ISSN: 2080-4776 **Nr 3/2019**(36) www.myapple.pl

MyApple magazyn

3

Jaki jest naprawdę
Target Apple?

IDEAL OF SWEDEN
MyApple
Poleca
SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

MyApple magazyn

Nr 3/2019(36)

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, Adam Liszewski, Bartek Mazurek, Krzysztof Kurdyła
Michał Masłowski, Steve Sande, Daniel Światły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz, Jacek Swoboda

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:

Ideeconcept.pl

Michał Gapiński, Radek Szwarc i zespół

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.
Ilustracje publikowane w MyApple Magazyn mogą stanowić własność osób trzecich. Źródła: Jonathan Zufi, Apple.com, Pixabay.com, prywatne archiwa autorów, archiwum Redakcji

Spis treści

Lato i WWDC za pasem, a wraz z nimi nowe systemy operacyjne. Żeby umilić Wam czekanie na wakacje i nowości od Apple, mamy dla Was nowy numer naszego magazynu pełen ciekawych tekstów.

W numerze debiutuje Łukasz Majer, którego czytelnicy MyApple mogą kojarzyć z własnego projektu MacBooka Pro z Touch Barem. Stworzył go na kilka lat przed pojawieniem się tego typu rozwiązania w laptopach Apple. Swój pierwszy artykuł poświęca temu, jak wyglądają obecni klienci Apple przez pryzmat jego własnych obserwacji.

Klienci kupują obecnie nie tylko produkty Apple, ale także i usługi. O transformacji Apple ze sprzętu do usług pisze w tym numerze Michał Masłowski. Z kolei o usłudze Apple Arcade i grach, jakie w niej się znajdą na starcie, pisze Marek Gawryłowicz.

Chciałbym Wam także polecić drugą już część, swego rodzaju sequel, mojego artykułu sprzed ponad roku „Od blogera do dewelopera", w którym opisuję moje doświadczenia z pracy na stanowisku programisty aplikacji dla iOS.

To oczywiście tylko niektóre z tekstów wartych polecenia w tym numerze. Jak zwykle też w imieniu całej redakcji życzę Wam przyjemnej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Moje własne
badania targetowe dla Apple ____ 5

Apple przechodzi transformację,
od sprzętu do usług ____ 9

Jak iOS 13
zmieni iPada ____ 14

Pepper Jobs 45W USB-C
PD Portable Power Bank ____ 19

Green Cell GC HUB 2
– nowy hub USB-C ____ 23

Sonos One
drugiej generacji ____ 25

Marvis Pro dla iOS
– Apple Music we własnym stylu ____ 30

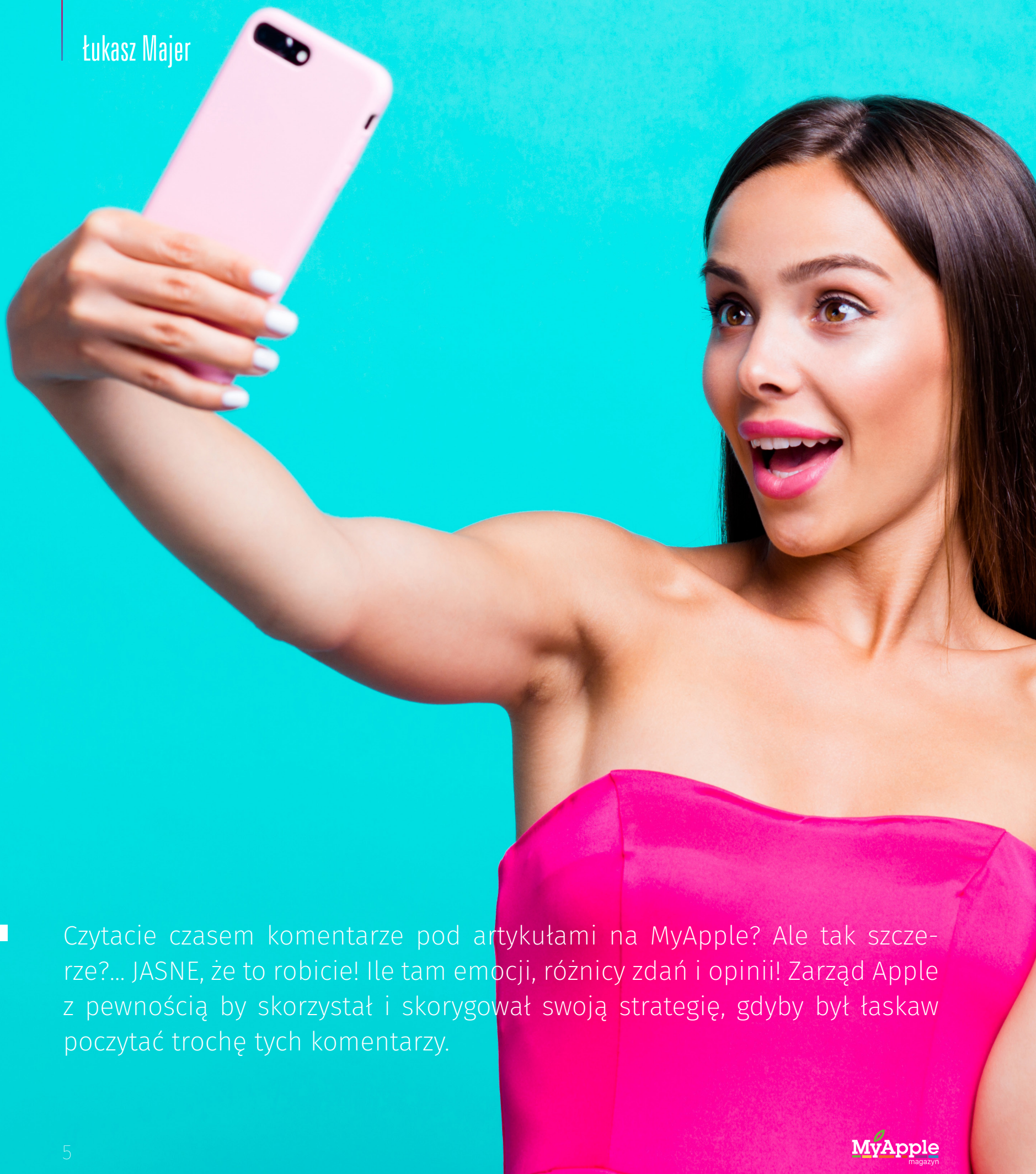
Od blogera do dewelopera
– część druga ____ 33

Granie w chmurze,
czyli pecetowe klasyki na Macu ____ 39

Apple Arcade
– przegląd najbardziej obiecujących gier ____ 42

Moje własne badania targetowe dla Apple

Łukasz Majer



Czytacie czasem komentarze pod artykułami na MyApple? Ale tak szczerze?... JASNE, że to robicie! Ile tam emocji, różnicy zdań i opinii! Zarząd Apple z pewnością by skorzystał i skorygował swoją strategię, gdyby był łaskaw poczytać trochę tych komentarzy.

„Ona” powiedziała, że „On” wybierze te wszystkie parametry, a ona wybierze kolor. Koralowy. Świetny wybór! Idealnie pod kolor 10-centymetrowych szpilek.

Mnie zaciekawił ostatnio jeden trend przewijający się w tych komentarzach. Pojawiają się opinie, że Apple niejako zapomniało o swoich najwierniejszych wyznawcach – o nas, użytkownikach „PRO”. Może nie ma nas tak wielu, ale przecież jesteśmy od zawsze źródłem inspiracji dla znajomych i rodziny. Zapewne znacie to pytanie nastoletniej siostrzenicy: „Wujku, Ty masz Apple'a, prawda? Jak się na tym pracuje? Chyba lepiej coooo?...”.

Czy to zatem nie straszne, że nam, najwierniejszemu gronu wyznawców i „trendsetterów”, zamiast krwistego steku z dysku 1 TB w polewie z 100 GB free iCloud, serwuje się przecierki z jabłuszka i marchewki w postaci emotikonek na Touch Bar czy głośnika HomePod... Dlaczego Apple ignoruje swoją najważniejszą target grupę, a zajmuje się głupotami dla nastolatków? Czyżbyśmy nie byli już tak istotną grupą zakupową?

Zupełnie mimochodem przeprowadziłem swoje własne, w pełni obiektywne badania naukowe dotyczące statystycznego konsumenta nadgryzionych owoców. A wszystko zaczęło się „dzięki” mojemu ścierającemu się ekranowi Retina, który (wraz z doczepionym do niego MacBookiem) zaniosłem do serwisu w punkcie handlowym „Wiodącego Sprzedawcy Apple”. Los chciał, że była awaria systemu serwisowego i musiałem dłuższy czas poczekać w salonie na przyjęcie. Tak zaczęły się moje obserwacje w zakresie tego, kim są i czego pragną konsumenci Apple. Ponieważ jako profesjonalny badacz nie chciałem zaburzać środowiska naturalnego klientów, udałem, że sam oglądam nowości (?) Apple i jestem zainteresowany zakupem.

Moją uwagę na początku przykuła para klientów, która weszła do salonu tuż po mnie. On – wysoki i przystojny brunet. Wysportowany. Gdybym znał się na polskiej lidze piłkarskiej, może rozpoznałbym w nim nawet jakiegoś gracza. Ona – blondynka. Długie włosy. Co za figura! Ale nie mój typ – zbyt wyzywający ubiór. I zbyt silne perfumy. Chwilę pooglądali telefony. Ich wybór padł na XR-a. Nie mogli się jednak zdecydować co do wersji. Dla niej kolor niebieski był „taki ładny sam w sobie”, ale równocześnie „jakiś taki niekobiecy”. Z kolei ten koralowy nie podobał się „Jemu”. Sprzedawca nie chciał zajmować niczyjego stanowiska i sprytnie przeszedł do zachwalania, iż wybrany model w podstawowej konfiguracji oferuje aż 64 GB RAM. I to chyba pomogło! „Ona” powiedziała, że „On” wybierze te wszystkie parametry, a ona wybierze kolor. Koralowy. Świetny wybór! Idealnie pod kolor 10-centymetrowych szpilek.

Nie wiem, czy coś jeszcze kupili, bo względny spokój salonu zakłóciła sprzeczka wywołana między pewną panią, a sprzedawcą. Pani – na oko około pięćdziesiątki – była z córką (na oko około piętnastki). Po przemyśleniu – obie wyglądały na 25 lat, córka ze względu na zbyt wyrazisty make-up, mama ze względu na stosowanie kremów z technologią, o jakiej Apple nawet się nie śniło. Cała sprzeczka dotyczyła zakupionego dzień wcześniej MacBooka Air dla córki (obowiązkowo kolor koralowy). Miał być taki łatwy w użyciu, tymczasem za żadne skarby nie chciał się połączyć z iPhone'em. Sprzedawca tłumaczył, że trzeba powiązać konta iCloud, obie panie jednak uważały, że gdy kupuje się sprzęty za takie pieniądze, „to powinno samo działać”. W sumie – trochę je rozumiem. Każdy, kto przechodził cały proces rejestracji, wie, ile razy trzeba podawać jakieś loginy / hasła / zakładać „ajklałdy” / hasła dostępu /

odciski palców. Brr... Na szczęście salon był profesjonalny (w dobrej Galerii Handlowej) i sprzedawca zaoferował nieodpłatną pomoc.

W tym czasie jednak rozproszyłem się, widząc wchodzącą do salonu inną parę. Z wyglądu i ubioru – zupełnie nie wyróżniający się. Tacy, których we wszelkich statystykach politycznych określa się mianem „przeciętnego Polaka". Zrobiło mi się raźniej – w swoich znoszonych jeansach od jakiegoś czasu czułem się tu jakoś „biednie". A tutaj proszę – „statystyczny Polak" przyszedł po „aj-urządzenie". Czyli grupa docelowa złapana w sieć mojej statystyki nieco się rozszerzy! Hm... no nie do końca... Mężczyzna wyciągnął z kieszeni iPhone'a 5 (który, gdyby był BlackBerrym, pewnie miałby już startą klawiaturę). Zapytał sprzedawcę, czy można do niego wymienić baterię...

Długie włosy. Taki typowy miłośnik gier „fantasy". Najpewniej programista. A więc – moja statystyka się poprawi! Niestety – znowu pudło. On faktycznie był miłośnikiem gier „fantasy". Pytał, gdzie tu w Galerii jest sklep z takimi grami...

Moje precyzyjnie ustalone kryteria badania naukowego kazały mi więc wykluczyć tego quasi klienta ze statystyk grupy klientów Apple.

Rozczarowanie nie trwało długo – do salonu wszedł bowiem wkrótce chłopak. Wiek na oko 19 lat. Tu wieku jestem pewien – zdecydowanie nie używał nigdy kremów. Długie włosy. Taki typowy miłośnik gier „fantasy". Najpewniej programista. A więc – moja statystyka się poprawi! Jeden na trzech klientów będzie techno-fanem, nerdem, świadomym użytkownikiem „PRO" używającym rozszerzeń pozwalających w pasku go na Touch Bar wpisywać komendy „command-line". Niestety – znowu pudło. On faktycznie był miłośnikiem gier „fantasy". Pytał, gdzie tu w Galerii jest sklep z takimi grami...

Chwilę później salon odwiedził dobrze zbudowany mężczyzna, ubrany na sportowo. Ale nie taki, o którym można by powiedzieć „dres". Ubrany był on w dobrej klasy oddychający strój sportowy. Przyszedł z dużą torbą treningową. Wszystko dobrych marek. Pewnym krokiem skierował się do wystawki z Apple Watchami. A już po kilkunastu minutach wyszedł z salonu z najnowszym Watchem. I powiem Wam – wybrany przez niego rodzaj paska faktycznie był najładniejszy!

