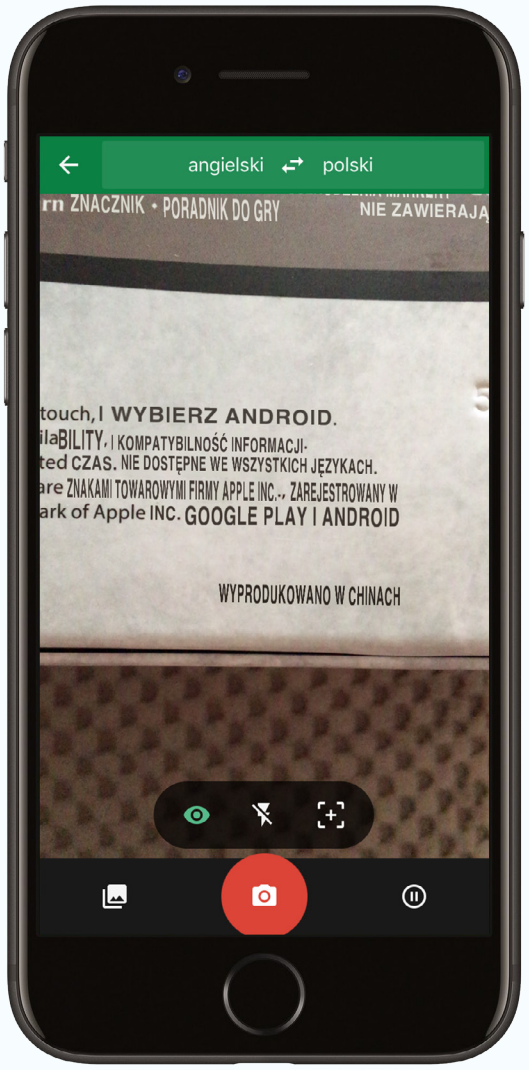
W wakacje bardzo często podróżujemy samolotami lub odbieramy znajomych z lotnisk. W tym czasie na niebie można zaobserwować spory ruch statków powietrznych i to właśnie ta obserwacja dzięki rozszerzonej rzeczywistości może zyskać nowy, ciekawy wymiar. Otóż znana wielu osobom aplikacja FlightRadar24, oprócz śledzenia tras samolotów z wykorzystaniem map, potrafi również w trybie „AR view" nanosić opisy statków powietrznych widocznych na niebie wprost na ekran kamery naszego smartfona.

W praktyce możemy rozglądać się po niebie i identyfikować widoczne na nim obiekty. Takie wykorzystanie aplikacji przyda się z pewnością rodzicom ciekawskich dzieci, które lubią pytać „mamo/tato co tam leci na niebie?". Oprócz odpowiedzi „samolot" będziemy mogli podać naprawdę wiele interesujących informacji oraz pokazać zdjęcie takiej maszyny. Takie „polowanie na samoloty" może być ciekawym pomysłem na spędzanie czasu na świeżym powietrzu, a więc iPhone'y w dłoń i rozglądajmy się po niebie! Nad naszymi głowami sporo się dzieje, a w gonitwie dnia codziennego często o tym zapominamy...

Google Translate

Podczas wakacyjnych podróży bardzo często towarzyszą nam obce języki, których nie znamy. Jeszcze kilkanaście lat temu musielibyśmy wyposażyć się na czas zagranicznych wojaży w podręczny słownik lub chociażby rozmówki. Na szczęście dzisiaj z pomocą przychodzi nam popularny Tłumacz Google. Jedną z jego przydanych funkcji jest wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości do tłumaczenia tekstów widzianych przez aparat naszego smartfona w czasie rzeczywistym. Opcja ta przydaje się

bardzo często, chociażby gdy chcemy szybko przetłumaczyć napotkane tablice informacyjne lub menu w restauracji.



Oczywiście musimy sobie zdawać sprawę z faktu, że jest to tłumaczenie „mechaniczne” i może zawierać błędy - przede wszystkim stylistyczne. Niemniej jednak to bardzo szybka i efektywna metoda tłumaczenia „w biegu”, z której warto korzystać.

Alchemicy

Na łamach magazynu MyApple opisywałem już hybrydową grę planszową „Posiadłość szaleństwa druga edycja”, która wykorzystywała aplikację do budowania warstwy fabularnej. Tym razem chciałbym przedstawić grę Alchemicy, która wykorzystuje rozszerzoną rzeczywistość do ujawniania graczom wyników mieszania składników mikstur, jakie będą sporządzać w ramach rozgrywki. Brzmi intrygująco? Zapewniam, że zabawa przy tym tytule jest przednia. Mieszanie składników odbywa się za pomocą kamery, która sczytuje grafiki z analizowanych kart, a następnie przedstawia stosowny wynik. Przeprowadzanie takich eksperymentów ma na celu zdobycie wiedzy pozwalającej wygłosić teorie, co do których inni gracze mogą się przychylić, bądź wręcz przeciwnie - podważyć je.

Rozgrywka przeznaczona jest dla od dwóch do czterech graczy, którzy wspólnie zasiadają do przepięknie wykonanej planszy oraz do swoich „laboratoriów” reprezentowanych przez stosowne tekturowe zasłonki. Dodatkowo w pudełku z grą znajdziemy liczne komponenty wypełniające jego zawartość po brzegi. Gra planszowa Alchemicy to doskonały pomysł na wakacyjne spędzanie czasu z rodziną lub znajomymi. Dzięki rozszerzonej rzeczywistości wszyscy gracze mogą świetnie się bawić, bo żaden z nich nie jest ograniczony jedynie do roli „weryfikatora” przeprowadzonych eksperymentów.

Zdecydowanie polecam ten tytuł, szczególnie że jego cena jest bardzo atrakcyjna w stosunku do jakości oraz regrywalności, jakie oferuje. Oczywiście nie bez znaczenia jest też fakt, że zamiast wpatrywać się godzinami w ekran komputera czy smartfona, spędzamy miło czas w „realnym świecie", posiłkując się jedynie od czasu do czasu aplikacją. Takie rozwiązanie to świetny wabik na niejednego geeka uważającego, że gry poza komputerem lub konsolą nie mogą dostarczać takiej dozy rozrywki oraz stanowić takiej możliwości wykazania się sprytem, dedukcją oraz strategią.

AroundMe

Pewnie doskonale wiemy, gdzie w okolicy miejsca naszego zamieszkania można znaleźć najbliższy sklep, parking, bankomat czy aptekę. Jednak inaczej wygląda sprawa, gdy jesteśmy w obcym miejscu. Tutaj z pomocą może przyjść aplikacja AroundMe, która z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości pozwoli dosłownie rozejrzeć się po najbliższej okolicy w celu zlokalizowania interesujących nas obiektów.

Funkcja Live View, o której mowa, wyświetla opisy wprost na ekranie kamery naszego smartfona, dzięki czemu bardzo łatwo ustalimy kierunek, w którym musimy się poruszać, aby dotrzeć do interesującego nas celu. Baza danych, z jakiej korzysta aplikacja, jest naprawdę bogata i z całą pewnością bardzo pomocna podczas wakacyjnego zwiedzania oraz podróżowania. Zdecydowanie warto wyposażyć się w nią przed wyjazdem.

Vivino

Wino, napój alkoholowy znany od wieków, znajduje wielu miłośników na całym świecie. Podczas wakacyjnych podróży pewnie często będziemy mogli poznać jego nowe odmiany i oddać się przyjemności degustacji. W czym zatem rozszerzona rzeczywistość może nam tutaj pomóc? Otóż niezaprzeczalnie w parze z ilością różnych odmian win idzie również ilość etykiet prezentujących m.in. ich nazwę, producenta oraz rodzaj szczepu winogron. Taka graficzna reprezentacja jest idealnym polem, na którym może „wykazać się" identyfikowanie za pomocą rzeczywistości rozszerzonej. Szybki rzut kamery naszego smartfona na etykietę i już wiemy, co to za wino, jak jest oceniane przez innych użytkowników serwisu lub chociażby jaka jest jego szacunkowa cena za butelkę.

Dodatkowo aplikacja Vivino pozwala także skanować listę win w restauracji, jak również prowadzić katalog odmian, jakie przechowujemy w domowych zbiorach. Wszystko szybko i wygodnie. Zdecydowanie mogę polecić tę aplikację wszystkim miłośnikom wina, zapewniam, że przypadnie Wam do gustu tak samo jak ulubione odmiany tego trunku.

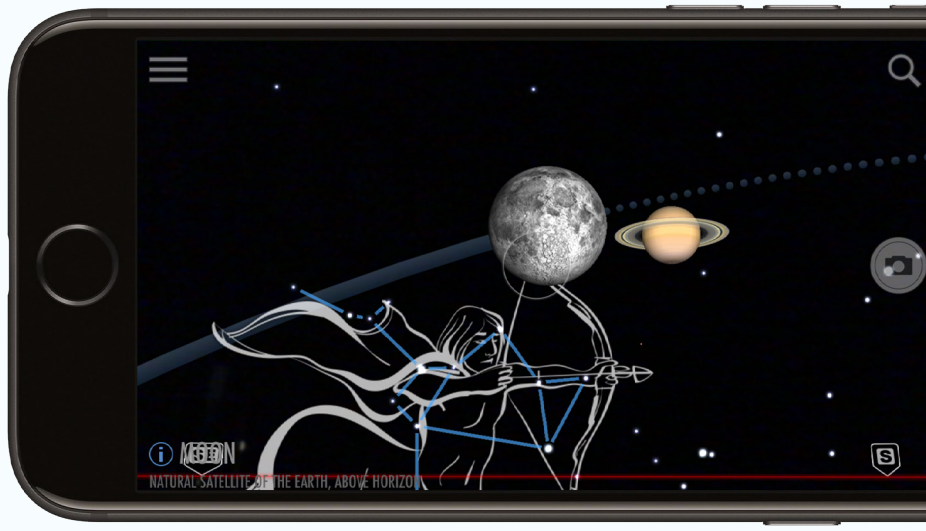
InkHunter

Czas wakacyjny to okres, w którym pojawia się multum straganów na ulicach oblegany przez turystów. Oczywiście dominują wśród nich lody i gofry, ale znajdziemy również takie perełki jak tatuaże z henny. Jeżeli macie ochotę na taki „tymczasowy tatuaż" w wydaniu wirtualnym lub chcielibyście sprawdzić, jak na waszej skórze będzie prezentować się wymarzony motyw, z którym chcecie udać się do profesjonalnego studia tatuażu, możecie zaprzęgnąć do tego rozszerzoną rzeczywistość w aplikacji InkHunter.

Po wybraniu motywu możemy nanieść go na fotografowaną część ciała, a następnie dopasować za pomocą wbudowanych filtrów, tak aby wyglądał możliwie realistycznie. Oczywiście należy to traktować lekko z przymrużeniem oka, ale czemu by nie zaskoczyć znajomych zdjęciem wrzuconym na social media np. z logo Apple? :)

SkyView

Nocą, spędzając czas poza centrami miast, można na niebie zobaczyć multum gwiazd. Niestety bez specjalistycznej wiedzy ciężko jest zidentyfikować większość z nich lub przyporządkować je do stosownych konstelacji. Na miłośników nocnych obserwacji kosmosu czeka aplikacja SkyView, która korzystając z rozszerzonej rzeczywistości, precyzyjnie identyfikuje obiekty widoczne na niebie, uporządkowuje je w konstelacje oraz podaje sporo innych ciekawych informacji. Dodatkowo raczy nas klimatyczną muzyką oraz atrakcyjną grafiką przedstawiającą konstelacje oraz planety.



SkyView to idealny kompan do nocnego wpatrywania się w niebo, pozwalający bez większego trudu poszerzać naszą wiedzę i rozbudzać nasze zainteresowanie kosmosem. Korzystając z ciepłych letnich nocy, warto wybrać się z iPhone'em na obserwacje nieba.

Tap2C

Czy naszła Was kiedyś myśl: „szkoda, że nie mogę tego zobaczyć” podczas czytania poradnika, magazynu lub innych papierowych wydań? Wszak o ile zdjęcia nie są rzadkością w takich publikacjach, tak filmy mogą się w nich pojawić jedynie jako fizyczne załączniki lub linki do stron internetowych, które musimy ręcznie przepisać do przeglądarki internetowej. Na szczęście w tym zakresie również możemy skorzystać z rozszerzonej rzeczywistości, jaką oferuje np. aplikacja Tap2C. Skanujemy grafikę z książki, a w odpowiedzi prezentuje się nam zamieszczony przez autora film. Całość dzieje się bez zbędnego wysiłku.

Z rozwiązań wykorzystujących rozszerzoną rzeczywistość w publikacjach korzysta coraz więcej wydawnictw. Warto sprawdzić, czy nasze ulubione tytuły nie wspierają aplikacji Tap2C lub podobnych.

SketchAR

Dla miłośników twórczego i kreatywnego spędzania czasu nad kartką papieru mam ciekawostkę w postaci aplikacji SketchAR. Rzeczywistość rozszerzona pozwala na ekranie smartfona wyświetlać szkic rysunku, który fizycznie przerysowujemy na papier.

Całość przypomina pracę z kalką techniczną, ale zyskuje nowy multimedialny wymiar. Potrzeba odrobinę wprawy, aby opanować taki sposób rysowania, ale efekt jest naprawdę zaskakujący. Nawet jeżeli rysowanie Wam za bardzo nie wychodzi, to warto chociaż na chwilę pobawić się SketchAR, aby osobiście przekonać się, jak iPhone radzi sobie z analizą obrazów w czasie rzeczywistym.

komentuj

Ilustracja: Strona tytułowa - archiwum Redakcji
Reszta ilustracji - screeny autora + Ikony twórców aplikacji

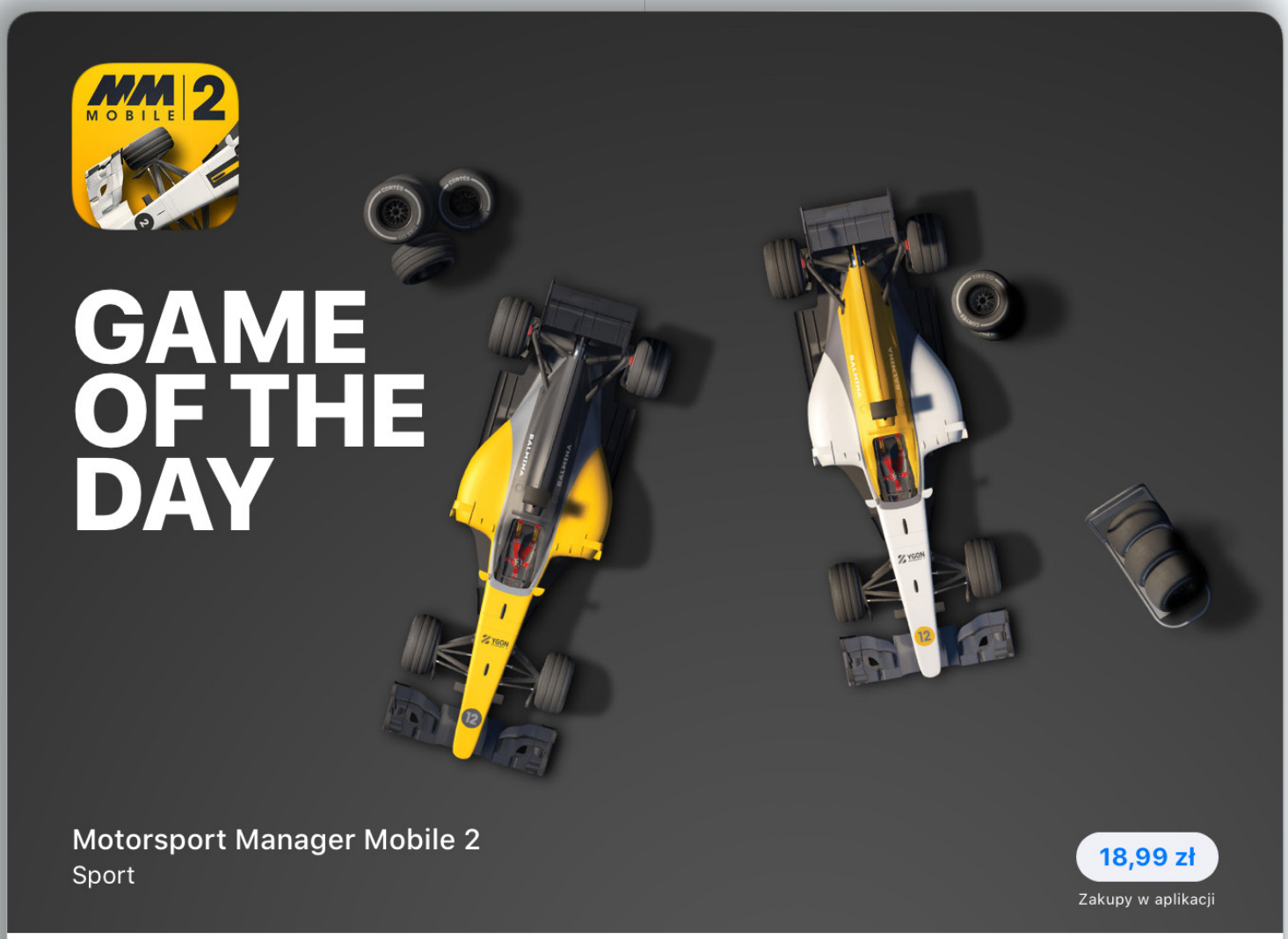
Poczytaj App Store

Krystian Kozerawski

App Store, czyli sklep początkowo tylko z aplikacjami dla iPhone'a i iPoda Touch, wystartował dziewięć lat temu. Przez ten czas - nie licząc odświeżonej grafiki i interfejsu - właściwie się nie zmieniał. Duże banery z promowanymi i wyróżnionymi aplikacjami oraz ikonki innych aplikacji. Użytkownik odwiedzał go właściwie głównie po to, by pobrać programy, o których dowiedział się gdzieś indziej, od znajomych czy w branżowej prasie i na blogach.

Nowa zakładka „Dziś” jest niczym innym jak właśnie tworzonym przez redakcję App Store blogiem lub swoistym elektronicznym magazynem, w którym codziennie będzie można znaleźć coś ciekawego, będzie więc powód, by ten nowy sklep często odwiedzać.

Przez te wszystkie lata użytkownik mógł w App Store przeczytać jedynie opisy programów przygotowane przez ich twórców. Zwykle zawierały tylko krótkie informacje, o co w danej aplikacji czy grze chodzi i co ona oferuje. I choć App Store od początku miało jednak swoją redakcję, to opisywanie tego, co w tym sklepie się znajduje, ocenianie oferowanych w nim programów, robiliśmy i wciąż robimy my: dziennikarze technologiczni, blogerzy, a od kilku lat także vlogerzy prowadzący swoje kanały w serwisie YouTube. Rola redaktorów App Store sprowadzała się jedynie do wyboru promowanych programów i gier, a czasem do sklecenia kilku zdań przy okazji jakiejś promocji na dany program.



Released right after Lewis Hamilton’s triumphant British Grand Prix, this second Motorsport Manager game gives F1 fans the chance to gain a new appreciation of their passion; here, you’re in charge of the whole racing team, rather than the actual racing.

Like Football Manager, that twist makes it a game about strategy, careful decision-making and building a sporting empire in your own image. *That’s* what makes these management games so compelling –

Nowy sklep App Store, który dostępny będzie dla wszystkich wraz z wydaniem finalnej wersji iOS 11, a w szczególności znajdująca się w nim zakładka „Dziś”, bardzo zaciera te różnice. Apple nie tylko wzięło się za jego uporządkowanie, ale gruntownie go przebudowało i zdecydowało się zaoferować użytkownikom coś więcej niż tylko wirtualne półki z kolorowymi ikonami programów. App Store w iOS 11 zaoferuje im coś, czego wcześniej mogli szukać przede wszystkim u nas, czyli dobrze opowiedziane historie.

Może i nie są to teksty niezależne, ale na pewno są dobrze napisane i oferują w miarę dokładny opis danej aplikacji. Użytkownik będzie mógł sobie wyrobić zdanie, czy warto ją kupić, czy może wybrać inną. Nowe App Store to jednak nie tylko opisy programów, ale i ciekawe artykuły poświęcone kulisom prac nad wybranymi tytułami czy wywiady z twórcami popularnych gier.

Nowa zakładka „Dziś” jest niczym innym jak właśnie tworzonym przez redakcję App Store blogiem lub swoistym elektronicznym magazynem, w którym codziennie będzie można znaleźć coś ciekawego, będzie więc powód, by ten nowy sklep często odwiedzać. To z kolei na pewno przełoży się na wzrost sprzedaży oferowanych w nim aplikacji.

Mógłbym w tym miejscu zacząć utyskiwać na to, że Apple weszło na teren, którym przez lata się nie interesowało i który to my - dziennikarze, blogerzy i vlogerzy - zagospodarowywaliśmy. Nic z tych rzeczy. Aplikacji w App Store jest tyle, że ani Apple, ani wszystkie redakcje internetowych blogów razem wzięte nie będą w stanie ich opisać. Sam odkrywam co jakiś czas rewelacyjne programy i gry, które wcale nie ukazały się wczoraj, a rok temu czy dawniej. Zamierzam więc czytać App Store - jakkolwiek to brzmi - codziennie.

komentuj

Ilustracja: Archiwum Autora i Redakcji

MyApple
Poleca

Dla skrupulatnych*

*waż, mierz, zanotuje się samo...