Ponieważ awaria systemu serwisowego trwała, moje badania naukowe mogły toczyć się dalej, swoim zasięgiem obejmując próbę międzynarodową. Tak więc w dalszej kolejności do salonu weszła starsza para. Bardzo kulturalni ludzie. A ten Pan to na oko musiał być jakiś profesor! Niewiele mówili po polsku. Za to w angielskim dało się wyczuć amerykański akcent. Nie chciałem podsłuchiwać, ale profesjonalizm badacza kazał mi odnotować, że ich wnuk miał mieć komunię i chcieli mu kupić z tej okazji komputer, by mu pomagał w nauce. Sugerowałem im najsłabszą wersję MacBooka Air (przy tej konfiguracji żadna rozsądna gra nie rozproszyłaby wnuka w tej nauce), ale niestety Państwo skusili się na 15-calowego MacBooka Pro. Dalej było już łatwo – oba dostępne kolory sprzętu były „chłopięce".

W międzyczasie weszła jeszcze gromadka nastolatek. Jedna z nich od razu pobiegła do nowych iPhone'ów. Inna z nich wydała się mocno sceptyczna:

- „Ej Aśka, weźże nie przepłacaj, stary ci płaci

za telefon czy co?"
- „Baśka, ale popatrz proszę... , on ma takie słodkie te ikonki... mmm... nie ma jak iPhone'y..."
- „Co ty Aśka, mój facet ma Samsunga i też są spoko, zluzuj!"
- „Ale popatrz, jakie to wszystko jest „ślicznіusie", mówię Ci stara, musze se go kupić, jak zarobię we wakacje".

Kiedy sprzedawca podszedł do nich i zapytał, czy może jakoś pomóc, wybiegły równie szybko, jak weszły. Słyszałem, jak jedna wołała „laski lecę kupić Maca z Colą, jestem strasznie głodna!". Uwzględniłem ją więc w mojej statystyce klientów.

> o my powinniśmy dziś konsultować u swojej 12-letniej siostrzenicy, jaką wersję MacBooka kupić, by być „na topie". Czytanie specyfikacji i testów odchodzi do lamusa.

Na sam koniec, kiedy system serwisowy już ruszył i wypełniałem swoje zgłoszenie, do salonu wszedł mężczyzna z nienaganną fryzurą, długą brodą i koszulą w kratę. Akurat tej brody to mu zazdroszczę, bo mój zarost nie jest tak równomierny i z długą brodą wyglądam nieelegancko. Ale do rzeczy. Okazało się, że nasz nowy klient jest blogerem i chciałby zmienić swojego MacBooka Air na coś nowszego, ale maksymalnie mobilnego. Zastanawiał się nad iPadem Pro – słyszał, że mógłby on zastąpić mu komputer. Sprzedawca rozpromienił się i zaczął opisywać zalety takiego podejścia. Miałem się wtrącić i powiedzieć, że bez sensu taki komputer bez sztywnej klawiatury, bo jak na tym pisać np. na kolanach w pociągu... Ugryzłem się jednak w język, bo mój MacBook chwilowo składał się dla odmiany z samej klawiatury, gdyż jego ekran szedł do wymiany.

- - -

Twarde, niepodważalne i liczbowe wyniki moich badań skłaniają mnie do wniosku, że Apple dobrze adresuje nowe cechy swoich produktów do potrzeb swojej target grupy. Świetnie wizualizują sobie „personę" odwzorowującą ich klienta. To dla niej się starają. Natomiast my – użytkownicy „PRO" – jesteśmy dziś mniejszością. To my powinniśmy dziś konsultować u swojej 12-letniej siostrzenicy, jaką wersję MacBooka kupić, by być „na topie". Czytanie specyfikacji i testów odchodzi do lamusa.

A zatem Apple – wybaczam Ci ignorowanie moich potrzeb! Natomiast do Kolegów Redaktorów z MyApple mam pewien żal. Żal o to, że nie nadążają za potrzebami dzisiejszej społeczności fanów Apple! Nigdy bowiem nie pojawiły się tu artykuły o trendach w modzie, czy choćby rekomendacje dobrych salonów fryzjerskich. Mam zatem prywatną sugestię - w przyszłym roku zamiast na targi CES, do Mediolanu Panowie Redaktorzy udajcie się proszę!

LMA

Ps. Dotarł do mnie najnowszy przeciek o spodziewanych nowościach Apple! Ming-Chi Kuo przepowiada, że w nadchodzącym sezonie absolutnie najmodniejszym kolorem iPhone'a będzie ciepły odcień fioletu, w tonie śliwki kalifornijskiej...

Apple przechodzi transformację, od sprzętu do usług.

Stanie się to szybciej, niż myślimy – najpóźniej za 8 lat.

Michał Masłowski

Kto się nie zmienia, kto stoi w miejscu, ten tak naprawdę się cofa. To powiedzenie jest szczególnie prawdziwe w odniesieniu do spółek technologicznych. Co ważne, procesy te w przypadku tych spółek zachodzą o wiele szybciej niż w przypadku podmiotów tzw. „starej gospodarki”.

Jakie spółki mogą odrobinę wolniej reagować na innowacje, na zmieniającą się rzeczywistość? Ot powiedzmy huta stali, kopalnia węgla czy np. sieć restauracji. Tutaj, jeżeli ktoś przegapi zmieniające się otoczenie, warunki rynkowe, to ewentualne konsekwencje nie będą aż tak bolesne, w końcu popyt na stal czy węgiel, większy lub mniejszy, ale ciągle będzie, a i do restauracji ludzie zawsze będą chodzić.

> Zmieniający się świat powoduje, że wczorajsi giganci mogą być jutrzejszymi bankrutami.

A co w przypadku spółek technologicznych? Tutaj rzeczywistość jest o wiele bardziej brutalna. Zmieniający się świat powoduje, że wczorajsi giganci mogą być jutrzejszymi bankrutami. Dość wymienić Nokię, która najzwyczajniej w świecie przespała rewolucję smartfonową, czy np. Kodaka, który do samego końca stawiał na fotografię tradycyjną wykonywaną na kliszach. Jeszcze na początku XXI wieku spółki te były u szczytu potęgi. Dzisiaj żadnej z nich nie ma.

Najważniejsza zmiana w historii Apple – wprowadzenie do sprzedaży iPhone'a.

W 2007 roku Apple zrewolucjonizowało cały przemysł telefonów komórkowych. Wszyscy dotychczasowi giganci, którzy produkowali wówczas tzw. „smartfony", szeroko otworzyli oczy i długo nie mogli dojść do siebie. Niektórzy nie doszli do siebie już nigdy. Przykładem jest wspomniana już Nokia, czy też np. RIM przemianowany później na BlackBerry. Apple zmiażdżyło wszystkich, na nowo zdefiniowało całą nową gałąź przemysłu, cytując Steve'a Jobsa, wymyśliło telefon na nowo. Wkrótce potem iPhone stał się główną siłą napędową całego Apple. Spółka od lat kojarzona ze sprzedażą komputerów Mac, a potem iPodów, zaczęła być największym na świecie, przynajmniej pod względem przychodów, producentem smartfonów. I stało się to szybciej, niż mogłoby się to wydawać, po zaledwie około 4 latach od premiery iPhone zaczął stanowić o większości przychodów Apple. Dominacja iPhone'a była na tyle duża, że firma zaczęła zależeć praktycznie tylko od jednego produktu. Jakiekolwiek potknięcie na sprzedaży Maców, iPadów, czy któregokolwiek innego produktu było... prawie niezauważalne w wynikach Apple, bo zawsze wszystko przykrywała gigantyczna sprzedaż iPhone'ów. I nawet mówiło się, że Apple może popełnić sporo błędów, może eksperymentować z różnymi produktami, mniej lub bardziej udanymi, ale nie może mu się noga podwinąć na jego flagowym produkcie.

iPhone hamuje. Rosną Akcesoria i Usługi.

I tak było aż do teraz. Od 2007 roku sprzedaż iPhone'a rosła praktycznie nieprzerwanie, z jedną krótką przerwą, gdy po fenomenalnej sprzedaży iPhone'a 6 ukazał się model 6s. Rekordową sprzedaż iPhone'a Apple osiągnęło w I kwartale 2018 roku (IV kwartale kalendarzowym 2017 roku) i było to 61 mld USD. Od tamtej pory ze sprzedażą tego produktu są „drobne" problemy. Od pół roku kolejne ogłaszane wyniki kwartalne pokazują spadek, liczony rok do roku, o około kilkanaście procent.

Czy to oznacza, że Apple ma problemy, podobnie jak kiedyś Nokia i Kodak? Nic podobnego. Apple wciąż zarabia kwartalnie po kilkana-

ście miliardów dolarów. Żeby jednak kontynuować wzrost, musi, jak każdy inny podmiot w historii świata, zmieniać się, wprowadzać innowacje i szukać nowych rynków. A że jest spółką technologiczną, a nie tradycyjną i nudną hutą stali, musi czynić to szybciej niż inni. Tylko takie postępowanie pozwoli firmie zachować pozycję lidera, spółki wyznaczającej trendy, być tą, którą wszyscy kopiują, a nie tą, która kopiuje innych. Jak na spadającą sprzedaż iPhone'a reaguje Apple? Szuka pomysłów w sprzedaży usług.

Nie jest żadną tajemnicą, że Apple próbuje zmieniać strukturę swoich przychodów, tak żeby systematycznie uniezależniać się od tego, jak w danym kwartale sprzedaje się iPhone. Z jednej strony wprowadza ciągle zupełnie nowe produkty, z drugiej pracuje nad przychodami z Usług.

„Apple nie jest spółką technologiczną"

Tuż po ogłoszeniu ostatnich wyników kwartalnych Tim Cook udzielił wywiadu dla amerykańskich mediów, gdzie padło, wydaje się, historyczne zdanie, że Apple nie jest już spółką technologiczną, a usługową. O ile samo stwierdzenie jest trochę przedwczesne, to jednak jasno pokazuje, w którym kierunku zmierza Apple.

Nie jest żadną tajemnicą, że Apple próbuje zmieniać strukturę swoich przychodów, tak żeby systematycznie uniezależniać się od tego, jak w danym kwartale sprzedaje się iPhone. Z jednej strony wprowadza ciągle zupełnie nowe produkty, z których najjaśniejszymi gwiazdami są Apple Watch i AirPodsy, z drugiej pracuje nad przychodami z Usług.

I zarówno to pierwsze, jak i to drugie wychodzi Apple znakomicie. Co prawda skala wzrostów sprzedaży nowych produktów oraz usług nie pozwala jeszcze przykryć „dziury" po iPhonie, ale niewykluczone, że stanie się to już w kolejnym kwartale.

Spójrzmy, jak zmieniała się dynamika sprzedaży iPhone'a w porównaniu z dynamiką sprzedaży Akcesoriów i Usług w ostatnim roku. Oczywiście należy mieć na uwadze, że Akcesoria to nie tylko Apple Watch i AirPodsy, ale to te dwa produkty z pewnością są ostatnio motorem wzrostów:

Wysokość i dynamika sprzedaży iPhone'a:

Q3'18 30 mld USD, **+20% r/r**
Q4'18 37,2 mld USD, **+29% r/r**
Q1'19 52 mld USD, **-15% r/r**
Q2'19 31 mld USD, **-17% r/r**

Wysokość i dynamika sprzedaży w segmencie Akcesoria:

Q3'18 3,7 mld USD, **+37% r/r**
Q4'18 4,2 mld USD, **+31% r/r**
Q1'19 7,3 mld USD, **+35% r/r**
Q2'19 5,1 mld USD, **+30% r/r**

Wysokość i dynamika sprzedaży w segmencie Usług:

Q3'18 9,5 mld USD, **+37% r/r**
Q4'18 8,5 mld USD, **+17% r/r**
Q1'19 10,8 mld USD, **+18% r/r**
Q2'19 11,45 mld USD, **+16% r/r**

Przy takiej tendencji, gdzie sprzedaż Akcesoriów i Usług rośnie od kilkunastu do kilkudziesięciu procent liczone rok do roku, tylko kwestią czasu jest to, kiedy Apple zatrzyma kwartalne spadki ogólnej sprzedaży. Według Apple, jeżeli spółka zrealizuje prognozy na najbliższy okres, może to się stać już w najbliższym kwartale.

Z kolei czyniąc założenie, że sprzedaż iPhone'a będzie stała w miejscu średniorocznie na poziomie około 37-38 mld USD na kwartał, a sprzedaż w kategorii Usługi będzie rosła w kolejnych kwartałach około 16% rok do roku (tyle, co w ostatnim kwartale), to przychody z Usług „przegonią" przychody ze sprzedaży iPhone'a za około 8 lat. Patrząc na to, co jednak zapowiedziało Apple – nowe usługi, wydaje się, że ten rok 2027 jest datą graniczną, a zmiana na prowadzeniu nastąpi dużo wcześniej. W końcu Apple jest spółką technologiczną, a nie hutą stali czy elektrownią, gdzie wszelkie zmiany planowane są na dekady, a nie pojedyncze lata. Tutaj wszystko zawsze dzieje się szybciej.

Apple chwali się, że posiada aż 390 milionów użytkowników subskrybujących jakieś usługi, gdzie płatność przechodzi przez któryś z ich sklepów, lub bezpośrednio usługi Apple.

Jeżeli natomiast założymy pesymistycznie, że sprzedaż iPhone'a będzie już tylko maleć w tempie około 17% liczone rok do roku (tyle, co w ostatnim kwartale), to Usługi „przeskoczą" sprzedaż iPhone'a już za około 3,5 roku. Ale realizację tego scenariusza akurat trudno sobie wyobrazić.

Na koniec przyjrzyjmy się, jakie przychody Apple podaje w kategorii Usługi i co znajdzie się tam w przeciągu najbliższych miesięcy (a co z kolei skłania do wniosków, że Usługi prędzej niż później będą dominującym składnikiem przychodów Apple). Już dzisiaj są tam:

- Przychody ze sprzedaży we wszystkich internetowych sklepach Apple, czyli App Store (i to ten mobilny, jak i na desktopy), Books Store i iTunes Store.
- Subskrypcje iCloud Drive oraz Apple Music.
- Przychody z Apple Pay.