Kup w MyApple

Wysuń Dock,
a następnie przeciągnij i upuść

Patryk Wikaliński

Emocje związane z WWDC 2017 zdążyły osłabnąć. Ciekawe rozwiązania i duży zakres nowych funkcji powodują, że iOS 11 będzie świetną aktualizacją mobilnego systemu od Apple już tej jesieni. Najnowsza wersja iOS sprawiła, że na poważnie i po raz pierwszy zacząłem zastanawiać się nad uczestnictwem w programie beta testów. To między innymi zasługa zaimplementowanego na wzór macOS przeprojektowanego Docka w iPadzie i dostępność funkcji „przeciągnij i upuść".

Organizacja pracy na iPadzie nigdy wcześniej nie przeszła tak gruntowanych zmian. Apple w kolejnych latach stawiało na rozbudowanie możliwości wymiany plików. Tym samym wprowadzono pełną synchronizację dokumentów przez iCloud, dodano możliwość kontynuowania rozpoczętej pracy na różnych urządzeniach czy zaimplementowano menu „Share Sheet".

> Praca wykonywana tylko za pomocą tabletu ma tak samo wielu zwolenników, jak i przeciwników. Zawsze powtarzam, że jest to kwestia indywidualnych potrzeb, umiejętności ewentualnego „obchodzenia" rozwiązań, które zostały zaprojektowane w inny sposób ze względu na interfejs dotykowy.

Apple skrupulatnie wypracowało system pracy na kilku aplikacjach jednocześnie. Programiści otrzymali możliwość dostosowania swoich programów do nowej metody wymiany plików, a wiele z nich otrzymało stosowne aktualizacje. Po dziś dzień „przerzucam" z Ulyssesa swoje artykuły napisane do MyApple Magazynu na redakcyjnego Dropboksa za pomocą udogodnienia w postaci „Share Sheet".

Wprowadzone zmiany kompletnie odmieniły pierwotne postrzeganie iPada jako urządzenia stworzonego tylko do konsumpcji treści. Tablet od Apple wraz z rozwojem kolejnych wersji systemu iOS stał się narzędziem, które nie tylko pozwala na „jakieś tam" tworzenie treści, ale sprawia, że użytkownik ma możliwość wykonywania na nim skomplikowanych zadań. Materiały wideo zaprezentowane przez firmę podczas WWDC 2017 tylko to potwierdzają.

Praca wykonywana tylko za pomocą tabletu ma tak samo wielu zwolenników, jak i przeciwników. Zawsze powtarzam, że jest to kwestia indywidualnych potrzeb, umiejętności ewentualnego „obchodzenia" rozwiązań, które zostały zaprojektowane w inny sposób ze względu na interfejs dotykowy. Dla pewnego grona osób zaimplementowane rozwiązania są mało wygodne. Dla innych możliwości iPada są nie do przecenienia nawet pomimo ewentualnych braków.

Społeczność pokochała iPada ze względu na o wiele większą poręczność, mobilność, szybkość, znacznie mniejszą wagę, wytrzymałą baterię czy możliwość obcowania ze znakomitym ekranem. W tym miejscu mam na myśli nowy model Pro i jego częstotliwość odświeżania ekranu wynoszącą 120 Hz. Nie masz zamiaru zmieniać urządzenia w tym roku? Radzę nie spoglądać w jego kierunku, ponieważ Twój wzrok postarzeje aktualnie posiadany sprzęt o kilka lat.

Tę dygresję wtrąciłem nie bez powodu. Zarówno zwolennicy, jak i przeciwnicy wykonywania zadań wyłącznie za pomocą iPada mają stosowne argumenty. Firma jednak z roku na rok stara się przekonywać sceptyków. Apple, pracując nad iOS 11, postanowiło spojrzeć na poprzednio wprowadzone usprawnienia i doprowadziło je do perfekcji. W przeszłości iPada chwalono za możliwość wykonywania zadań w jednym oknie. Pełne oddanie skupienia konkretnemu zadaniu pozwalało na szybszą i efektywniejszą pracę. Propozycja od Apple stała się wówczas idealna dla redaktorów, blogerów czy pisarzy pragnących większej mobilności.

Firma, chcąc sprostać kolejnym wymaganiom, postanowiła rozwinąć wielozadaniowość, umożliwiając pracę na kilku aplikacjach jednocześnie. To był niezbędny krok ku stworzeniu warunków do zaawansowanej pracy na wymagających programach stworzonych do „czegoś więcej" niż praca z tekstem. Apple nigdy wcześniej nie wprowadziło usprawnień, które pozwalały użytkownikowi na swobodne rozmieszczenie plików w wybranych aplikacjach za pomocą prostych gestów.

Funkcja „przeciągnij i upuść" została zaimplementowana z wykorzystaniem walorów Multi-Touch. Użytkownik z poziomu systemu może przenosić pliki za pomocą prostych gestów. Przeniesienie fragmentu tekstu, skopiowanie obrazka i wklejenie go w innym oknie stało się o wiele prostsze. Dane można przeciągać pomiędzy dowolnymi aplikacjami. Ponadto w programie „Pliki" zebrane dane można hurtowo sortować, przydzielając do poszczególnych znaczników. Tak! Bez wybierania akcji w poszczególnym menu. Użytkownik również jednym gestem jest w stanie „przerzucać" dane pomiędzy aplikacjami, które są ustawione obok siebie. Bez wybierania opcji w menu „Share Sheet" – po prostu przeciągając w odpowiednie miejsce.

Firma, rozwijając wielozadaniowość, postanowiła kompletnie przebudować menu Docka. Został on zaprojektowany na wzór macOS. Użytkownik może dodać do paska znacznie większą ilość aplikacji. Dock jest dostępny w każdym miejscu na przestrzeni systemu za pomocą gestu przeciągnięcia w górę od dolnej krawędzi. Rozwiązanie pozwala w bardzo szybki sposób przełączać się pomiędzy aplikacjami. Dwuklik w przycisk Touch ID stanie się raczej zbędny. Ponadto w Docku ostatnio otwarte aplikacje mają wydzielone osobne miejsce (można tę opcję wyłączyć w systemowych ustawieniach). Wprowadzone zmiany w mojej opinii są znaczące i w pewnym sensie historyczne. Apple za pomocą intuicyjnych gestów odmieniło sposób korzystania z urządzenia na przestrzeni działania całego systemu. Tam gdzie użytkownik zwykle musiał szukać opcji przekazywania plików, teraz może po prostu je przenieść bez zbędnego kombinowania.

Warto zauważyć, że im większa ilość aplikacji dodanych do belki Docka, tym większa możliwość personalizacji systemu pod konkretne zadania. Sam zastanawiam się nad przeniesieniem większej liczby programów z siatki układu programów do paska ze względu na możliwość bezpośredniego kopiowania danych i wklejania ich w szybki sposób do aplikacji po wywołaniu paska. Przykładowo obróbka fotografii na kilku programach stanie się przyjemniejsza. Wystarczy wysunąć Dock z dołu ekranu, potem należy przeciągnąć gotowy plik i wkleić go do kolejnego programu. Droga postępowania znajdzie zastosowanie we wszelkich zadaniach. Brzmi dobrze?

Koniec z przekazywaniem plików i porządkowaniem ich poprzez ekran wyboru. Apple przypomniało sobie, co oznaczają dla użytkownika dobrze znane gesty. Zastosowanie ich na przestrzeni całego systemu nie tylko ułatwi zarządzanie plikami, ale także przyśpieszy wykonywaną pracę. iPad, będąc urządzeniem dotykowym, stanie się o wiele bardziej spersonalizowany pod dotyk.

komentuj

Ilustracja: Archiwum Redakcji

Bezpieczeństwo na Macu

Jacek Zięba

Obsługi komputera wielu z nas zaczęło uczyć się, będąc jeszcze dzieckiem. W trakcie kolejnych stopni edukacji – także, a może nawet przede wszystkim w szkole – mało kto zwracał nam jednak uwagę na kwestie związane z bezpieczeństwem i prywatnością. To duże niedopatrzenie, szczególnie w dobie internetu i zmieniających się regulacji prawnych w coraz większej liczbie państw – także europejskich.

Przywołując „przeciętnego użytkownika”, musimy sobie zadać pytanie, czy powinien on w ogóle chronić swoją prywatność oraz dane zgromadzone na dysku swojego komputera.

Przygotowałem kilka porad dotyczących ochrony prywatności oraz danych w czasie pracy z systemem macOS – starałem się, aby zaproponowane rozwiązania nie odbierały wygody oraz szybkości korzystania z komputera. Tekstu tego nie można jednak traktować jako kompendium wiedzy na wspomniany wyżej temat. Nawet pojedyncze obszary tego zagadnienia, takie jak tunele VPN czy szyfrowanie plików, mogą być ze względu na swoją rozległość wzięte na tapet w przypadku prac naukowych. Przeciętnemu użytkownikowi wystarczy zdecydowanie mniejsza dawka informacji.

Przywołując „przeciętnego użytkownika”, musimy sobie zadać pytanie, czy powinien on w ogóle chronić swoją prywatność oraz dane zgromadzone na dysku swojego komputera. Oczywiście odpowiedzi każdy musi sobie udzielić sam, ale postaram się zachęcić Was do skorzystania z moich porad. Nawet jeśli nie ze wszystkich, to przynajmniej z najważniejszych.

Oczywiście w dyskusji na przywołany wyżej temat często pada hasło: „ja nie mam nic do ukrycia”. Niestety jest to krótkowzroczne podejście, nieuwzględniające różnych ewentualności, do których może dojść w przyszłości. Szerzej o tym mówił w swoim filmie zatytułowanym „Why The Government Shouldn't Break WhatsApp” youtuber Tom Scott. Szczerze zachęcam do zobaczenia tego materiału.

Reasumując, nasze obecne działania w sieci mogą za 5, 10, czy 20 lat zostać zupełnie inaczej odebrane, niż ma to miejsce obecnie – także pod kątem prawnym. To, co raz trafi do internetu, zasadniczo zostaje w nim już na zawsze. Monitorowanie naszej aktywności związanej z komputerem sprawia, że różnorakie podmioty mogą zbierać o nas informacje, które - nawet jeśli teraz są nam obojętne - to w przyszłości mogą stanowić podstawy do kompromitacji naszej osoby. Nie sposób również nie wspomnieć o ochronie przed szkodliwym oprogramowaniem i o bezpieczeństwie naszych danych. Od zdjęć dzieci po hasła do bankowości internetowej – wszystko to powinno pozostać widoczne tylko dla naszego wzroku i naszych bliskich. Na pewno nie dla rządu i hakerów.