Co ważne, już dzisiaj Apple chwali się, że posiada aż 390 milionów użytkowników subskrybujących jakieś usługi, gdzie płatność przechodzi przez któryś z ich sklepów, lub bezpośrednio usługi Apple.

A trzeba mieć na uwadze, że już w tym roku Apple „dorzuci" do tego użytkowników subskrybujących Apple News+, Apple Arcade, Apple TV+, czy w końcu tych płacących za pomocą Apple Card.

Kto się nie zmienia, ten ginie. Tego o Apple w ostatnich latach (i patrząc w przyszłość) na pewno powiedzieć nie można.

GENIUSZ. WIZJONER.

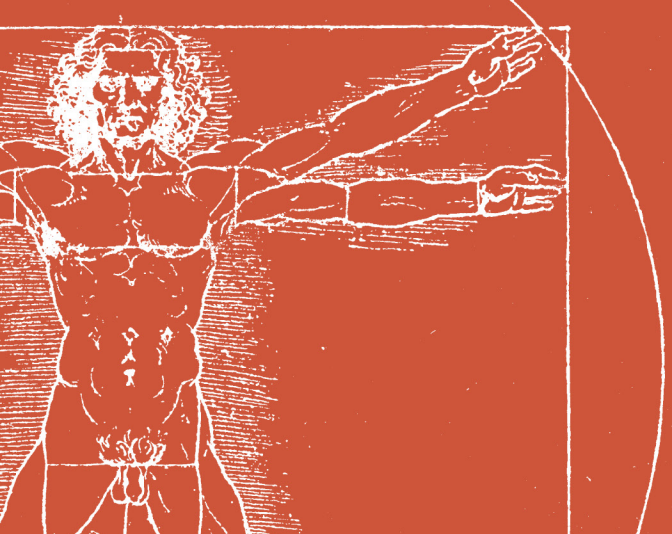
CZŁOWIEK TAKI JAK TY.

LEONARDO DA VINCI

WALTER ISAACSON

autor bestsellera **Steve Jobs**

insignis patronat MyApple



Najnowsza książka autora bestsellerów *Steve Jobs* i *Innowatorzy* – pobudzający wyobraźnię literacki portret Leonarda da Vinci. Odwołując się do liczących tysiące stron notatników geniusza, a także do najnowszych odkryć związanych z jego życiem i dorobkiem, Walter Isaacson snuje porywającą opowieść i po mistrzowsku splata wątki twórczości artystycznej Leonarda z jego dokonaniami naukowymi.

Za tak ludzki portret geniusza Isaacson zasługuje na wyrazy najwyższego uznania. „The Times"

Wiecznie głodny wiedzy, łatwo się rozpraszający, próżny, a przy tym wegetarianin. W znakomitej biografii Isaacsona Leonardo jest człowiekiem z krwi i kości. „The Sunday Times"

Niezwykle pouczający przewodnik po twórczym dorobku jednego z największych umysłów minionego tysiąclecia. „The Observer"

Jak iOS 13 zmieni iPada:

czego potrzebuje tablet Apple, aby stać się pełnoprawnym komputerem?

Adam Liszewski

Gdy pod koniec 2018 roku pisałem tekst o potrzebnych zmianach w iOS, traktowałem to jak listę życzeń, która z rzeczywistością może mieć bardzo mało wspólnego. To prawdopodobnie ostatnie wydanie magazynu przed WWDC 2019 i wszystkie doniesienia medialne wskazują jasno: to będzie rok iOS i to będzie rok iPada. Jakich zmian w rzeczywistości potrzebuje tablet Apple? Czy iPad to faktycznie komputer? Czy warto go kupić w 2019 roku?

Pod koniec 2015 roku zaprezentowano niespełna 13-calowy tablet z procesorem A9X i możliwością obsługi przez Apple Pencil. Choć była to potężna maszyna, która w benchmarkach wypada podobnie co zeszłoroczny iPad, Apple zapomniało o systemie, który wciąż był powiększoną wersją iOS

Przyszłość iPada wydaje się coraz bardziej obiecująca. Pamiętajmy jednak, że nie zawsze tak było. Po kilku latach świetności, kiedy Apple wypuściło pierwszą generację, iPada 2 i jego następcę z ekranem Retina, przyszły lata solidnej stagnacji technologicznej, ale także słabnące wyniki sprzedaży. Sam też straciłem wiarę w iPada i swoją ostatnią prywatną sztukę sprzedałem w 2016 roku, bo uznałem, że MacBook lepiej nadaje się na studia, a w domu praktycznie już z niego nie korzystam. Nie oznacza to oczywiście, że straciłem kontakt z tymi urządzeniami. Były nawet dostępne na mojej uczelni do pracy na niektórych zajęciach. Na pozbycie się iPada wpłynęła głównie jego funkcjonalność, która znacznie różni się od funkcjonalności komputera, ale nie przewyższała w żadnym stopniu mojego iPhone'a. Kilka lat temu tablety kojarzyły się już tylko ze sprzętem dla małych dzieci, których potrzeby nie wykraczają poza proste gry i bajki z serwisów VOD.

W tym samym czasie Apple mierzyło się z presją konsumentów, którzy oczekiwali dotykowego MacBooka na wzór Surface'a lub Asus Transformera. Hybrydy bardzo się wtedy popularyzowały, ale Apple wykazało się konserwatyzmem. Takie urządzenia były zazwyczaj bardzo drogie (np. Surface) albo tanie i wyraźnie zacofane technologicznie. Największe politowanie wzbudzały we mnie urządzenia, które miały preinstalowanego Windowsa i Androida, aby mogły działać jako tablet i komputer, choć tak naprawdę w żadnym z tych trybów nie dało się ich płynnie używać, nawet do przeglądania sieci i edytorów tekstowych. Właśnie w takich czasach przyszło pojawić się na świecie iPadowi Pro. Pod koniec 2015 roku zaprezentowano niespełna 13-calowy tablet z procesorem A9X i możliwością obsługi przez Apple Pencil. Choć była to potężna maszyna, która w benchmarkach wypada podobnie co zeszłoroczny iPad, Apple zapomniało o systemie, który wciąż był powiększoną wersją iOS, znaną z wcześniejszych edycji iPada, a te przecież też niewiele różniły się od iOS znanego z iPhone'a. Pod względem software'u to po prostu wciąż był 13-calowy telefon z wyjątkową jak na Apple możliwością korzystania z dwóch aplikacji jednocześnie i obsługą stylusa.

To właśnie nowe peryferia pozwalają patrzeć na iPada jak na coraz bardziej udaną protezę komputera. Dziś do wszystkich sprzedawanych iPadów możemy dokupić Apple Pencil i klawiaturę podłączaną przez Bluetooth lub Smart Connector. Czyni to nawet z najtańszego iPada 2018 urządzenie, którym spokojnie obsłużymy pocztę e-mail, popracujemy w Safari, edytorach tekstu, czy przygotujemy prezentację w Keynote lub PowerPoincie. Ta tendencja jest przez Apple świadomie i skutecznie umacniana. Zeszłoroczny iPad Pro dostał złącze USB-C z możliwością zgrywania zdjęć z nośników pamięci, zapowiedziano pełną wersję Photoshopa, która pozwoli pracować grafikom bezpośrednio na wyświetlanym obiekcie. To wielka zaleta w porównaniu z podłączanymi do komputerów tabletami graficznymi. Ostatecznym głosem firmy była prezentacja tabletu z innymi komputerami

na październikowym wydarzeniu. To symbolika, ale Apple nigdy się jej nie wyrzekało.

> W benchmarkach nowy iPad Pro prawie dubluje MacBooki Pro z 2015 roku w podstawowej konfiguracji. A więc już jedynie oprogramowanie dzieli nas od zrównania funkcjonalności tabletów z komputerami. Temu problemowi zaradzić ma iOS 13. Czy tak się stanie?

Początków myślenia o iPadzie jak o jednym z komputerów można doszukiwać się już w samej premierze urządzenia. Kiedy Steve Jobs pokazał w 2010 roku nowe dziecko firmy, nie bez powodu wrzucił garść szpilek w bardzo obiecujący wtedy rynek netbooków. Dziś większość konsumentów nawet nie pamięta, że takie urządzenia kiedyś masowo kupowaliśmy. Tanie, brzydkie, nietrwałe i ograniczone pseudo komputery, często pracowały na już wtedy wymierającym Windowsie XP. iPad miał konkurować z tymi produktami i faktycznie rynek tabletów zmiótł z powierzchni netbooki w zaledwie kilka miesięcy. Pamiętajmy jednak, że podstawową różnicą miał być właśnie lekki i ultrapłynny system mobilny, na jakim iPad pracował. Z dzisiejszej perspektywy uważam, że taka droga była słuszna, bo to rynek mobilnych urządzeń gonił technologicznie bardziej sprawny rynek komputerów osobistych. Inną drogę przyjął Microsoft, który zamiast rozwijać sprzęty mobilne, by dogoniły technologicznie komputery, postanowił ograniczać możliwości software'u na potrzeby swoich pierwszych hybryd. Tak działał chociażby Windows RT, który był ograniczoną wersją „Ósemki", stworzoną na potrzeby Surface'a RT. W tamtych czasach hardware'owi Microsoftu raczej nie wróżono sukcesu. Dopiero pełna wersja Windowsa 10 i znaczne wzmocnienie parametrów dały kolejnym generacjom Surface'a dobrą opinię.
Mamy jednak 2019 rok i doczekaliśmy czasów, kiedy najnowsze iPady dorównują wydajnością komputerom osobistym. W przypadku linii Pro można nawet mówić o przegonieniu. W benchmarkach nowy iPad Pro prawie dubluje MacBooki Pro z 2015 roku w podstawowej konfiguracji. A więc już jedynie oprogramowanie dzieli nas od zrównania funkcjonalności tabletów z komputerami. Temu problemowi zaradzić ma iOS 13. Czy tak się stanie? Widzę na to ogromną szansę. Analizując pojawiające się ostatnio informacje, możemy spodziewać się przede wszystkim nowego lub znacznie usprawnionego eksploratora plików. W kilku zagranicznych artykułach padła nawet nazwa „Finder", co mnie niezwykle cieszy, bo takie przewidywania snułem jeszcze w zeszłym roku. Bez względu na to, jaką nazwę ta funkcjonalność przyjmie, ważniejsze jest, czym będzie mogła się pochwalić. Przede wszystkim potrzebna jest możliwość swobodnego katalogowania własnych treści w pamięci urządzenia. Mowa tu o możliwości wygodniejszego tworzenia folderów, tagowania, zaznaczania i przenoszenia plików. Oczekiwaną funkcją byłoby wsparcie dla Handoff i pełna obsługa zewnętrznych nośników pamięci. Takie zmiany pozwoliłyby cieszyć się tym, co już posiada aplikacja Pliki. A ją trzeba pochwalić przede wszystkim za bezpieczeństwo. Jest przestrzenią, której nie zintegrowano bezpośrednio z systemem operacyjnym, przez co ewentualne szkodliwe oprogramowanie nie ma możliwości ingerencji w pracę iPada lub iPhone'a. Kolejnym wielkim plusem jest natywna synchronizacja z chmurami, takimi jak dysk Google. Za taką

funkcjonalność nie pogniewałbym się nawet na moim MacBooku.

Wygodny i rozbudowany eksplorator plików powinien iść w parze z nowym interfejsem iOS, który umożliwiałby swobodną obsługę okien aplikacji, także okien tych samych programów obok siebie. Przestrzeń ekranu głównego, jaką posiadają iPady, aż prosi się o coś więcej niż stała siatka ikon. Do obsługi rozbudowanego systemu potrzebujemy nowych peryferiów. Bardzo ucieszyły mnie pierwsze informacje o wsparciu myszy i trackpadów, także tych od innych niż Apple producentów. Pojawiły się również informacje, że Apple może planować wprowadzenie Smart Keyboard Folio z wbudowanym touchpadem. Wszakże, aby iPad zastąpił nam komputer, czasem po prostu musi nim być.

Jeśli taki iPad obsługiwałby zewnętrzne dyski i karty pamięci oraz peryferia, miałby rozbudowany eksplorator plików i wygodny interfejs, to czego by mu brakowało w porównaniu z 12-calowym MacBookiem, który jest droższy o prawie 1600 złotych, czy w zestawieniu z MacBookiem Air droższym o przeszło 1000 złotych?

Tu rodzi się moja obawa. O ile jestem w stanie uwierzyć, że te wszystkie nowości pojawią się w czerwcu na iPadach Pro, o tyle mam spore wątpliwości, czy Apple będzie chciało dzielić się radością rozbudowanego systemu z posiadaczami iPada Air, iPada mini, a już tym bardziej z posiadaczami najtańszej wersji tabletu. Pamiętajmy, że „edukacyjny" iPad już teraz ma ograniczony multitasking do maksymalnie dwóch aktywnych aplikacji. Przy uruchomieniu trzeciego programu w formie wiszącego okienka, pozostałe dwa wygaszają się. Dlatego, jeśli dziś zastanawiasz się nad iPadem i widzisz w nim urządzenie, które mogłoby z czasem zastąpić Ci komputer, wstrzymaj się. O ile wierzę w znaczące zmiany w oprogramowaniu iPada Pro, o tyle jestem w stanie wyobrazić sobie sytuację, kiedy Apple, wydzielając tę serię, potraktuje pozostałych użytkowników po macoszemu.