1. Nie pracuj na koncie administratora. Stwórz dodatkowe konto o standardowych uprawnieniach i to na nim wykonuj swoją pracę. Mając samemu niższe uprawnienia, nie dajesz ich też złośliwemu oprogramowaniu. W razie potrzeby bez trudu dokonasz zmian, przelogowując się, wpisując hasło lub chwilowo zmieniając typ swojego konta.

2. Włącz zaporę sieciową, szyfrowanie dysku FileVault (zapisz klucz odzyskiwania) oraz możliwość instalowania aplikacji tylko z Mac App Store. W razie potrzeby program uruchomisz ręcznie, klikając na niego prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję Otwórz.

3. Zabezpiecz dostęp do preferencji systemowych hasłem. W przypadku niektórych zakładek opcja ta jest z góry włączona, ale warto zwiększyć zakres jej działania. W ustawieniach ochrony i prywatności kliknij Zaawansowane na karcie Ogólne i zaznacz Wymaga hasła administratora przy uzyskiwaniu dostępu do preferencji systemowych.

4. Korzystaj z bezpiecznego komunikatora, jest bezpieczniejszy niż SMS albo niezaszyfrowany mail. Oczywiście naturalnym wyborem

dla użytkowników komputerów Mac będzie iMessage, ale poza nim warto również zwrócić uwagę na WhatsAppa, Telegram oraz Signal. Ten ostatni jest zdaniem ekspertów najlepszym multiplatformowym rozwiązaniem, ale aplikacja na komputery nadal znajduje się w wersji beta albo w formie rozszerzenia dla Google Chrome.

Nie będę Cię namawiał do korzystania z tuneli VPN, bo zazwyczaj są drogie i powodują wolniejsze działanie internetu. Nie zmuszę również do zaklejania kamerki i mikrofonu. Miej jednak świadomość istnienia takich rozwiązań.

5. Zainstaluj program Knock Knock, który pozwoli Ci zobaczyć, jakie aplikacje są uruchamiane wraz z systemem. Jeżeli widzisz coś podejrzanego, postaraj się znaleźć informacje na ten temat w internecie – na przykład na forum MyApple. Następnie pobierz na swój komputer program Block Block. To proste narzędzie umożliwia monitorowanie działania aplikacji podpinających się pod system.

6. Używaj różnych i skomplikowanych haseł do najważniejszych serwisów. Pomocne może się tutaj okazać 1Password albo systemowe rozwiązanie w postaci Pęku kluczy. Jeżeli musisz się zarejestrować w serwisie, który wymaga od Ciebie podania maila, rozważ skorzystanie z adresów jednorazowych – można je wygenerować za pomocą takich stron jak jmail.ovh.

7. Sprawdzaj, czy strona korzysta z protokołu HTTPS – szczególnie w przypadku serwisów banków i tym podobnych. Wiele stworzonych przez hakerów witryn podszywa się pod strony internetowe banków, aby wykraść dane od użytkowników. Zielona kłódka w Safari to znak, którego powinieneś wypatrywać przed zalogowaniem.

8. Unikaj pozostawiania komputera bez opieki – nie tylko w obawie przed złodziejami. Włącz opcję, dzięki której każdorazowe otwarcie komputera będzie wymagało podania hasła.

9. Korzystaj z dwustopniowej weryfikacji logowania. Coraz więcej firm – w tym Apple – pozwala na wdrożenie takiego zabezpieczenia. Dzięki temu każda próba logowania będzie wymagała potwierdzenia za pomocą kodu SMS, programów pokroju Google Authenticator albo Authy czy też systemowego rozwiązania jak to w iOS i macOS.

10. Pomyśl nad dalej idącymi zabezpieczeniami. Nie będę Cię namawiał do korzystania z tuneli VPN, bo zazwyczaj są drogie i powodują wolniejsze działanie internetu. Nie zmuszę również do zaklejania kamerki i mikrofonu. Miej jednak świadomość istnienia takich rozwiązań, bo być może okażą się dla Ciebie przydatne – jeśli nie teraz, to w przyszłości.

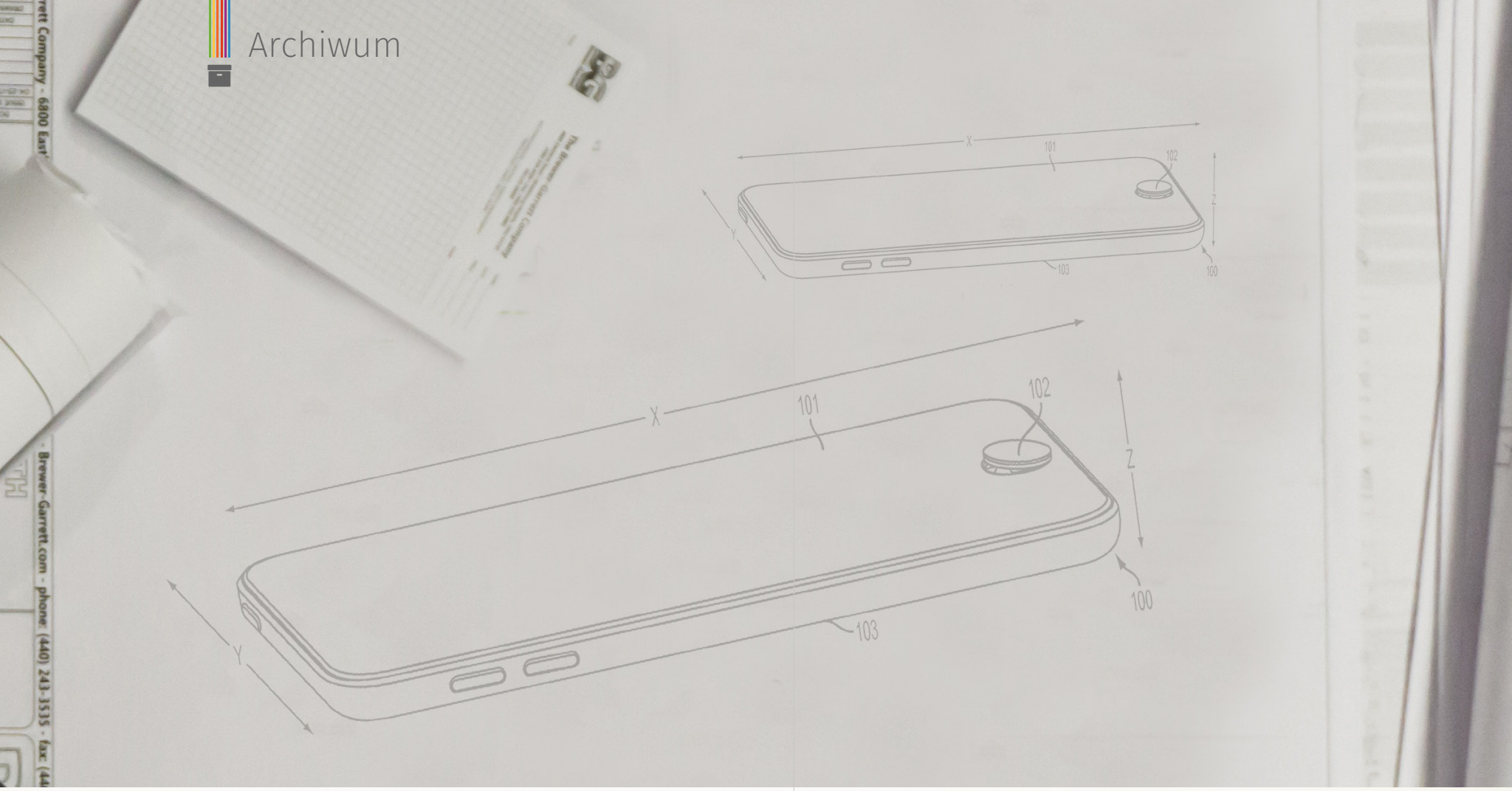
komentuj

Ilustracja: Adrian Urbanek Na podst: Font Awesome

Najdziwniejsze patenty Apple związane z iPhone'em

Marek Gawryłowicz

Osoby śledzące poczynania Apple wiedzą dobrze o tym, że firma ta często patentuje różne wynalazki „na wszelki wypadek", nie mając wcale zamiaru korzystać z nich w praktyce. W jej patentowym portfolio bez trudu można więc znaleźć wiele niekonwencjonalnych rozwiązań, w tym kilka takich, które po wprowadzeniu na rynek z pewnością wywołałyby wokół siebie sporo zamieszania (niekoniecznie pozytywnego). Jak nietrudno się domyślić, spora część tych patentów związana jest z jednym z najpopularniejszych produktów z oferty Apple - iPhone'em. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam kilka najdziwniejszych, ale zarazem najciekawszych spośród nich.



Joystick w przycisku Home

iPhone to dla wielu użytkowników nie tylko telefon, ale też przenośna konsola do gier. Niestety, ekran dotykowy nie zawsze sprawdza się dobrze w roli kontrolera, zwłaszcza gdy interesują nas gatunki wymagające dużej precyzji ruchów, takie jak strzelanki, bijatyki czy platformówki. Ciekawe rozwiązanie tego problemu zaprezentowano w patencie pochodzącym z 2013 roku, przedstawiającym nową wersję przycisku Home, który po mocniejszym wciśnięciu „wyskakuje" w górę, zmieniając się w joystick. By przywrócić przycisk do jego pierwotnej postaci, wystarczyłoby zaś wcisnąć go z powrotem na miejsce.

Takie rozwiązanie nie tylko znacznie ułatwiłoby życie graczom, ale też z powodzeniem mogłoby znaleźć zastosowanie w innych rodzajach aplikacji, gdyż pozwala ono na precyzyjne sterowanie i nie wymaga zasłaniania ekranu palcem. Jednocześnie nie wpływałoby ono w żaden drastyczny sposób na wygląd telefonu czy sposób obsługi pozostałych funkcji, dzięki czemu osoby niepotrzebujące takiego elementu mogłyby go po prostu zignorować. Niestety pomysł ten ma też jedną sporą wadę. Fizyczne przyciski Home od zawsze były jednym z bardziej awaryjnych elementów iPhone'a. Aż strach pomyśleć, jak bardzo skróciłaby się ich żywotność, gdyby zostały wyposażone w więcej ruchomych części i miały dodatkowo pełnić rolę kontrolerów do gier.