Nawet gdyby tylko iPad Pro miał doczekać się takich zmian, uważam, że jest to urządzenie warte rozważenia. Przypomnijmy sobie, że do iOS ma zawitać także ciemny motyw, czy odświeżony Mail. iPada Pro kupimy za 3799 złotych. Do tego potrzebujemy Apple Pencil i klawiatury. Ten pierwszy kosztuje 599 złotych, a Smart Keyboard Folio to jeszcze bardziej abstrakcyjny wydatek w postaci 849 złotych. Dlatego zamiast oryginalnej klawiatury Apple doliczę sobie Logitech Smart Keyboard Folio, które jest ponad 300 zł tańsze, ma standardowe, „klikające" klawisze i jest trwalsze od niszczących się klawiatur pokrytych miękkim materiałem. Jego minusem jest konieczność ładowania, bo wykorzystuje Bluetooth do komunikacji z iPadem. Za 4917 złotych otrzymujemy zatem urządzenie, które mogłoby oferować perfekcyjną wydajność, cały dzień pracy na baterii i wsparcie dla profesjonalnych aplikacji, takich jak Photoshop i (mam nadzieję) FinalCut Pro. Jeśli taki iPad obsługiwałby zewnętrzne dyski i karty pamięci oraz peryferia, miałby rozbudowany eksplorator plików i wygodny interfejs, to czego by mu brakowało w porównaniu z 12-calowym MacBookiem, który jest droższy o prawie 1600 złotych, czy w zestawieniu z MacBo-

okiem Air droższym o przeszło 1000 złotych? A nawet gdyby te urządzenia były w podobnych cenach, zastanówmy się, co zyskujemy przy wyborze iPada? Do dobrze wyposażonego komputera dostajemy przecież wszystkie funkcjonalności iPada, który jest po stokroć lepszym rozwiązaniem od MacBooka, gdy czytamy książkę lub gazetę, przeglądamy social media czy chcemy pograć w gry.

> Dziś trudno sobie wyobrazić profesjonalnego montażystę wideo, grafika, programistę czy muzyka, który porzuca świat PC czy Macintosha na rzecz tabletu Apple.

Być może to nadmierny optymizm, ale gdyby tak wyglądała przyszłość iPada, moim zmartwieniem byłby los MacBooków, które przez ostatnie lata straciły wiele przywilejów komputera. Straciliśmy już możliwość wymiany podzespołów, takich jak dyski czy pamięć RAM. Straciliśmy możliwość samodzielnej wymiany baterii, chyba że mamy w domu podręczny zestaw majsterkowicza i odwagę, by samodzielnie rozkręcać komputer za często kilkanaście tysięcy złotych. Straciliśmy wreszcie wszystkie porty, które zwłaszcza z MacBooka Pro czyniły urządzenie uniwersalne i kompletne w każdych okolicznościach. Co prawda USB-C i Thunderbolt 3 to fantastyczne złącze przyszłości, genialne w swojej uniwersalności. Szkoda jednak, że era USB-C wciąż nie nastała w pełni. Kto nie rozumie, niech spróbuje podłączyć iPhone'a do MacBooka kablami, które dostał w zestawie.

Pamiętajmy jednak, że jest wiele grup społecznych, które w kierunku rozbudowanych tabletów nawet nie spojrzą. Dziś trudno sobie wyobrazić profesjonalnego montażystę wideo, grafika, programistę czy muzyka, który porzuca świat PC czy Macintosha na rzecz tabletu Apple. Mimo fantastycznych zmian w iPadzie pamiętajmy, że rynek komputerów także się zmienia, a macOS jest systemem, który czyni z Apple unikatową firmę w porównaniu z Google, Samsungiem, Huaweiem czy Xiaomi.

Czy zatem po kilku latach rozłąki wrócę do iPada? Myślę, że tak. To dokładnie to, co chciałbym zabierać do pracy, w podróż czy na miasto, kiedy nie mam potrzeby brać MacBooka, a wiem, że czeka mnie kilka ważnych zadań tego dnia. Jeśli Ty, razem ze mną, taki zakup planujesz, wstrzymajmy się do WWDC. Dziś zakup iPada to trochę kupowanie kota w worku. Opłacalność takiego zakupu możemy poznać dopiero po aktualizacji do iOS 13. Jeśli te wszystkie przywidywania były na wyrost, może się okazać, że iPad wciąż pozostanie smartfonem na sterydach. Ale jeśli Apple szczerze wierzy w przywiązanie konsumentów do Maców, może stawiać odważny krok w kierunku integracji tych dwóch urządzeń, a historia Apple jasno pokazuje: kto nie ryzykuje, nie pije szampana. Cheers Apple!

Pepper Jobs 45W USB-C PD Portable Power Bank

Krystian Kozerawski

Power banki to nieodzowny element wyposażenia właściwie każdego użytkownika smartfona. Można je znaleźć w kieszeni lub torbie niemal każdego z nich. Są power banki o mniejszej i większej pojemności, różnią się też wielkością i wyglądem, są także takie wyposażone w złącze USB-C Power Delivery, za pomocą których naładujemy nie tylko smartfona czy tablet, ale również podładujemy laptopa.

Z własnego doświadczenia wiem, że nowe MacBooki Pro przy intensywnej pracy mogą nie wytrzymać na baterii dłużej niż dwie godziny. Wraz z przesiadką na ten komputer przypomniałem sobie, co to znaczy w panice szukać gniazdka. Nic zatem dziwnego, że zacząłem rozglądać się za power bankiem...

Kiedy przesiadłem się na 15-calowego MacBooka Pro z Touch Barem, zrozumiałem, dlaczego Apple usunęło z systemu macOS informację o pozostałym czasie pracy na baterii. W przypadku nowych MacBooków Pro i obciążających je zadań np. w Xcode, zgromadzona we wbudowanych ogniwach energia wyczerpuje się w ekspresowym wręcz tempie. Stąd też przewidywany czas pracy mógłby się nagle zmienić np. o godzinę lub dwie. Z własnego doświadczenia wiem, że nowe MacBooki Pro przy intensywnej pracy mogą nie wytrzymać na baterii dłużej niż dwie godziny. Wraz z przesiadką na ten komputer przypomniałem sobie, co to znaczy w panice szukać gniazdka. Nic zatem dziwnego, że zacząłem rozglądać się za power bankiem, do którego będę mógł podłączyć nie tylko mojego iPhone'a czy iPada, ale także mojego MacBooka Pro. Taki power bank właśnie znalazłem. To PEPPER JOBS 45W USB-C PD PORTABLE POWER BANK.

No dobrze, ktoś może zwrócić uwagę na to, że jego moc to jedynie 45 W. Owszem, szybko tym power bankiem mojego MacBooka Pro nie naładuję, ale skutecznie za jego pomocą przedłużę czas pracy na baterii. Wyposażony w gniazdo USB-C Power Delivery power bank o pojemności 20800 mAh pozwala na przedłużenie pracy tego komputera od dwóch (przy pracy w Xcode) do nawet pięciu godzin (przy intensywnym przeglądaniu sieci, otwartych edytorach tekstu, programie pocztowym i innych typowo biurowych aplikacjach). To pozwala w spokoju pracować nad projektem, bez nerwowego rozglądania się za gniazdkiem elektrycznym. Za pomocą gniazda USB-C Power Delivery i odpowiedniego kabla można także szybko naładować iPhone'a 8, 8 Plus, X, XS, XS Max, a także iPada Pro. Power bank wyposażony jest też w dwa tradycyjne gniazda USB-A, za pomocą których można ładować dwa kolejne urządzenia. W sumie jednocześnie można ładować trzy urządzenia podpięte do portów USB-A i portu USB-C.

Ten ostatni przydaje się nie tylko do doładowywania mojego MacBooka Pro czy ładowania mojego iPhone'a, ale także do szybkiego ładowania samego power banku. Warunkiem jest tutaj użycie ładowarki wspierającej technologię Power Delivery. Naładowanie w ten sposób do pełna zajęło mi nieco ponad cztery godziny.

Power bank wyposażony jest w wysokiej jakości ogniwa LG, a także odpowiednie zabezpieczenia przed przeładowaniem, przegrzaniem czy zwarciem. Całość zamknięta jest w stylowej obudowie z czarnego plastiku wykończonego matowo. Ze względu na swoją pojemność opisywany power bank jest dość duży, ale jego wielkość jest porównywalna z innymi urządzeniami tego typu o podobnej pojemności.

PEPPER JOBS 45W USB-C PD PORTABLE POWER BANK to od kilku tygodni największy przyjaciel mojego MacBooka Pro i iPhone'a XS Max.

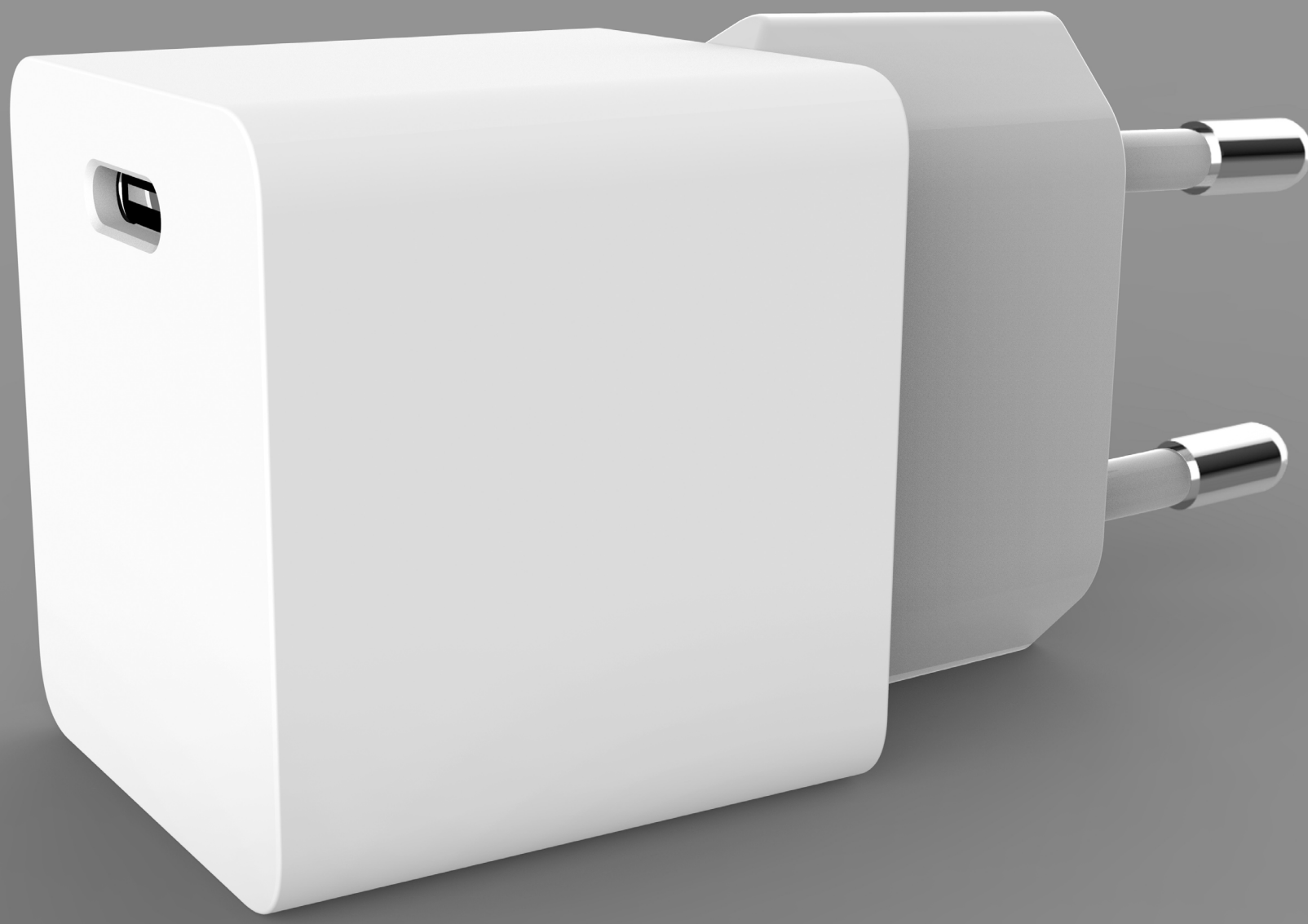
Urządzenie dostępne jest w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 449 zł.

...wyposażony jest w wysokiej jakości ogniwa LG, a także odpowiednie zabezpieczenia przed przeładowaniem, przegrzaniem czy zwarciem. Całość zamknięta jest wwstylowej obudowie z czarnego plastiku wykończonego matowo. Ze względu na swoją pojemność opisywany power bank jest dość duży...

+PD 30min-50%

namniejsza ładowarka

+



SPRAWDŹ

zgsklep.pl

Green Cell GC HUB 2

— nowy hub USB-C

Krystian Kozerawski

Polskiej marki Green Cell nie trzeba już przedstawiać czytelnikom MyApple. To chyba jeden z nielicznych naszych krajowych producentów akcesoriów, którego produkty są nie tylko dobrej jakości, ale - co nie mniej ważne - także cieszą oko. Nie inaczej jest z drugim już w jego ofercie hubem USB-C.

O tym, że hub USB-C to podstawowe akcesorium, w które wyposażyć się musi właściwie każdy użytkownik którejś z maszyn z linii najnowszych MacBooków Pro, MacBooków i MacBooków Air, wspominać nie trzeba. Bez tego typu urządzenia nie da się podpiąć ani klucza USB, ani większości monitorów, telewizorów, projektorów, zewnętrznych klawiatur czy myszek (także tych bezprzewodowych korzystających z połączenia radiowego za pośrednictwem specjalnego dongla), iPhone'a, iPada (czasem trzeba go podłączyć), aparatów fotograficznych, skanerów, drukarek (nie każdy ma przecież drukarkę sieciową) i wielu innych akcesoriów, które wciąż nie są wyposażone w złącze USB-C. Zresztą nie tylko o akcesoria chodzi. MacBooki, MacBooki Pro i Air nie posiadają także modemu LAN, a nie zawsze WiFi jest dostępne i bezpieczne. Czasem po prostu przydałoby się podłączyć komputer do sieci po kablu. We wszystkich tych przypadkach hub USB-C jest niezastąpiony.