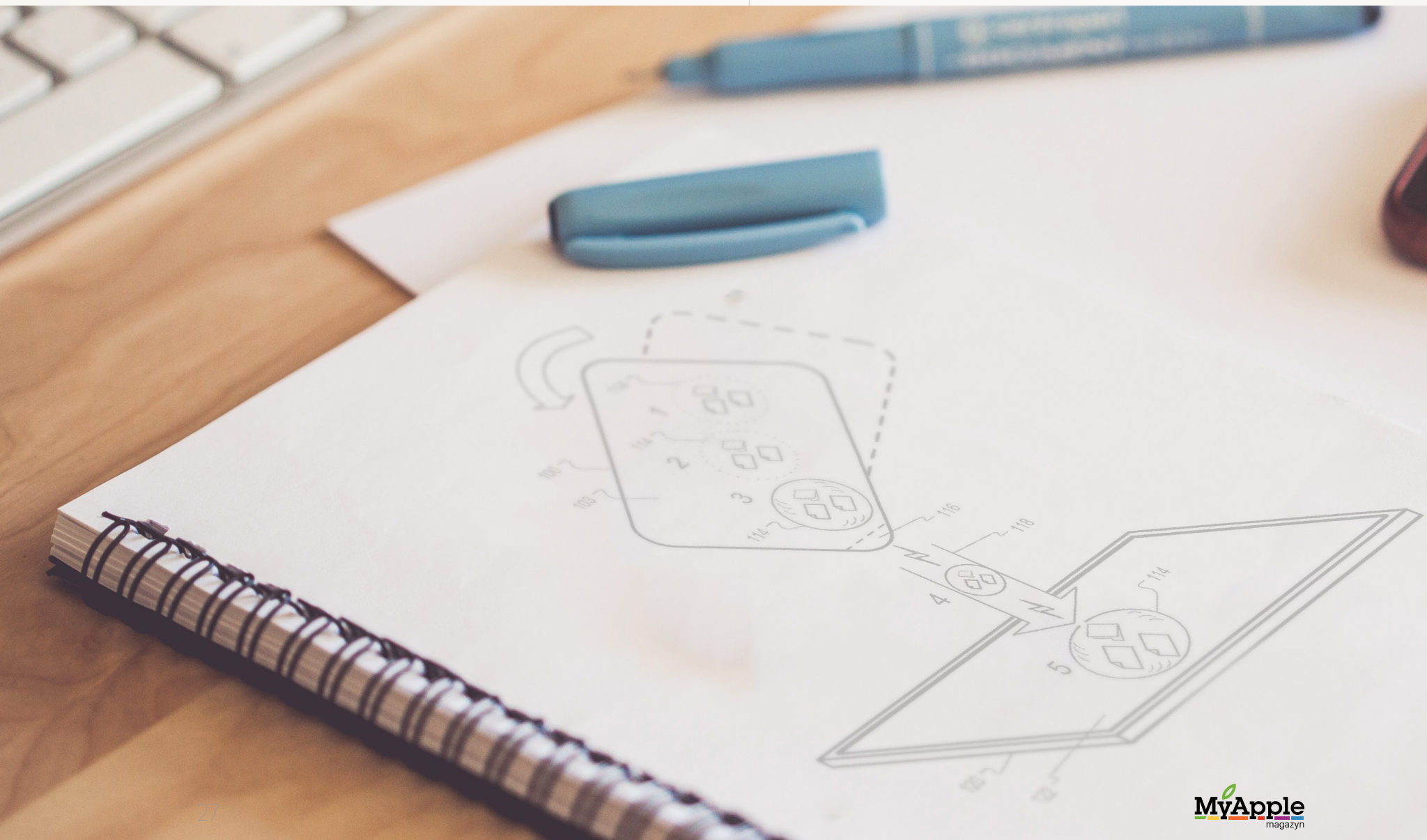
iPhone z koronką

Koronka, czyli niewielkie pokrętło umieszczane zwykle po prawej stronie koperty, w mechanicznych zegarkach służy do poruszania wskazówkami w celu ustawienia godziny. W przypadku Apple Watcha pokrętło imitujące koronkę pełni rzecz jasna o wiele więcej funkcji, pozwalając między innymi wybudzić urządzenie, poruszać się wewnątrz systemu i aplikacji oraz wywoływać asystentkę głosową Siri. Rozwiązanie to najwyraźniej tak bardzo przypadło projektantom z firmy Apple do gustu, że przez pewien czas rozważali oni możliwość wykorzystania go również w innych produktach, między innymi w iPhonie i iPadzie.

Pierwszy związany z tym pomysłem patent zakładał wykorzystanie pokrętła do prostych czynności, takich jak sterowanie głośnością, wybudzanie ekranu, zmiana rozmiaru tekstu czy robienie zdjęć. Kolejny poszedł nieco dalej, prezentując koncepcję wirtualnych brył obracanych za pomocą koronki, na których bokach użytkownik mógłby umieszczać ikony aplikacji. Co ciekawe, koncepcja wykorzystania cyfrowej koronki w iPhonie miała swoich zwolenników na długo przed publikacją pierwszego ze wspomnianych patentów w 2016 roku. Włoski projektant Antonio De Rosa w marcu 2015 roku zaprezentował światu swoją koncepcję Apple Phone'a (wiele osób wierzyło, że tak właśnie będzie nazywał się następca iPhone'a 6) wyposażonego w pokrętło umieszczone nad przyciskiem Power. W sierpniu tego samego roku Ben Lovejoy z 9to5Mac opublikował zaś krótki felieton, opowiadający o zaletach takiego rozwiązania. Większość internautów podchodziła jednak do tego tematu dość sceptycznie, całkiem słusznie postrzegając dodawanie do iPhone'a kolejnego mechanicznego elementu jako krok wstecz w stosunku do poprzednich modeli.

„Grawitacja” w iOS

Jedną z ważniejszych nowości wprowadzonych w iOS 11 jest menedżer plików Files - narzędzie, na które wielu spośród użytkowników iPhone'ów i iPadów czekało z niecierpliwością od dawna. Aplikacja ta jest prosta, przejrzysta i wygodna w obsłudze, jednak nie wyróżnia się niczym szczególnym na tle konkurencyjnych rozwiązań. Sytuacja ta wyglądałaby jednak zupełnie inaczej, gdyby Apple zdecydowało się wykorzystać w praktyce pomysły opisane w patencie złożonym w lutym 2010 roku. Wspomniany dokument opisuje cały szereg niekonwencjonalnych rozwiązań związanych z graficzną reprezentacją plików zapisanych w pamięci urządzeń mobilnych oraz sposobami na zarządzanie nimi.

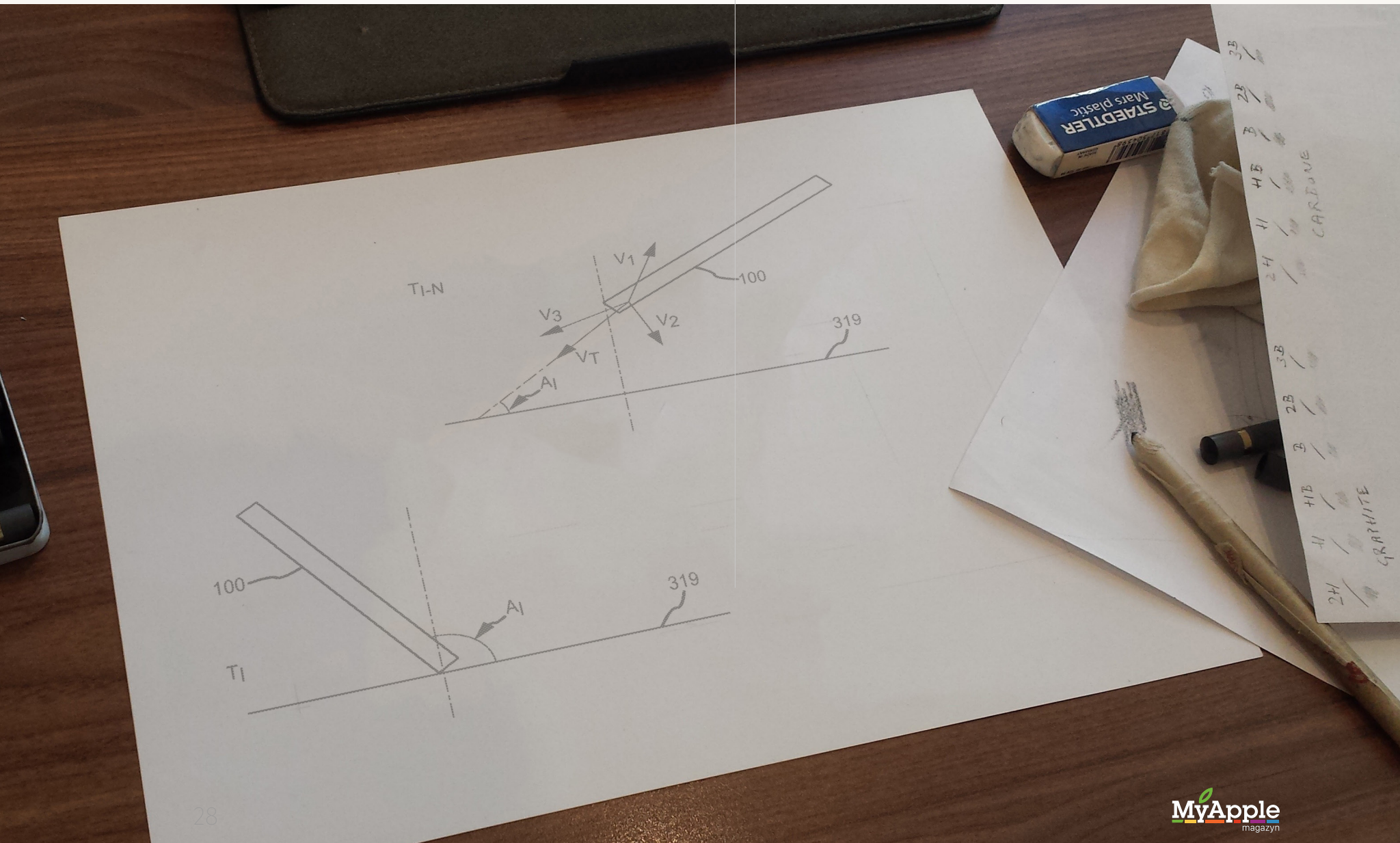


Według przedstawionych w nim założeń ikony reprezentujące pliki po wybraniu przez użytkownika stawałyby się podatne na działanie grawitacji, reagując odpowiednio nie tylko na dotyk (termin „przeciągnij i upuść" nabiera tu bardziej dosłownego znaczenia), ale też na ruch całego urządzenia. Co więcej, rozmiar pliku miałby wpływ na wielkość i masę reprezentującej go ikony, zaś jej kolor odzwierciedlałby datę utworzenia (im starszy, tym bardziej wyblakły). Takie rozwiązanie, oprócz niewątpliwie miłych dla oka walorów estetycznych, pozwoliłoby też na wprowadzenie kilku ciekawych, aczkolwiek dość niekonwencjonalnych funkcji. Przykładowo: transfer danych między urządzeniami polegałby na umieszczeniu jednego nad drugim i przechyleniu go w celu „przesypania" zaznaczonych plików. Potrząśnięcie urządzeniem pozwoliłoby zaś posortować zaznaczone pliki według rozmiaru, ściągając „cięższe" ikony na dno, a wypychając „lżejsze" na powierzchnię.

Ochrona iPhone'a w trakcie upadku

Większości użytkowników smartfonów prędzej czy później zdarza się upuścić je na ziemię. Jeśli nie stosują oni żadnych dodatkowych akcesoriów ochronnych, takich jak specjalne etui czy wzmacniane szyby, los urządzenia zależy wtedy tylko i wyłącznie od szczęścia. Upadek na „plecy" lub dłuższą krawędź przeważnie nie spowoduje większych uszkodzeń, za to uderzenie w róg lub ekran często kończy się koniecznością wymiany szybki.

W 2011 roku Apple opatentowało kilka rozwiązań, które miałyby w takich sytuacjach dopomagać szczęściu, gwarantując, że iPhone zawsze będzie spadać tak, by ochronić najbardziej wrażliwe elementy. Pierwszy i zarazem najbardziej racjonalny pomysł zakładał umieszczenie we wnętrzu iPhone'a mechanizmu, który pozwalałby na zmianę jego środka ciężkości, oraz czujników mogących rozpo-



znać prędkość spadania i aktualną pozycję urządzenia. Korzystając z tych elementów upuszczony iPhone miałby sam obracać się w locie tak, by upadek wyrządził jak najmniejsze szkody. Pozostałe rozwiązania zakładały między innymi wykorzystanie zbiorniczków ze sprężonym gazem, folii rozwijającej się niczym spadochron i spowalniającej upadek, przycisków i innych wystających elementów chowających się wewnątrz obudowy oraz mechanizmu „zakleszczającego" złącze słuchawkowe, tak by spadający telefon zawisł na kablu.

> Mimo iż żaden z przytoczonych powyżej patentów nie znalazł zastosowania w praktyce to jednak wszystkie stanowią w pewnym sensie część historii iPhone'a.

iPhone Nano

1 kwietnia 2015 roku na łamach MyApple.pl pojawiła się zapowiedź iPhone'a Nano - miniaturowego smartfona skierowanego głównie do użytkowników zegarka Apple Watch. Zapowiedź ta była oczywiście primaaprilisowym żartem, jednak jak wiele zmyślonych historii zawierała w sobie ziarno prawdy. Ledwie pół roku po złożeniu wniosku patentowego dotyczącego pierwszego iPhone'a do amerykańskiego urzędu patentowego trafił kolejny, tym razem opisujący jego pomniejszoną wersję. Opisane w nim urządzenie miało posiadać oddzielny panel dotykowy umieszczony na przezroczystej klapce pokrywającej ekran, która po odchyleniu działałaby jak gładzik (dzięki czemu użytkownik nie musiałby zasłaniać palcem całego ekranu).

Kolejny, jeszcze dziwniejszy patent na pomniejszenie iPhone'a złożony został w styczniu 2007 roku. Tym razem pomysł opierał się na przeniesieniu panelu dotykowego na tył urządzenia i wzbogaceniu go o możliwość rozpoznawania siły nacisku. Element ten posłużyłby zaś do sterowania widocznym na wyświetlaczu kursorem, za pomocą którego użytkownik wybierałby poszczególne opcje z menu, obsługiwał odtwarzacz muzyczny, a nawet, o zgrozo, pisał SMS-y na wirtualnej klawiaturze QWERTY.

Podsumowanie

Mimo iż żaden z przytoczonych powyżej patentów nie znalazł zastosowania w praktyce (i najprawdopodobniej już nigdy go nie znajdzie), to jednak wszystkie stanowią w pewnym sensie część historii iPhone'a. Każdy z nich przedstawia bowiem potencjalne potknięcie, którego na szczęście udało się uniknąć. Większość z zawartych w nich pomysłów może na pierwszy rzut oka sprawiać wrażenie ciekawych, niekonwencjonalnych i, jakby nie patrzeć, innowacyjnych, jednak wprowadzone w życie najprawdopodobniej wywołałyby one więcej szkody niż pożytku. Wprawdzie jakaś część mnie bardzo chciałaby obejrzeć konferencję, podczas której Tim Cook z pełną powagą i stosowną porcją „amejzingów" zaprezentowałby iPhone'a z wbudowanym spadochronem, jednak wiem, że towarzyszący jej śmiech widowni byłby dla wielu osób śmiechem przez łzy. Dobrze więc, że firmie Apple jak na razie udaje się celnie przewidywać, kiedy warto podjąć ryzyko bycia innowacyjnym, a kiedy lepiej skorzystać z nudnych, ale za to pewnych rozwiązań. Trzymam kciuki, by nadchodzący wielkimi krokami jubileuszowy model nie był wyjątkiem od tej reguły.

Ilustracja: Archiwum Redakcji

MyApple
Poleca

Dla oryginalnych*

*wyraź siebie z jeszcze większym blaskiem...

Kup w MyApple

iPhone, czyli jestem już stary.

Jaromir Kopp

Właśnie sobie uświadomiłem, że dla wielu z Was okres debiutu iPhone'a jest „prehistorią". Ba! Wielu nie interesowało się Apple przed przyjściem iPhone'a na świat. Dla mnie to jednak tylko nie tak odległa przeszłość.

Zawsze pociągała mnie komunikacja zdalna. W szczenięcych latach z kolegą mieszkającym 3 piętra wyżej założyliśmy sobie „telefon”. W latach 70. XX wieku telefon był ogromną rzadkością w domach zwykłych obywateli.

Przed iPhone’em Apple był znany w kręgach pozakomputerowych jedynie z odtwarzacza iPod. Już wtedy słowo „iPod” stało się (niestety) synonimem przenośnego odtwarzacza muzycznego. Dla mnie jednak, choć podziwiałem i skrycie chciałem go mieć, był „zbytkiem”. Wolałem odłożyć sporą kwotę, jaką iPod musiałby kosztować, na jakiegoś nowszego Maca, który nie dość, że „zarabiał”, to był uniwersalnym źródłem rozrywki. W kolekcji mam tylko dwa iPody, oba Shufle, pierwszy plastikowy i drugi metalowy, oba „trafiejne”. Z iPhone’em było inaczej.

Zawsze pociągała mnie komunikacja zdalna. W szczenięcych latach z kolegą mieszkającym 3 piętra wyżej założyliśmy sobie „telefon”. W latach 70. XX wieku telefon był ogromną rzadkością w domach zwykłych obywateli. Potem eksperymentowałem z łącznością radiową. Trzeba było być ostrożnym, bo jak to bywa we wszelkich reżimach, władza pilnowała, aby społeczeństwo nie miało możliwości niekontrolowanego kontaktu i na wszystkie urządzenia nadające na falach radiowych trzeba było mieć pozwolenia. Nawet na aparaturę do zdalnego sterowania modelami! Możecie się domyślić, że era telefonów komórkowych była tym, na co czekałem i co wyobrażałem sobie w marzeniach.

Już w latach 80. zeszłego wieku, jak wiecie, bardzo mocno zainteresowałem się komputerami. Dodatkowo chciałem zawsze mieć coś „liczącego” przy sobie. Na początek był to zegarek z kalkulatorem (hit połowy lat 80. XX w.), potem coraz to bardziej zaawansowane notesy elektroniczne, aż w końcu klon (przeróbka) Newtona Apple, PDA Palm i inne maleńkie komputerki. Domyślacie się, że musiało to się skończyć marzeniami o wczesnych formach smartfona, czyli połączenia telefonu GSM z PDA. Przed iPhone’em miałem dwa takie urządzenia. Motorolę A920 z systemem Symbian i rysikiem, a potem słynną Nokię Communicator (już u schyłku jej popularności) z dużym ekranem i jak na telefony potężną klawiaturą QWERTY oraz Symbianem 80.

Wzmiankę o tym, jak z wypiekami oglądałem w 2007 roku konferencję zapowiadającą iPhone’a, mogliście przeczytać w poprzednim odcinku. Jednak w przeciwieństwie do wielu moich znajomych przeczekałem pierwszą oficjalnie niedostępną poza USA wersję iPhone’a i doczekałem czasów, gdy można go było „dostać” wraz z abonamentem, czyli do polskiej premiery.

Pamiętam, że mój pierwszy iPhone (3G, 8 GB) kosztował mnie ~80 zł plus abonament 89 zł (z cyrografem na 24 miesiące). Nie było to wiele nawet wtedy.

Od razu się w nim zakochałem. Choć nie obsługiwał MMS ani nie mógł działać jako modem dla komputera, bo te funkcje pojawiły się dopiero w iPhone OS 3.0 rok później (17 czerwca 2009), można było mieć tylko jedną uruchomioną aplikację, a App Store raczkował z „ledwie" kilkoma tysiącami aplikacji, to jego użytkowanie sprawiało mi prawdziwą przyjemność. Do czasu pojawienia się iOS 4.0...

Następny mój iPhone (3GS) nie był mój, był prezentem dla żony. Choć (jak to kobiety) nigdy nie powiedziała, że marzy jej się iPhone, a mojego potrafiła czasem nawet wyśmiać, to okazał się prezentem idealnym. Ja nadal używałem 3G, co po aktualizacji do iOS 4 nie było już tak czystą przyjemnością, zwłaszcza gdy widziałem działanie 3GS. Następnym iPhone'em w naszym domu okazała się biała „czwórka". Choć Jobs zapowiedział tę wersję kolorystyczną już podczas premiery, to bardzo długo technolodzy nie mogli sobie poradzić z opanowaniem rozbłysku lampy w jasnej szklanej obudowie. Gdy tylko sobie poradzili, a zgrało się to z możliwością przedłużenia jednego z abonamentów, to trafił w ręce wspomnianej Lucyny, a ja szczęśliwie odziedziczyłem po niej 3GS, który przy 3G nadal okazywał się rakietą! Przedtem z zazdrością oglądałem filmy robione przez Lucynę. Mój pierwszy iPhone nie potrafił filmować.

Nie filmował, za to latał.