GC HUB 2, tak jak inne produkty Green Cell, prezentuje się znakomicie. Ma formę niewielkiego aluminiowego pudełka o kwadratowym rzucie z nieznacznie zaokrąglonymi rogami. Urządzenie ma wymiary 7,5 x 7,5 x 1,9 cm. To niewiele, biorąc pod uwagę bogactwo oferowanych portów. Całość zamknięta jest w aluminiowej obudowie z zaznaczonym i podświetlonym miejscem jej łączenia z podstawą. To podświetlenie robi szczególnie dobre wrażenie podczas pracy w ciemnym pomieszczeniu czy generalnie w ciemnościach (np. na powietrzu po zmroku). Ciemnoszary kolor aluminium świetnie pasuje do mojego MacBooka Pro 15" Space Gray. Całość wieńczy kabel połączeniowy o długości 20,5 cm zabezpieczony srebrno-czarnym splotem. Jest on na tyle długi, że hub można wygodnie położyć obok komputera.

W tym niewielkim urządzeniu znalazło się całkiem sporo portów. Użytkownik ma do dyspozycji trzy porty USB 3.0, gniazdo LAN (RJ45), port HDMI (wspierający obraz 4K w 30 i Full HD w 60 Hz) oraz gniazdo USB-C Pass-through z Power Delivery (87 W) i wsparciem dla Quick Charge 3.0/4.0, pozwalające na szybkie ładowanie naszego MacBooka, innego laptopa z USB-C czy smartfona lub tabletu.

W ostatnich tygodniach testowałem to urządzenie, ładując za jego pośrednictwem mojego MacBooka Pro, wysyłając obraz na monitor i przerzucając na podpięty do niego dysk SSD zawartość innego dysku, podpiętego bezpośrednio do portu USB-C z drugiej strony komputera. Cały czas pracowało stabilnie i – co ważne – nie nagrzewało się przesadnie mocno.

Warto tutaj wspomnieć, że hub GC HUB 2 przyda się nie tylko posiadaczom najnowszych MacBooków Pro, MacBooków i MacBooków Air, ale także użytkownikom komputerów Asus ZenBook 3, Dell XPS 13/15, MateBook X Pro, Lenovo ThinkPad X1 Carbon, Lenovo Yoga czy Microsoft Surface Book 2, a także posiadaczom smartfonów i tabletów Samsunga z funkcją DEX, Huawei z EMUI czy innych wspierających tzw. Desktop Mode. Dzięki niemu będzie można urządzenia te wygodnie podłączyć do telewizora czy monitora. To zresztą nie wszystko. Użytkownicy konsoli Nintendo Switch także będą mogli za jego pomocą podłączyć ją do telewizora. Zastępuje on bowiem swoją funkcjonalnością stację Nintendo.

Hub Green Cell GC HUB 2 dostępny jest w sklepie MyApple w cenie 229,95 zł.

Sonos One
drugiej generacji

Jacek Zięba

Od dłuższego czasu rozglądałem się za głośnikiem do swojego mieszkania. Nie chciałem inwestować w rozbudowany system audio, ale też nie miałem zamiaru ograniczać się do niskiej jakości urządzeń. Muzyka zawsze była ważną częścią mojego życia, więc znalezienie optymalnego rozwiązania okazało się niemałym wyzwaniem. Wielokrotnie przeglądałem oferty takich producentów, jak Bose, Band&Olufsen czy Yamaha, długo zastanawiałem się też nad HomePodem, ale ostatecznie wybór padł na Sonosa One.

Urządzenie zostało wyposażone w czterordzeniowy procesor, moduł Bluetooth Low Energy, dwa cyfrowe wzmacniacze impulsowe, głośnik wysokotonowy, głośnik średniotonowy oraz mikrofon.

Zanim dokonałem zakupu bohatera tej recenzji, przez kila tygodni korzystałem z jego starszego brata – modelu Play:1. Brak wsparcia dla technologii AirPlay, który skazywał mnie na korzystanie z oprogramowania Sonosa, był jednak dużym utrudnieniem. Nie mogłem przykładowo słuchać podcastów z aplikacji Castro czy YouTube, bo nie były one kompatybilne z rozwiązaniem producenta. Mimo pewnych obaw związanych z obecnością asystenta głosowego postanowiłem więc sprawić sobie model One... I jestem zakochany.

Sonos - na przekór trendom

Sonos to dość wyjątkowa w podejściu do tworzenia produktów firma, która opiera swoją politykę na trzech filarach: świetnej jakości dźwięku, pięknym oraz minimalistycznym wzornictwie, a także oprogramowaniu, które przesyła dźwięk ze źródła przez serwer do głośnika. W przypadku najnowszych modeli ta ostatnia cecha stała się nieco bardziej elastyczna – wszystko ze względu na dodanie wsparcia dla AirPlay, z którego korzystam jednak wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach.

Oprogramowanie Sonosa współpracuje z wieloma serwisami (między innymi Spotify, Apple Music, Soundcloud), do których dostęp uzyskujemy z poziomu aplikacji desktopowej albo mobilnej. Po przeprowadzeniu konfiguracji (o której napiszę niżej) i rozpoczęciu odtwarzania, plik muzyczny jest przesyłany z serwerów źródła (np. Spotify) na serwery Sonosa, skąd jest później przekazywany bezpośrednio do naszego głośnika, który musi być połączony z internetem. Oznacza to, że nasz komputer czy smartfon pełnią wyłącznie rolę pilota i mogą de facto zostać wyłączone, a muzyka nadal będzie grała. Rozwiązanie to ma liczne plusy: lepszą jakość dźwięku, odseparowanie odtwarzania od urządzenia (możemy słuchać muzyki z głośnika łączącego się na przykład ze Spotify, a w tym samym czasie prowadzić rozmowę telefoniczną czy oglądać coś na YouTubie) czy też tworzenie zestawów głośników złożonych z dowolnej liczby urządzeń. Podejście Sonosa ma jednak pewne wady: wymaga połączenia z internetem i ogranicza się wyłącznie do wybranych serwisów. Z perspektywy użytkownika sprzętu Apple wszystkie zostały jednak wyeliminowane przez wsparcie dla technologii AirPlay 2.

Budowa głośnika

Sonos One waży niespełna dwa kilo i ma nieco ponad 16 cm wysokości, przy podstawie o wymiarach 12 na 12 cm. Najwięcej bocznej powierzchni zajmuje matowa, metalowa maskownica – spód oraz górna część zostały zaś wykonane z plastiku. Z tyłu urządzenia znajdziemy port Ethernet 10/100 Mb/s (sam połączyłem się przez Wi-Fi) oraz gniazdo elektryczne. W górnej części umiejscowiono przyciski dotykowe odpowiadające za wstrzymanie i przywrócenie odtwarzania, regulację głośności oraz aktywację lub dezaktywację asystenta głosowego. Urządzenie zostało wyposażone w czterordzeniowy procesor, moduł Bluetooth Low Energy (nieobecny w pierwszej generacji sprzętu, która posiadała dodatkowo słabszy CPU oraz mniej RAM-u), dwa cyfrowe wzmacniacze impulsowe, głośnik wysokotonowy, głośnik średniotonowy oraz mikrofon.

Całość świetnie się prezentuje, jest wyjątkowo dobrze wykonana oraz odporna na wilgoć, co pozwala na umiejscowienie głośnika na przykład w łazience.

Po podłączeniu urządzenia przechodzimy przez proces konfiguracji, który odbywa się z wykorzystaniem aplikacji mobilnej. Tworzymy więc pokoje (mogą one zawierać więcej niż jeden głośnik, dzięki czemu otrzymamy dźwięk stereo), kalibrujemy sprzęt (wysyła on przez kilkadziesiąt sekund dźwięki o różnej częstotliwości i sprawdza, jak rozchodzą się one po naszym pomieszczeniu) i łączymy się z serwisami muzycznymi. Jeżeli zmienimy lokalizację naszego konta na przykład na Wielką Brytanię, to otrzymamy też dostęp do funkcji asystenta głosowego – obecnie jest to wyłącznie Alaxa od Amazonu.

> ...nie sądziłem, iż będzie to dla mnie tak wartościowy dodatek technologiczny. Rzadko zdarza mi się zadawać Aleksie bardziej skomplikowane pytania, choć bardzo często wykorzystuję ją do aktywacji minutnika...

Oprogramowanie i Alexa

Jestem użytkownikiem Spotify, więc gdy słucham muzyki z tego serwisu, mogę połączyć się z głośnikiem bezpośrednio z poziomu jego aplikacji. W pozostałych przypadkach konieczne jest jednak skorzystanie z programu Sonosa, który oceniam bardzo negatywnie – jego UX i ogólna wygoda nawigacji, znajdowania albumów, playlist czy utworów stoi na bardzo niskim poziomie. Gdy chcę odtworzyć dźwięk z przeglądarki, programu do podcastów czy też innych źródeł, zmieniam połączenie z Sonosem One na AirPlay 2. Mimo że wolałbym cały czas opierać się na technologii Sonosa, to alternatywa w postaci rozwiązania opatentowanego przez Apple nie może być przeze mnie rozpatrywana negatywnie i cieszę się, że ją mam.

W momencie, w którym piszę ten tekst, przeczytałem informację, że Sonos One wkrótce otrzyma wsparcie dla Google Assistant. Czy będzie ono obejmowało polską wersję tego asystenta? Ciężko powiedzieć – obecnie użytkownicy i tak muszą się ograniczyć do Alexy.

Przyznam, że nie sądziłem, iż będzie to dla mnie tak wartościowy dodatek technologiczny. Rzadko zdarza mi się zadawać Aleksie bardziej skomplikowane pytania, choć bardzo często wykorzystuję ją do aktywacji minutnika (nieocenione w czasie gotowania albo wstawiania prania) lub zadaję jej pytania dotyczące pogody. Asystentka głosowa służy mi jednak przede wszystkim do sterowania muzyką – reguluję dźwięk, podaję utwory albo playlisty do odtworzenia, przeskakuję między piosenkami. Bajka! Oczywiście konieczność wykorzystania angielskiego jest pewnym ograniczeniem, ale przy tak prostych komendach ciężko uznać to za znaczącą przeszkodę. Sterowanie głosowe niesamowicie przyspiesza zarządzanie muzyką i choć ma swoje wady (zdarza się, że mówiąc „Alexa, play Battery by Metallica", otrzymujemy wersję live tego utworu), to de facto odsuwa ode mnie konieczność brania telefonu do ręki i aktywacji Spotify. Warto zaznaczyć, że instalując aplikację Alexa, możemy tworzyć różne makra czy też łączyć asystentkę z różnymi serwisami i usługami, ale dotychczas nie znalazłem dla siebie wyjątkowo ciekawych i użytecznych rozszerzeń. Przyznam również, że początko-

wo miałem spore obawy dotyczące prywatności – w jakimś stopniu pozbawiam się jej, korzystając z Alexy, ale przez większość czasu dezaktywuję ją odpowiednim przyciskiem na głośniku.

Jakość dźwięku

Większość tej recenzji poświęciłem szeroko rozumianym aspektom technologicznym, a przecież są one w przypadku takiego produktu jak głośnik drugoplanowe. Najważniejszy jest wszak dźwięk.

> Sonos One delikatnie podbija bas (ale na szczęście nie midbas) i w mojej opinii brakuje mu w niższych partiach nieco ciepła, przez co brzmi on delikatnie „cyfrowo”.

Testując równolegle modele One i Play:1, nie zauważyłem żadnych istotnych różnic między nimi, jeśli chodzi o jakość odtwarzania dźwięku. A ta jak na głośnik tej wielkości jest świetna – każda osoba, której zaprezentowałem jego możliwości, była oczarowana i nie potrafiła uwierzyć w to, co udało się osiągnąć inżynierom Sonosa. Brzmienie jest bardzo neutralne i nie odniosłem wrażenia, aby wybijało się na wybranych pasmach. Można to oczywiście zmienić, regulując ustawienia equalizera. Sonos One delikatnie podbija bas (ale na szczęście nie midbas) i w mojej opinii brakuje mu w niższych partiach nieco ciepła, przez co brzmi on delikatnie „cyfrowo”. Dźwięk zachowuje wysoką szczegółowość i głębię, co daje świetne rezultaty przy słuchaniu jazzu, mimo że wytrawne ucho zauważy lekkie wycofanie w wyższych partiach. Ze względu na swoją neutralność, do której powinni być przyzwyczajeni między innymi fani Bose czy B&O, sprzęt Sonosa powinien przypaść do gustu miłośnikom większości gatunków muzycznych, choć entuzjaści ciepłego basu mogą poczuć delikatny niedosyt.

Podsumowanie

Sonos One to jeden z najlepszych zakupów, jakich dokonałem, i już teraz wiem, że otrzyma on brata bliźniaka, aby w duecie zaoferować mi dźwięk stereo. Sprzęt świetnie wygląda, jest bardzo dobrze wykonany i pod wieloma względami nowatorski. Korzystanie z Alexy stało się dla mnie czymś naturalnym (ale nie ukrywam, że czekam na implementację polskiego Google Assistant). Wielu z Was w to nie uwierzy, ale możliwości opisywanego przeze mnie modelu pozwalają mu mierzyć się nawet ze średnimi kolumnami podłączonymi do jednego ze standardowych amplitunerów. Cena przemawia w tym przypadku na korzyść produktu Sonosa, a dodatkowe funkcje i niewielkie wymiary tylko zwiększają jego atrakcyjność w moich oczach (oraz uszach). Zachęcam Was do odsłuchu, aby samemu się przekonać o jego możliwościach – to smart-głośnik na miarę XXI wieku.