Choć bardzo ceniłem sobie iPhone'a, to stawiałem mu trudne i niebezpieczne zadania. W 2009 roku przeżywałem renesans hobby modelarskiego. Za sprawą nowych technologii jak elektryczny napęd wróciłem do konstruowania i pilotowania modeli latających. Konstrukcje były udane, zwłaszcza moja FDelta, która dzięki dużej powierzchni skrzydła mogła bez problemu, bezpiecznie nieść 140 gramów dodatkowego obciążenia, a tyle właśnie ważył iPhone 3G. I w ten sposób mój iPhone spędził w powietrzu więcej godzin, robiąc zdjęcia, niż ja latając na lotni za czasów technikum. Wszystko skończyło się podczas opisanej na blogu Krystiana kraksy. Model jej nie przeżył, iPhone tylko się lekko zadrapał, a było to niekontrolowane pikowanie z 350 metrów zakończone uderzeniem w murowaną stodołę. Twarda sztuka.

Pierwszy iPhone stał się dość szybko, bo pod koniec 2009 roku, źródłem niewielkiego, ale jednak dochodu, gdy przystąpiłem do programu deweloperskiego, dlatego w 2011 roku z czystym sumieniem, zaraz po premierze, „wziąłem w abonamencie" iPhone'a 4s. Trafił on w moje ręce i od tej pory jestem o jeden model przed Lucyną.

Z „piątkami" nie było problemu, dopiero wejście „paletek", czyli iPhone'a 6 z plusem mocno namieszało w mojej głowie. Wcześniej nie potrafiłem sobie wyobrazić używania tak wielkiego smartfona, a widok „androidowców" rozmawiających przez pięciocalowe „coś" budził we mnie śmiech. Wahałem się prawie pół roku. Jedną z rzeczy, które zdecydowały o wyborze iPhone'a 6 i to z plusem, była rada być może znanej Wam z forum Dominiki: „Nie masz nowego iPada? Weź Plusa" i tak zrobiłem, trzymając się tego rozmiaru do dziś.

Jak moja „historia" iPhone'owa potoczy się dalej, dowiemy się jesienią lub - jak niektóre plotki wskazują - dopiero na początku przyszłego roku. Wytrzymam, 7 Plus jest OK!

komentuj

Ilustracja: Archiwum Autora

Czy iPhone

znów zrewolucjonizuje rynek smartfonów?

Grzesiek Świątek

Kiedy 9 stycznia 2007 roku Steve Jobs prezentował pierwszy model iPhone'a na deskach jednej z sal w Moscone Center, chyba nikt nie spodziewał się, że urządzenie to odniesie tak wielki sukces rynkowy. Według oficjalnych danych, tylko w poprzednim roku kalendarzowym Apple sprzedało około 215 milionów sztuk tych smartfonów. Niedawno, bo 29 czerwca, przypadła 10. rocznica rozpoczęcia sprzedaży tych urządzeń w Stanach Zjednoczonych. Choć z perspektywy czasu pierwszy iPhone nie był czymś nadzwyczajnym, to w tamtym okresie dość szybko stał się obiektem pożądania wielu osób. Znacznie wyróżniał się wśród konkurencji. Z biegiem lat kolejne generacje iPhone'ów przestały zaskakiwać. Smartfon Apple stał się symbolem wysokiej jakości, ale raczej nie innowacyjności. Spekuluje się, że w związku zewspomnianą wcześniej rocznicą tegoroczna generacja iPhone'ów na nowo zrewolucjonizuje rynek smartfonów.

Przedstawione w skrócie ostatnie 3 lata historii iPhone'ów świadczą o tym, że w tym okresie nie stało się nic rewolucyjnego. Ma się to jednak zmienić w tym roku. Jesienią Apple zaprezentować ma trzy modele iPhone'ów.

Zacznijmy od początku. Pierwszy model iPhone'a na tle konkurencji wyróżniał się ogromnym jak na ówczesne czasy ekranem o przekątnej 3,5 cala oraz dotykowym interfejsem typu multi-touch. Steve Jobs krytykował rysiki, za pomocą których obsługiwane były inne znane w tamtych latach urządzenia. Twierdził, że najlepsze na świecie urządzenia wskazujące to te, z którymi się urodziliśmy - palce. Rok później pojawił się iPhone 3G. Od swojego poprzednika różnił się przede wszystkim wydajnością, możliwością łączenia się z siecią komórkową za pośrednictwem sieci 3G oraz obecnością modułu GPS, co umożliwiło wykorzystanie iPhone'a jako urządzenia do wskazywania drogi, potocznie nazywanego dzisiaj „GPS-em".

Kolejna generacja - 3GS - nie była niczym rewolucyjnym. Od swojego poprzednika różniła się przede wszystkim wydajnością. Rewolucja nadeszła rok później. iPhone 4 otrzymał szklano-aluminiową obudowę, wyposażony został w ekran typu Retina, który na głowę bił poprzednika. W tamtych czasach był to zdecydowanie najlepszy ekran na rynku. Warto dodać, że technologia ta, oczywiście nieco ulepszona, do dziś stosowana jest w wyświetlaczach, w które wyposażone są najnowsze iPhone'y. Model 4S podzielił los 3GS-a. Był bardziej wydajną wersją swojego poprzednika. Kolejna rewolucja, ale już tylko na podwórku iPhone'ów, nadeszła wraz z iPhone'em 5. Był cieńszy, lżejszy oraz wyposażony w większy niż dotychczas ekran o przekątnej 4 cali. Jednak w tamtych czasach konkurencyjne smartfony mogły pochwalić się już nieco większymi ekranami, za co smartfony Apple zaczęły zbierać negatywne opinie.

Kolejnym modelem był 5S, który poza czujnikiem Touch ID nie wyróżniał się niczym szczególnym w porównaniu z poprzednikiem. Jak wszystkie kolejne generacje był bardziej wydajny i miał „lepszy" aparat niż jego poprzednicy. Był jeszcze model 5C, który w skrócie opisać można jako 5S w plastikowej, kolorowej obudowie. Wychodząc naprzeciw potrzebom konsumentów, w 2014 roku Apple zaprezentowało iPhone'y 6 i 6 Plus. Smartfony te charakteryzowały się ekranami o przekątnej 4,7 oraz 5,5 cala, co podzieliło fanów marki. Do czasu premiery tych urządzeń entuzjaści Apple uważali, że idealna wielkość ekranu to ta, którą właśnie ma iPhone. Po 2014 roku zdania o idealnej wielkości ekranu zostały podzielone i trwa to do dziś.

Następne modele 6S, 6S Plus oraz 7 i 7 Plus to bardziej wydajne i lepiej wyposażone wersje poprzedników. Na szczególną uwagę zasługuje tutaj technologia Multi-Touch, ale czasy jej świetności chyba jeszcze nie nadeszły. „W tak zwanym międzyczasie" na rynku pojawił się iPhone SE - połączenie designu 5S i wydajności 6S. To współczesny smartfon dla tych, którzy nadal murem stoją za czterocalowymi ekranami.

Przedstawione w skrócie ostatnie 3 lata historii iPhone'ów świadczą o tym, że w tym okresie nie stało się nic rewolucyjnego. Ma się to jednak zmienić w tym roku. Jesienią Apple zaprezentować ma trzy modele iPhone'ów. Dwa z nich mają być, jak to do tej pory bywało, „lepszymi" wersjami obecnej generacji tych urządzeń. Jednak jeśli wierzyć plotkom, to trzeci z nich powstanie z okazji dziesiątej

rocznicy urodzin smartfona Apple i ma być naszpikowany najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi. Już na samym początku tego festiwalu spekulacji warto zaznaczyć, że obecnie testowanych jest ponad 10 różnych modeli prototypów rocznicowego iPhone'a. To również plotki, ale podobno w każdej z nich jest ziarnko prawdy. Wynikają z tego pewne niejasności, ale do tej pory wyklarowała się już wyimaginowana i niejednoznaczna specyfikacja techniczna rewolucyjnego smartfona Apple.

Zacznijmy od designu. Nowy iPhone ma zostać wyposażony w zagięty ekran typu OLED, który zajmować ma niemal cały przedni panel urządzenia. Znajdująca się przy górnej krawędzi przednia kamera oraz czujnik zbliżeniowy mają być otoczone przez ten właśnie ekran. Ma on charakteryzować się przekątną o długości 5,8 cala, ale wielkość użytkowa wynosić ma około 5,15 cala. Pozostała część, u dołu, ma zostać wykorzystana jako „obszar funkcyjny", który zastąpi fizyczny home button.

Nie ma jednoznacznych plotek na temat Touch ID. Czujnik może zostać przeniesiony na tył smartfona, wbudowany w ekran lub zastąpiony technologią rozpoznawania twarzy za pomocą kamery 3D. Pierwsze rozwiązanie nie byłoby chyba mile widziane. Ciekawe wydaje się drugie, szczególnie jeśli cały ekran byłby czujnikiem Touch ID. Trzecie byłoby rewolucją. Dzięki zastosowaniu ekranu OLED, nowy iPhone ma być bardziej cienki. Jego obudowa przypominać ma tą znaną z modelu 4. Składać się ona będzie ze szklanych paneli połączonych ze sobą za pośrednictwem ramy wykonanej ze stali nierdzewnej. Nowa konstrukcja nie przeszkodzi w zwiększeniu stopnia odporności na czynniki zewnętrzne.

Najnowszy iPhone ma spełniać normę IP68, co w teorii oznacza odporność na pył oraz możliwość przetrwania półgodzinnego kontaktu z wodą na głębokości ponad jednego metra. Definicja mówi o tym, że dla certyfikatu IP68 konkretną głębokość ustala producent, jednak musi ona być większa niż 1 metr. Po raz pierwszy iPhone ładowany ma być bezprzewodowo. Plotka ta łączy się z tą, według której obudowa ma być wykonana ze szkła, ponieważ aby smartfon mógł być ładowany indukcyjnie, musi mieć obudowę wykonaną z materiału przewodzącego prąd. Jak można się spodziewać, nowy iPhone otrzyma procesor, który będzie bardziej wydajny niż w poprzednich generacjach.

Warto wspomnieć jeszcze o kamerach. Przednia ma rozpoznawać obraz w 3D i służyć będzie także jako czujnik biometryczny. Dwa obiektywy tylnej kamery mają być ułożone względem siebie pionowo oraz posiadać optyczną stabilizację obrazu. Będą one także lepiej dostosowane do potrzeb technologii rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości. Za wszystko to będziemy musieli jednak słono zapłacić. Przewiduje się, że „rocznicowy" iPhone kosztować będzie około 1000 dolarów, co w Polsce może przełożyć się na cenę, kt ra przekroczy 5000 złotych.