MyApple
Poleca

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Marvis Pro dla iOS

— Apple Music we własnym stylu

Krystian Kozerawski

Chyba każdy z serwisów oferujących muzykę na żądanie ma swoich fanów. Ja przesiadłem się ze Spotify na Apple Music właściwie zaraz po otwarciu tego drugiego. Nie przeszkadzał mi interfejs, na który wielu narzekało, a już na pewno nie przeszkadza mi obecny wygląd aplikacji Muzyka w iOS. Faktycznie jednak jest on sztywny, nie można dostosować go do własnych potrzeb. Tutaj użytkownikom Apple Music przychodzi z pomocą API MusicKit, które umożliwia tworzenie własnych aplikacji pozwalających korzystać z zasobów tej usługi. O kilku webowych aplikacjach pisaliśmy już na MyApple. W przypadku iOS jedną z takich aplikacji jest Marvis Pro.

Marvis Pro to aplikacja będąca klientem właśnie Apple Music, a właściwie jego alternatywnym front-endem względem natywnej aplikacji Muzyka. Można by zadać pytanie, po co dodatkowa aplikacja, skoro ta dostępna w systemie radzi sobie znakomicie. Odpowiedź jest prosta – Marvis Pro oferuje możliwość dostosowania interfejsu do własnych potrzeb, dodatkowo pozwala „scrobblować" do Last.fm, czyli wysyłać do tego popularnego serwisu społecznościowego dla fanów muzyki informacje o tym, czego słuchamy (Last.fm było popularne w czasach jeszcze przed pojawieniem się serwisów oferujących muzykę na żądanie).

Aplikacja oferuje prosty interfejs, który opiera się właściwie na trzech widokach: startowym (home), listy (albumy, artyści itp.) oraz odtwarzaczu. To na ekranie startowym zgromadzone są wszystkie potrzebne użytkownikowi informacje. Znaleźć się tam mogą ostatnio dodane lub ostatnio odtwarzane piosenki bądź całe albumy, jest też blok z rekomendacjami, statystykami (najczęściej odtwarzane piosenki lub albumy), najlepiej ocenionymi i polubionymi utworami, i wreszcie blok wyświetlający zawartość biblioteki.

W przypadku widoku list utworów, albumów, artystów czy gatunków, użytkownik może wybrać sposób sortowania (alfabetycznie, ostatnio dodane, ostatnio grane, rok, liczba odtworzeń, długość albumu lub utworu itp.).

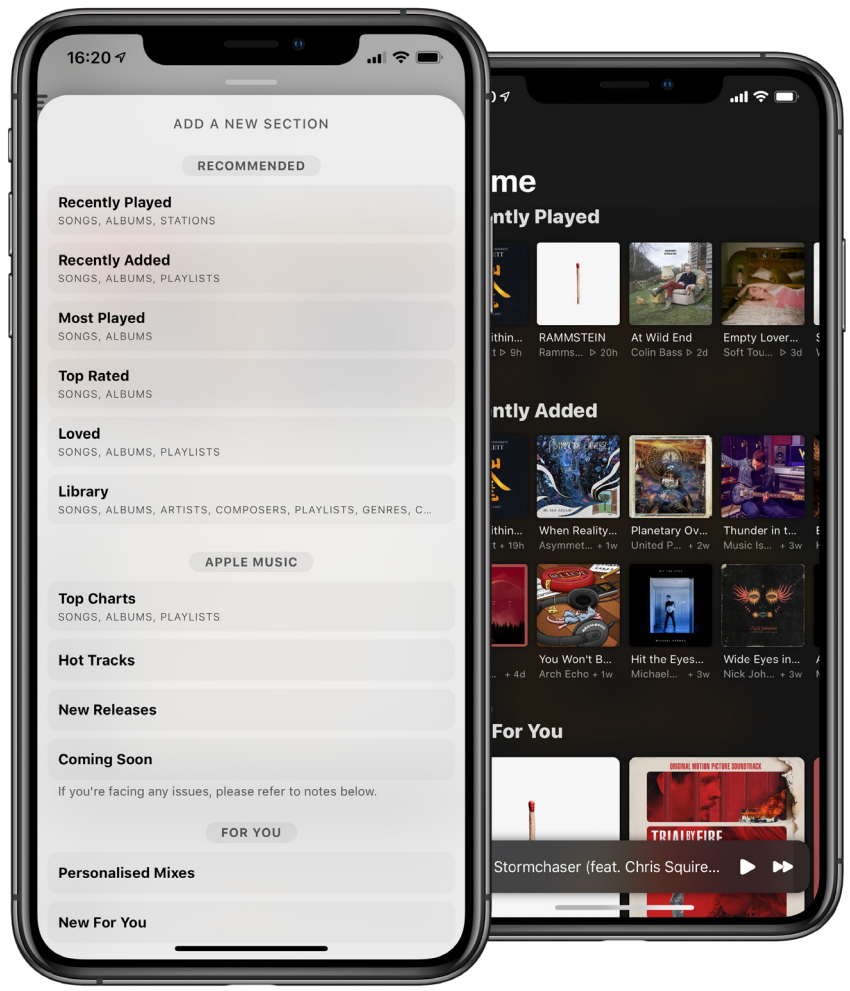
Widok odtwarzacza jest zbliżony do tego z aplikacji Muzyka. To, na co warto zwrócić uwagę, to dwie ikony, w lewym i prawym dolnym rogu. Ta pierwsza pozwala na szybkie przejście do albumu lub całego zbioru albumów danego wykonawcy, który znajduje się w bibliotece użytkownika, można też otworzyć album lub profil artysty w aplikacji Muzyka. Z kolei prawa ikona pozwala na szybki dostęp do menu AirPlay i przekierowanie odtwarzania na wybrane urządzenia.

To, na co warto zwrócić uwagę, to dwie ikony, w lewym i prawym dolnym rogu. Ta pierwsza pozwala na szybkie przejście do albumu lub całego zbioru albumów danego wykonawcy, który znajduje się w bibliotece użytkownika, można też otworzyć album lub profil artysty w aplikacji Muzyka.

Dostęp do tych widoków możliwy jest przez boczne menu nawigacyjne przywoływane tzw. ikoną burgera (trzy poziome paski ułożone kolejno nad sobą). Nie ukrywam, że jest to trochę archaiczny sposób nawigacji, od którego się już od dłuższego czasu odchodzi. Nie miałem z nim jednak żadnych problemów.

To, na co warto zwrócić uwagę, to dwie ikony, w lewym i prawym dolnym rogu. Ta pierwsza pozwala na szybkie przejście do albumu lub całego zbioru albumów danego wykonawcy, który znajduje się w bibliotece użytkownika...

Wszystko to dostępne jest w dwóch wariantach kolorystycznych, jasnym i ciemnym (ten drugi dostępny jest poprzez zakupy wewnątrz aplikacji). Tryby kolorystyczne można przełączać ręcznie, potrząsając telefonem, lub wybrać automatyczne ich przełączanie w zależności od natężenia światła otoczenia. Na tym jednak nie kończą się możliwości dostosowania programu. Marvis Pro działa na iPhonie zarówno w trybie pionowym, jak i poziomym. Użytkownik ma możliwość dostosowania do swoich potrzeb niemal każdego elementu tego programu. Zmienić można gesty sterujące aplikacją, wyłączyć automatyczne blokowanie się urządzenia podczas odtwarzania, aktywować wyłączanie ekranu przy zbliżeniu iPhone'a do twarzy, ustawić wielkość pamięci podręcznej dla grafik okładek albumów, wybrać elementy menu nawigacyjnego, zmienić ikonę aplikacji i wiele wiele innych.



Wspominałem o gestach - im też warto przyjrzeć się bliżej, zwłaszcza wsparciu dla popularnego „przeciągnij i upuść". Nie chodzi mi tutaj o wsparcie dla funkcji systemowej, ale o jej implementację wewnątrz samego programu. W widoku startowym (Home) w każdej chwili można przytrzymać palec na wybranym albumie lub utworze i przeciągnąć go w dół, na pojawiający się przy dolnej krawędzi ekranu pasek akcji, pozwalający na dodanie albumu lub utworu do listy odtwarzania na jej początku lub końcu. W ten sposób można też rozpocząć odtwarzanie i pomieszać wybrany album czy listę.

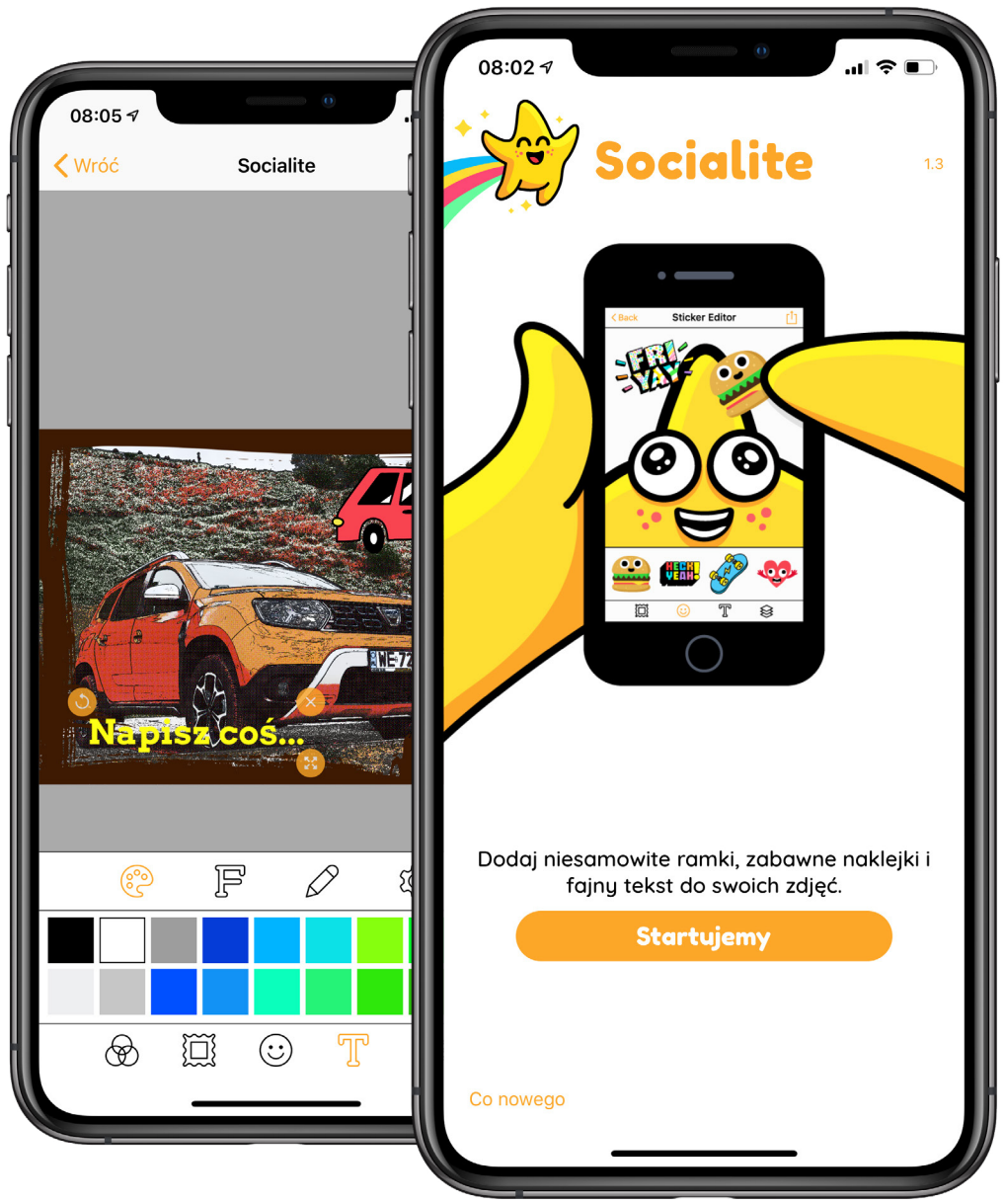
Oczywiście pamiętać należy, że Marvis Pro działa w oparciu o API MusicKit, a to wiąże się z pewnymi ograniczeniami. Próżno szukać w nim na przykład stacji radiowych, nie można też usuwać utworów z biblioteki. Jeśli jednak szukacie prostego i konfigurowalnego odtwarzacza dla Apple Music, to Marvis Pro może być alternatywą wartą rozważenia.

Aplikacja Marvis Pro dostępna jest w App Store w cenie 18,99 zł

Od blogera do dewelopera
— część druga

Krystian Kozerawski

W ubiegłym roku na moim blogu w serwisie MyApple pisałem o pewnym moim noworocznym postanowieniu i jego następstwach. Chodziło oczywiście o naukę programowania w Swift i chęć zostania programistą. Tamten tekst był podsumowaniem swego rodzaju pierwszego etapu mojej deweloperskiej kariery - od powzięcia wspomnianego postanowienia i rozpoczęcia nauki po napisanie pierwszych aplikacji i znalezienie pierwszej pracy na tym stanowisku. Od tego czasu zdarzyło się jednak wiele i zebrałem też bardzo dużo doświadczeń, o które jestem stale pytany przez osoby nie tylko w moim wieku (po czterdziestce). Okazuje się bowiem, że takich osób jak ja jest więcej. Wielu zastanawia się, czy rozpocząć swoją przygodę z programowaniem.



Znaleźć pracę na stanowisku juniora wcale nie jest łatwo. Firmy szukają bowiem doświadczonych, a przynajmniej średniozaawansowanych programistów. I nawet wtedy, kiedy w ogłoszeniu pada to słowo „junior”, często okazuje się, że ocena tego, co taki junior powinien potrafić, jest bardzo subiektywna.

Jak pisałem, po niemal dwóch latach samodzielnej nauki, przede wszystkim z książek autorstwa jednego chyba z najlepszych nauczycieli - Paula Hudsona, rozpocząłem pracę na stanowisku młodszego dewelopera w jednym z łódzkich software house'ów, w którym wcześniej przez dwa miesiące, w ramach stażu, po godzinach pisałem aplikację pogodową. Było to zadanie, które miało sprawdzić moją wiedzę i którego realizacja ostatecznie otworzyła mi drzwi do pracy w tym zawodzie.