Jeśli nowy iPhone wyposażony zostanie we wszystkie opisane wyżej nowinki, to z pewnością „na chwilę" stanie się liderem na rynku. Trudno jednak powiedzieć, czy będzie to rewolucja na miarę pierwszego modelu. Ja od rewolucyjnego smartfona oczekiwałbym przede wszystkim znacznej poprawy wydajności baterii przy niezmienionych pozostałych parametrach. Coraz „lepsze" aparaty, ekrany, bardziej wydajne procesory to efekt pogoni producentów za byciem najlepszym. Moim zdaniem wielu użytkownikom wystarcza poziom, jaki prezentują współczesne smartfony. Bolączką jest krótki czas pracy na baterii i nie wydaje się, aby problem ten został rozwiązany w najbliższej przyszłości. A szkoda.

Ilustracja: Liczba sprzedaży iPhonów [mln szt.]
na podst: sprawozdania finansowego Apple z 31.01.2017r

komentuj

iPhone produktem XXI wieku

Michał Masłowski

W tym roku obchodzimy 10. rocznicę rynkowego debiutu iPhone'a. Tak okrągły jubileusz sprzyja różnego rodzaju podsumowaniom. Chyba nie będzie żadnym zaskoczeniem, jeśli również ja przyłączę się do gremialnego chóru, że iPhone zmienił świat. Dał początek mobilnej rewolucji, której skutki odczuwamy, z każdym momentem coraz mocniej, aż do dzisiaj.

Debiutu iPhone'a nie można rozpatrywać w kategorii wynalazków. Przecież to wcale nie był pierwszy smartfon (podobnie jak kilka lat później iPad nie był pierwszym tabletem). Ale właśnie na tym polega potęga Apple: wzięli coś, co już było, poskładali w jedną niezwykle zgrabną całość, dołożyli trochę Apple'owego magicznego sosu, czyli przede wszystkim całą swoją wiedzę na temat tworzenia systemów operacyjnych oraz interfejsów użytkownika, i tak powstał najlepszy na świecie w tamtym czasie telefon. A do tego wszystkiego doszło to, że ten telefon „chwycił". Użytkownicy, na początku ze Stanów Zjednoczonych, a później z całego świata, wręcz rzucili się na iPhone'a.

Apple podawało - aż do iPhone'a 7 i 7 Plus, kiedy to tego nie zrobiło - liczbę sprzedanych telefonów w tzw. weekend otwarcia. iPhone zawsze wchodził do sprzedaży w piątek i po zakończeniu weekendu Apple chwaliło się w komunikatach prasowych łączną sprzedażą.

Magia Apple

Zapewne już wtedy działała magia Apple. iPod urósł już wówczas do miana kultowego odtwarzacza mp3 i oprócz tego, że był zwykłym przenośnym „grajkiem", był także pewnym symbolem mody. Jego posiadanie było *cool*, *trendy* i *jazzy*, a wszystkie inne playerki mp3 były po prostu nudne. Każdy wówczas chciał mieć iPoda i to z niego puszczać muzykę, a nie z czegoś innego. Mimo tego, że iPod wcale nie oferował najwyższej jakości muzyki. Apple było wówczas na bardzo mocnej fali wznoszącej. Opisany efekt, który dotyczył iPoda, w mniejszym stopniu obejmował też komputery Mac. Wszyscy chcieli mieć coś od Apple.

Nie dziwi zatem fakt, że wypuszczony nowy gadżet musiał z miejsca stać się hitem sprzedażowym. Choć gdy spojrzymy na to z dzisiejszego punktu widzenia i weźmiemy pod uwagę liczbę telefonów, które Apple aktualnie sprzedaje, to obwołanie tamtejszego debiutu iPhone'a sukcesem może wzbudzać uśmiech ironii. Trzeba jednak pamiętać, jakie to były czasy i że nikt wówczas nie wiedział jeszcze, jak bardzo zmieni świat ten mały przedmiot pokazany przez Steve'a Jobsa w styczniu 2007 roku. Spójrzmy zatem, jak sprzedawały się kolejne generacje iPhone'a.

Aż do iPhone'a 7 i 7 Plus wszystko było jasne

Apple podawało - aż do iPhone'a 7 i 7 Plus, kiedy to tego nie zrobiło - liczbę sprzedanych telefonów w tzw. weekend otwarcia. iPhone zawsze wchodził do sprzedaży w piątek i po zakończeniu weekendu Apple chwaliło się w komunikatach prasowych łączną sprzedażą.

1. iPhone pierwszej generacji dystrybuowany wówczas tylko na terenie Stanów Zjednoczonych – około 300 tysięcy sztuk sprzedanych w pierwszy weekend. Przez kolejny rok Apple sprzedało około 3,7 mln sztuk tego telefonu. Dla porównania, aktualnie Apple w kwartale świątecznym potrafi sprzedać ponad 1 mln iPhone'ów... dziennie.

2. iPhone 3G – 1 milion sztuk w pierwszy weekend. Przez kolejny rok sprzedano po-

nad 13 mln sztuk iPhone'a 3G. Od tego momentu przestaje być wiadomo, ile Apple sprzedaje egzemplarzy konkretnego modelu przez pierwszy rok sprzedaży. Wraz z premierą następcy, czyli iPhone'a 3GS, poprzedni model pozostawał w ofercie, stając się tzw. budżetowym telefonem, a Apple zawsze podaje łączne wyniki sprzedaży iPhone'a w danym kwartale, bez podziału na konkretne modele.

Apple w I kwartale 2017 roku zaraportowało, że sprzedało 78,3 mln sztuk wszystkich iPhone'ów, a więc o 4 miliony więcej niż rok wcześniej. To by mogło oznaczać, że popyt na iPhone'a 7 jednak jest wyższy niż na poprzednie modele. Byłoby tak z pewnością, gdyby nie to, że w marcu 2016 roku miał swoją premierę iPhone SE, którego sprzedaż również wlicza się do ogólnej liczby sprzedanych iPhone'ów.

3. iPhone 3GS – również 1 milion sztuk w pierwszy weekend. W kolejnym roku sprzedano łącznie 32 miliony iPhone'ów. Należy zakładać, że zdecydowana większość to był model 3GS.

4. iPhone 4 – 1,7 miliona sztuk w pierwszy weekend.

5. iPhone 4S – 4 miliony sztuk w pierwszy weekend. Był to pierwszy iPhone, którego sprzedaż w pierwszy weekend przekroczyła łączną sprzedaż pierwszego iPhone'a przez cały rok.

6. iPhone 5 – 5 milionów sztuk w pierwszy weekend.

7. iPhone 5S i 5C – 9 milionów sztuk w pierwszy weekend. Do dzisiaj nie wiemy, jakie były proporcje sprzedaży obydwu modeli. Z uwagi na to, że linia 5C nie była kontynuowana, należy domniemywać, że zdecydowanie więcej sprzedano droższych modeli 5S.

8. iPhone 6 i 6 Plus – 10 milionów sztuk w pierwszy weekend.

9. iPhone 6S i 6S Plus – 13 milionów sztuk w pierwszy weekend. Sprzedaż modeli 6S i 6S Plus była znacząco większa od sprzedaży 6 i 6 Plus, należy jednak mieć na uwadze, że iPhone'y 6S i 6S Plus zadebiutowały na większej liczbie rynków, m.in. w Chinach.

10. iPhone 7 i 7 Plus – wielka niewiadoma. Apple po raz pierwszy w historii nie podało wyników sprzedaży iPhone'a 7 i 7 Plus w weekend otwarcia. Należy zatem zakładać, że sprzedaż ta była mniejsza niż poprzedniego modelu. To tylko przypuszczenia, które oczywiście nie muszą być prawdziwe. Prawdziwa jest natomiast sprzedaż iPhone'a w I kwartale 2017 roku (ostatni kwartał kalendarzowy 2016 roku). Apple zaraportowało, że sprzedało 78,3 mln sztuk wszystkich iPhone'ów, a więc o 4 miliony więcej niż rok wcześniej. To by mogło oznaczać, że popyt na iPhone'a 7 jednak jest wyższy niż na poprzednie modele. Byłoby tak z pewnością, gdyby nie to, że w marcu 2016 roku miał swoją premierę iPhone SE, którego sprzedaż również wlicza się do ogólnej liczby sprzedanych iPhone'ów, podawanej przez Apple w raportach kwartalnych.

Ponad 1 miliard sprzedanych iPhone'ów

Do końca marca 2017 roku sprzedano łącznie 1 162 796 000 iPhone'ów. Przychód z ich sprzedaży wyniósł 742 912 000 000 dolarów. Przy aktualnie obowiązującym tempie sprzedaży, 1 bilion dolarów przychodu zostanie przekroczony w mniej niż półtora roku.

Oczywiście przez wiele lat iPhone doczekał się wielu naśladowców. Dzisiaj to telefony z Androidem są najczęściej wybieranymi smartfonami na świecie. Sprzedaje się ich około 10 razy tyle co iPhone'ów. Nie ma się co dziwić, średnia cena sprzedaży telefonu z Androidem jest dwukrotnie niższa od średniej ceny sprzedaży iPhone'a. Ta ostatnia wynosi ponad 600 dolarów za sztukę. Ale to iPhone zgarnia aż 90% zysków z rynku sprzedaży smartfonów na świecie!

nie widać żadnego sensownego konkurenta do tego tytułu, choć oczywiście do końca stulecia pozostało jeszcze „odrobinę" czasu.

Dzięki obecności iPhone'a i całej branży smartfonów na rynku powstało wiele gałęzi gospodarki. Kto by pomyślał jeszcze dziesięć lat temu, że pół świata będzie pisać aplikacje na telefony komórkowe i spora jego część będzie z tego nieźle żyła?! To urządzenia mobilne są dzisiaj głównym motorem napędowym wzrostów sprzedaży w branży IT. Od lat spada przecież sprzedaż komputerów. Gdyby Steve Jobs nie pokazał w 2007 roku światu iPhone'a, ta rewolucja opóźniłaby się o wiele lat. A kto wie, może jeszcze dzisiaj by się nie rozpoczęła.

komentuj

Dzięki obecności iPhone'a i całej branży smartfonów na rynku powstało wiele gałęzi gospodarki. Kto by pomyślał jeszcze dziesięć lat temu, że pół świata będzie pisać aplikacje na telefony komórkowe i spora jego część będzie z tego nieźle żyła?!

W takim kontekście iPhone wydaje się być z pewnością najważniejszym produktem konsumenckim ostatnich dziesięciu lat. Nie jest wykluczone, że z perspektywy czasu wręcz zostanie oceniony jako produkt XXI wieku. Dzisiaj

Źródło danych: Asymco.com
Ilustracja: Archiwum Redakcji

szybka

szybka

.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple

AUTORYZOWANY SERWIS
MyApple
www.MyApple.pl

już 40 000 napraw!