Jak dostać się na taki staż? Trzeba przede wszystkim obserwować to, co dzieje się na różnych grupach na Facebooku poświęconych programowaniu, obserwować profile software house'ów w mediach społecznościowych i brać czynny udział w różnego rodzaju lokalnych spotkaniach poświęco-

nych programowaniu na daną platformę lub w wybranym języku. To tam, przy pizzy i piwie, można nawiązywać znajomości i dowiadywać się o możliwościach podjęcia pracy czy sprawdzenia się choćby właśnie w ramach stażu. Niekiedy same firmy organizują staże, dlatego warto śledzić informacje pojawiające się w branży. Wiele z software house'ów tak naprawdę stale przyjmuje nowych pracowników, choć wiem, i to nie tylko z własnego doświadczenia, że dwa lata nauki to może być za mało. Znaleźć pracę na stanowisku juniora wcale nie jest łatwo. Firmy szukają bowiem doświadczonych, a przynajmniej średniozaawansowanych programistów. I nawet wtedy, kiedy w ogłoszeniu pada to słowo „junior", często okazuje się, że ocena tego, co taki junior powinien potrafić, jest bardzo subiektywna. Nie wynika to bynajmniej ze złej woli prowadzących domy programistyczne, a raczej z tego, jak bardzo są one obłożone pracą. Tej jest tak dużo, że nie ma czasu na edukowanie świeżo upieczonego juniora.

Moje pierwsze osiem miesięcy na stanowisku junior dewelopera to jeden z najbardziej stresujących okresów. Szybko zdałem sobie sprawę, jak niewiele wiem, jak bardzo brakuje mi doświadczenia i pewnych nawyków.

Przekonałem się o tym sam, kiedy właściwie z początkiem pracy zostałem rzucony na głęboką wodę bez koła ratunkowego. Moje pierwsze osiem miesięcy na stanowisku junior dewelopera to jeden z najbardziej stresujących okresów. Szybko zdałem sobie sprawę, jak niewiele wiem, jak bardzo brakuje mi doświadczenia i pewnych nawyków. Te ostatnie musiałem w sobie szybko wyrobić (stałe wysyłanie na serwer zmian we wprowadzanym kodzie w ramach systemu kontroli wersji GIT). Przez te osiem miesięcy najczęściej odwiedzanym przeze mnie serwisem internetowym był Stack Overflow, czyli takie ogromne forum programistów piszących na różne platformy i w różnych językach. Można tam znaleźć odpowiedzi na niemal każde pytanie. Pamiętać jednak trzeba, że nie zawsze odpowiedzi te są najlepszymi rozwiązaniami, a czasem są przykładami wręcz złych nawyków programistycznych. Nie powinno się więc bazować tylko na tym, co można tam znaleźć. Z moich obserwacji wiem, że na Stack Overflow zaglądają jednak także doświadczeni programiści z kilkunastoletnim stażem. Także oni nie wiedzą wszystkiego i nie mają w głowie odpowiedzi (kodu) na każdy problem. Wydaje mi się jednak, że lepiej wiedzą, gdzie szukać, a zbieranie informacji zaczynają przede wszystkim od dokumentacji technicznej dostarczonej przez Apple. Dopiero w kolejnym etapie zaglądają na „Stacka".

Zadania przede mną postawione nie były łatwe, ale - jak to bywa w tego typu firmach - nic więcej o nich nie mogę napisać, podpisałem wszak umowę o zachowaniu poufności. Wspomnę jedynie, że udało mi się je zrealizować, choć kiedy przypominam sobie kod stworzony przeze mnie rok temu, to wiem, że było się czego wstydzić. To także podobno typowe, że w miarę zdobywania doświadczenia deweloper zaczyna coraz bardziej krytycznie patrzeć na kod, który napisał jakiś czas wcześniej. Z drugiej strony ograniczenia związane z umową poufności w pewnym stopniu podcinają skrzydła. W software house'ach jest się bowiem mniej lub bardziej jedynie trybikiem większej maszyny i to do tego - będąc juniorem - trybikiem nie do końca jeszcze dobrze naoliwionym.

Dla mnie nowa praca była także wyzwaniem innego typu. Po niemal dziesięciu latach pracy w domu, gdzie sam sobie byłem kapitanem, sterem i okrętem, musiałem odnaleźć się w biurze. Z tym bywało różnie. Najgorzej chyba radziłem sobie z punktualnością, która przegrywała z zadaniami domowymi. Miałem też o wiele mniej czasu na naukę w dotychczasowym trybie, w którym poświęcałem od jednej do kilku godzin na studiowanie podręczników czy oglądanie samouczków wideo. Musiałem dostosować się do ogólnie przyjętych zasad działania biura i firmy oraz wyrobić sobie nawyki pracy z ludźmi. Nie uważam się za antyspołecznego dziwaka, ale okazało się, że przy pracy w domu nie zwraca się uwagi na wiele drobnych szczegółów, choćby takich jak natężenie dźwięku wydobywającego się ze słuchawek. Brakowało mi także pewnej wolności w organizacji czasu. Pracując w domu, czasem mierzę się z blokadami, brakiem kreatywności, niemożnością rozwiązania napotkanych problemów. Wtedy zwykle wychodzę do lasu na godzinę lub dwie, gdzie podczas marszu staram się zresetować, co w efekcie pozwala mi znaleźć rozwiązanie. Gdy pracuje się w biurze, to raczej nie jest możliwe.

> ...w czasie, kiedy ja rozpocząłem poszukiwania kolejnej pracy w mojej karierze dewelopera, Jacob rozpoczął poszukiwania juniora, który pomógłby mu w opracowaniu aplikacji na platformę iOS - dotąd Apparent Software miało bowiem w swojej kolekcji tylko programy dla Maca.

Ostatecznie więc okazało się, że w mojej pierwszej pracy byłem swego rodzaju nieudanym eksperymentem i po ośmiu miesiącach musieliśmy się rozstać. To było pouczające osiem miesięcy.

Oczywistym krokiem było rozesłanie wici w serwisach społecznościowych i wśród znajomych o tym, że junior deweloper z ośmiomiesięcznym doświadczeniem szuka pracy. To właśnie tutaj przekonałem się, jak ważne są kontakty branżowe, znajomości zawarte często wiele lat temu, kiedy jeszcze w ogóle nie myślałem o tym, by zostać programistą.

To bowiem w styczniu 2011 roku, w San Francisco, na dzień przed otwarciem targów i konferencji Macworld, na jednej z towarzyszących imprez poznałem Jacoba Gorbana z **Apparent Software**. Niewielkiego, ale prężnego studia programistycznego, wydającego swoje autorskie aplikacje dla Maca. Część z czytelników na pewno kojarzy ImageFramer, Cashculator i Trickster. Od tego czasu utrzymywaliśmy ze sobą kontakt w mediach społecznościowych, a czasem rozmawialiśmy również za pośrednictwem Skype'a. Dzieliliśmy bowiem także wspólną pasję do rocka progresywnego i gitar. Okazało się, że w czasie, kiedy ja rozpocząłem poszukiwania kolejnej pracy w mojej karierze dewelopera, Jacob rozpoczął poszukiwania juniora, który pomógłby mu w opracowaniu aplikacji na platformę iOS - dotąd Apparent Software miało bowiem w swojej kolekcji tylko programy dla Maca - i którego mógłby także uczyć. I w ten sposób kolejnej pracy programisty szukałem dwa dni.

Wróciłem także do środowiska pracy, w którym czuję się najbardziej komfortowo - do biurka we własnym mieszkaniu. Znowu mogłem wykorzystać mój czas najbardziej efektywnie, nie marnując go np. na bezmyślne ślęczenie nad komputerem wtedy, kiedy zatrzymałem się nad problemem wydawać by się mogło niemożliwym do rozwiązania. Co więcej,

w każdej chwili mogłem teraz pytać się mojego bardziej doświadczonego kolegi o radę i po prostu czegoś nie umieć, nie znać się. Dzięki czemu praca stała się mniej stresująca i znowu była wyzwaniem, które stawiałem sobie sam. W przeciwieństwie też do pracy w domu programistycznym, w którym po prostu realizuje się zlecenia klientów w sposób mocno anonimowy, mogę pokazywać efekty naszej wspólnej pracy.

Program posiada
też rozszerzenie dla iMessage,
pozwalające na wysyłanie
naklejek. Wszystko wydaje
się proste, ale wyzwań
stojących przed juniorem
było i jest tutaj sporo.
Począwszy od odpowiedniego
skalowania obrazów,
naklejek, ramek czy tekstu
do pełnej rozdzielczości
zdjęcia przy jego eksporcie.

Różnica pomiędzy pracą w firmie realizującej zlecenia klientów, a tej niewielkiej, tworzącej własne, autorskie aplikacje, to jak różnica pomiędzy pracą w orkiestrze, w której jest się po prostu anonimowym muzykiem, zmuszonym grać narzucony z góry repertuar, a graniem w zespole rockowym złożonym z przyjaciół, gdzie dzieła są wypadkową umiejętności i pomysłów wszystkich członków, którzy czerpią dużą przyjemność ze wspólnego tworzenia.

W Apparent Software tworzę od podstaw aplikację **Socialite: naklejki i ramki**, pozwalającą na dodawanie do zdjęć naklejek i ramek tworzonych przez naszego grafika Bradena oraz tekstu w jednym z wybranych krojów. Upiększone w ten sposób obrazki można następnie zapisać lub wysłać do innych programów czy serwisów społecznościowych. Program posiada też rozszerzenie dla iMessage, pozwalające na wysyłanie naklejek. Wszystko wydaje się proste, ale wyzwań stojących przed juniorem było i jest tutaj sporo. Począwszy od odpowiedniego skalowania obrazów, naklejek, ramek czy tekstu do pełnej rozdzielczości zdjęcia przy jego eksporcie, poprzez zastosowanie niestandardowych sposobów skalowania, obracania i przesuwania samych naklejek (standardowymi są gesty obsługiwane przez odpowiednie klasy dostępne w bibliotece UIKit), odpowiednie przekształcenia geometryczne (musiałem przypomnieć sobie zagadnienia, z którymi ostatni raz miałem do czynienia w liceum), obsługę zakupów wewnątrz aplikacji, zapisywanie i przenoszenie obrazków naklejek i ramek w ramach pakietu, jakim jest aplikacja dla iOS, po tworzenie rozszerzenia dla iMessage i własnej biblioteki.

Cały czas się uczę i cały czas staram się wykorzystywać właśnie zdobytą wiedzę do ulepszania tej aplikacji, przebudowy struktury jej kodu, by był prostszy, a co za tym idzie bardziej czytelny.

Oczywiście wciąż wiele przede mną, pracuję też nad innymi aplikacjami, m.in. ulepszeniem **Negative**, mojego czytnika PDF z trybem nocnym, czy klientem sieci społecznościowej Mastodon. Cały czas też uczę dzieci programowania. W tym roku były to już dwie klasy - pierwsza i czwarta. Uczniowie stawiają przede mną nowe wyzwania (chcą, bym w przyszłym roku szkolnym uczył ich podstaw programowania na platformę Android), ale to już temat na drugą część cyklu „od blogera do nauczyciela”.

MyApple
Poleca

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Granie w chmurze,
czyli pecetowe klasyki na Macu

Jacek Swoboda

W życiu prawie każdego użytkownika Maców przychodzi taki dzień, kiedy pomyśli sobie: „Zagrałbym w coś”. Niestety często następstwem wyrażonej chęci jest rozczarowanie, bo poszukiwany tytuł nie jest dostępny na system macOS lub „przyoszczędziliśmy” w konfiguracji naszego nowiutkiego MacBooka Pro i niestety bez dodatkowej grafiki nie sprostamy nawet minimalnym wymaganiom. W takiej sytuacji przychodzą szalone pomysły, jak: „Złożę sobie peceta do grania” lub bardziej racjonalny: „Kupię konsolę”. Mało kto jednak wybiera opcję, która już powszechnie zadomowiła się w branży IT. Czyli: „Wykorzystam rozwiązanie oparte o chmurę”. Stwierdzicie: „Szarlatan chce grać na jakichś serwerach, przecież tak się nie da!”. Nic bardziej mylnego. Sprawdziłem i bardzo sobie chwalę to rozwiązanie, bo za ułamek ceny przeciętnego peceta mam do dyspozycji mocarną konfigurację z budżetem nawet na kilka lat grania.

Zdaję sobie sprawę, że po takim wstępie opisywany temat zaczyna brzmieć jak tytuł „clickbaitowego" artykułu: „Odkrył sposób na gamingowego peceta za grosze, producenci podzespołów go nienawidzą!", jednak nie jest to do końca prawdą. Wypada podkreślić, że bardziej mowa tutaj o graniu w strategie, przygodówki, symulacje lub tytuły fabularne, a nie zręcznościówki, w których liczą się błyskawiczne czasy reakcji. Niewątpliwie potrzebne jest też szybkie i stabilne łącze internetowe. Będziemy posiłkować się maszynami wirtualnymi, czyli w dużym uproszczeniu systemem operacyjnym uruchamianym jako pojedyncza aplikacja na fizycznym serwerze, udostępnianymi przez firmę Paperspace. Wybrałem ich, gdyż oferują bardzo dobry stosunek ceny do konfiguracji zoptymalizowanej pod rozwiązania wykorzystujące karty graficzne. Nas oczywiście najbardziej będzie interesował „gaming", ale wspomniana firma oferuje również komputery dedykowane pod zaawansowane obliczenia z uczeniem maszynowym i sztuczną inteligencją na czele.

Do rozpoczęcia przygody z Paperspace niezbędne jest utworzenie konta. Z tego miejsca zupełnie niezobowiązująco mogę polecić mój kod referencyjny **NPCAOJT**, z którego po rejestracji otrzymacie po 5 USD na „zwykłe" maszyny i 5 USD na te z rozwiązania „Gradient" (platforma dedykowana uczeniu maszynowemu oraz sztucznej inteligencji). Następnie należy utworzyć nową maszynę wirtualną, gdzie zainstalujemy tytuły, w które chcemy pograć - to właśnie z nią będziemy się łączyć z naszego Maca. Proces ten opiera się na prostym kreatorze konfiguracyjnym, gdzie wybieramy:

* lokalizację serwerowni - region EUROPE (AMS1);
* system operacyjny - Windows 10 z licencją dostarczaną przez Paperspace;
* typ maszyny w zależności od wymagań naszych gier:
  * Air z 4 GB RAM, 2 x CPU, 512 MB GPU za 0,07 USD na godzinę,
  * Standard z 8 GB RAM, 4 x CPU, 512 MB GPU za 0,10 USD na godzinę,
  * Advanced z 16 GB RAM, 6 x CPU, 2 GB GPU za 0,18 USD na godzinę,
  * Pro z 32 GB RAM, 8 x CPU, 4 GB GPU za 0,32 USD na godzinę,
  * konfiguracje oparte o dedykowane karty graficzne, które wymagają uprzedniego kontaktu ze wsparciem Paperspace;
* ilość dostępnej przestrzeni dyskowej, tutaj polecam wybrać minimum 100 GB w cenie 7 USD na miesiąc, żeby zapewnić miejsce na pakiety aktualizacyjne usługi Windows Update;
* domyślną konfigurację sieciową;
* aktywowanie opcji „Auto-Shutdown" najlepiej z minimalnym czasem zwłoki w przypadku, gdy decydujemy się na rozliczanie godzinowe;
* wyłączenie opcji Auto Snapshot, chyba że zależy nam na dodatkowo płatnych kopiach stanu maszyny wirtualnej;
* wyłączenie dodatkowo płatnej opcji przydzielenia zewnętrznego, statycznego adresu IP, chyba że planujemy łączyć się z naszą maszyną np. za pomocą protokołu RDP, a nie dedykowanych aplikacji Paperspace;
* sposób rozliczenia.

Po ukończeniu konfiguracji, gdy nasza maszyna będzie już dostępna w panelu administracyjnym usługi Paperspace, proponuję pobrać **dedykowaną aplikację dla systemu macOS** i z niej uruchomić ją w trybie pełnoekranowym. Warto podkreślić, że możemy również obsługiwać naszą wirtualną maszynę bezpośrednio z przeglądarki internetowej, co jest dość ciekawym rozwiązaniem dającym dodatkowe możliwości obsługi i zarządzania.

Ponadto weźcie pod uwagę, że pierwsze uruchomienie może wiązać się z wykonaniem pakietu aktualizacji Windowsa, więc warto uzbroić się w cierpliwość przez dłuższą chwilę.

Podczas korzystania z maszyny wirtualnej Paperspace cały czas mamy do dyspozycji rozwijane menu na ikonie w prawym górnym rogu ekranu (możemy ją dowolnie przesuwać). To z niego możemy wybrać m.in. sposób i jakość wyświetlania, opcje audio, czy chociażby przekierowanie urządzeń USB.

Dodatkowo możemy wywołać panel opcji zaawansowanych, gdzie możemy dostosowywać np. bitrate lub akceleracje GPU.

Po dostosowaniu opcji pozostaje już tylko instalować tytuły, w jakie chcecie pograć, i czerpać przyjemność z rozgrywki. Pamiętajcie jedynie o wyłączeniu maszyny wirtualnej po skończonej rozgrywce, gdy wybraliście godzinowy system rozliczania.

Osobiście używam maszyny Paperspace Advanced do grania w niezwykle popularną karciankę „Magic: The Gathering Arena", która niestety jest dystrybuowana wyłącznie na system Windows. Muszę przyznać, że takie rozwiązanie sprawdza się rewelacyjnie. Jest o wiele wygodniejsze niż stawianie odrębnej maszyny wirtualnej na dysku Maca. Kiedy mam ochotę, odpalam aplikację Paperspace i w przeciągu kilku minut mogę już cieszyć się rozgrywką. Wszelkie ewentualne opóźnienia, jakie zdarzyły mi się do tej pory w streamingu obrazu, były na tyle nieznaczne, że ani razu nie wpłynęły na wynik rozgrywki. Z całym przekonaniem polecam Wam sprawdzenie tej usługi, gdyż podobnie jak Netflix i HBO zastępują nam lokalne odtwarzanie filmów oraz seriali, tak i gry mogą wkrótce przenieść się na coraz popularniejsze usługi streamingowe.

Apple Arcade
— przegląd najbardziej obiecujących gier

Marek Gawryłowicz

Jest wiele powodów, przez które można podchodzić sceptycznie do Apple Arcade - zapowiedzianej niedawno nowej usługi, mającej oferować dostęp do bogatego katalogu gier na platformy iOS, tvOS i macOS w zamian za comiesięczny abonament. Ograniczenia i wymagania zniechęcające deweloperów do tworzenia gier z myślą o tej platformie, niezbyt jasny model biznesowy oraz brak głośnych hitów klasy AAA w startowym katalogu to tylko niektóre z problemów, na które zwracają uwagę osoby krytykujące nowe przedsięwzięcie firmy Apple. Mimo iż sam również podchodzę niezbyt optymistycznie do przyszłości Apple Arcade, to jednak ta ostatnia kwestia jest moim zdaniem często nieco wyolbrzymiana. Oczywiście, znane tytuły i rozpoznawalne marki bardzo pomogłyby Apple Arcade, jednak ich brak wcale nie musi oznaczać, że usługa ta nie będzie nam w stanie zaoferować ciekawych, wartych uwagi gier. Wprost przeciwnie – wśród zapowiedzianych do tej pory gier bez problemu można znaleźć kilka tytułów, na które naprawdę warto czekać.

Większość z zapowiedzianych do tej pory gier to produkcje tworzone przez małe, niezależne studia, odbiegające w swojej twórczości od szeroko pojętego mainstreamu, które nadrabiają niższy budżet ciekawą stylistyką, klimatem i pomysłami.

Według zapowiedzi Apple w dniu premiery Apple Arcade w jej katalogu ma być dostępnych ponad 100 pozycji, z których sporą część stanowić będą zupełnie nowe gry, stworzone specjalnie z myślą o tej usłudze (chociaż warto zauważyć, że niedługo po pierwszej oficjalnej informacji okazało się, że niektóre z gier promowanych przez Apple jako „exclusivy" trafią w przyszłości także na konsole i komputery z systemem Windows). Nie wszystkie doczekały się jeszcze wprawdzie oficjalnych zapowiedzi, jednak te, o których już wiemy, pokazują całkiem wyraźnie, czym kieruje się Apple, wybierając startowe tytuły. Większość z zapowiedzianych do tej pory gier to produkcje tworzone przez małe, niezależne studia, odbiegające w swojej twórczości od szeroko pojętego mainstreamu, które nadrabiają niższy budżet ciekawą stylistyką, klimatem i pomysłami. W poniższym artykule postaram się przybliżyć Wam kilka spośród najlepiej zapowiadających się gier, w które będziemy mogli zagrać za pośrednictwem Apple Arcade.

Beyond a Steel Sky

W 1994 roku studio Revolution Software wypuściło na rynek Beneath a Steel Sky - przygodówkę typu point & click osadzoną w dystopijnym, futurystycznym świecie, w którym większość planety została zniszczona przez wojny i zanieczyszczenia. Mimo iż gra ta nigdy nie osiągnęła tak dużej sławy jak inne produkcje tego samego studia (takie jak seria Broken Sword), to jednak wciąż cieszy się sporym uznaniem wśród fanów gatunku. W 2012 roku twórcy gry oficjalnie potwierdzili, że pracują nad jej kontynuacją. Chyba nikt nie spodziewał się jednak, że sequel tej klasycznej przygodówki będzie jednym ze startowych tytułów w katalogu Apple Arcade. Beyond a Steel Sky, bo taki tytuł nosić będzie druga część serii, ma jednak dość znacznie różnić się od swojej poprzedniczki zarówno stylistyką oprawy graficznej, jak i mechaniką rozgrywki. Zamiast dwuwymiarowej gry typu point & click otrzymamy nowoczesną, trójwymiarową przygodówkę rozgrywającą się w dużym, otwartym świecie, zmieniającym się pod wpływem działań gracza. Twórcy gry zapewniają jednak, że pomimo tych zmian w grze nadal będzie się dało wyraźnie wyczuć ducha klasyków z lat 90. (tyczy się to zwłaszcza scenariusza i sposobu projektowania zagadek). Zapowiedzieli oni też, że chociaż fabuła będzie stanowić kontynuację wątków z Beneath a Steel Sky, to zostanie ona napisana tak, by w grę mogły zagrać także osoby nie znające części pierwszej.

Overland

Overland to strategiczna gra turowa, w której kierujemy grupą ludzi przemierzających postapokaliptyczne Stany Zjednoczone, opanowane przez potwory. By przetrwać, będziemy musieli przeczesywać ruiny miast w poszukiwaniu paliwa, przedmiotów, broni, surowców oraz innych ocalałych, mogących przyłączyć się do naszej drużyny. Problem w tym, że im więcej czasu poświęcimy na eksplorację i im więcej hałasu wokół siebie narobimy, tym większe szanse na to, że ściągniemy na siebie uwagę przeciwników. Jako iż nasi podopieczni nie są zaprawionymi w bojach weteranami, lecz zwykłymi ludźmi potrafiącymi często

zginąć od jednego celnego ataku, bezpośrednia konfrontacja z potworami, a zwłaszcza ich większymi stadami, będzie zwykle czymś, czego chcemy unikać. W efekcie, mimo zastosowania turowej mechaniki przywodzącej na myśl wojenne gry strategiczne, rozgrywka w Overland będzie znacznie bliższa popularnym ostatnio grom survivalowym. Warto też dodać, że lokacje, które przyjdzie nam zwiedzić w grze, będą generowane proceduralnie, dzięki czemu będzie można ją przechodzić wielokrotnie, za każdym razem mierząc się z innymi wyzwaniami.

Akcja Oceanhorn 2 będzie rozgrywać się na wiele lat przed wydarzeniami przedstawionymi w części pierwszej, pokazując graczom nieco inne oblicze magicznego królestwa Arcadii. Głównym bohaterem będzie młody chłopak marzący o zostaniu rycerzem.

The Pathless

Giant Squid to studio odpowiedzialne za ABZÛ - niepozorną grę o nurku przemierzającym głębiny oceanu, która podbiła serca graczy niezwykłym klimatem i charakterystyczną oprawą audiowizualną, stając się jednym z największych niezależnych hitów 2016 roku. W ich nowej produkcji, zatytułowanej The Pathless, wcielimy się w zamaskowaną łowczynię, która w towarzystwie oswojonego orła przemierza tajemniczą wyspę, poszukując sposobu na zdjęcie klątwy, przez którą cała kraina pogrążyła się w ciemności. Podobnie jak miało to miejsce w ABZÛ, jednym z głównych elementów rozgrywki będzie tu eksploracja otaczającego nas świata, jednak o ile ocean znany z poprzedniej gry był odprężającą i bezpieczną oazą spokoju, o tyle tym razem na gracza czyhać będą liczne niebezpieczeństwa. The Pathless ma bowiem kłaść większy nacisk na elementy zręcznościowe, w tym walkę z fantastycznymi istotami zamieszkującymi wyspę. W grze nie zabraknie jednak również różnego rodzaju zagadek środowiskowych.

Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm

Pierwsza część Oceanhorn, wydana w 2013 roku na urządzenia z systemem iOS, była prostą przygodową grą akcji z elementami RPG, czerpiącą pełnymi garściami inspirację z klasycznych odsłon serii The Legend of Zelda. Mimo iż sama nie wnosiła nic nowego do gatunku, to jednak całkiem solidne wykonanie i potęga nostalgii sprawiły, że osiągnęła ona sporą popularność. Jej kontynuacja również bardzo wyraźnie inspiruje się przygodami Linka, jednak bliżej jej do nowszych odsłon, takich jak Breath of the Wild i Skyward Sword (chociaż w jednym z wywiadów twórcy przyznali, że wzorowali się także na Final Fantasy XV i serii Xenoblade Chronicles). Gracze mogą więc spodziewać się wesołej, kolorowej, a przy tym naprawdę pełnej uroku oprawy graficznej, zręcznościowego systemu walki (jednym z elementów wyposażenia naszego bohatera będzie Caster - magiczne narzędzie przypominające pistolet) oraz dużego, otwartego świata, pełnego podziemi, potworów, zagadek i ukrytych skarbów. Akcja Oceanhorn 2 będzie rozgrywać się na wiele lat przed wydarzeniami przedstawionymi w części pierwszej, pokazując graczom nieco inne oblicze magicznego królestwa Arcadii. Głównym bohaterem będzie młody chłopak marzący o zostaniu rycerzem.

Fantasian

Hironobu Sakaguchi to żywa legenda wśród twórców gier jRPG: ojciec serii Final Fantasy, autor jej dwóch najsłynniejszych odsłon (VI i VII) oraz współtwórca kultowego Chrono Trigger. Nie dziwi więc, że pojawienie się jego nazwiska wśród twórców zaangażowanych w projekt Apple Arcade od samego początku wywołało sporo zamieszania wśród fanów tego gatunku. Gra stworzona przez niego na potrzeby wspomnianej usługi nosi nazwę Fantasian, a jej cechą charakterystyczną będzie nietypowa oprawa graficzna łącząca trójwymiarowe modele postaci z ręcznie wykonanymi dioramami przedstawiającymi otoczenie.

> ...umiejętność zmieniania się w mysz pozwala przecisnąć się przez wąskie szczeliny, przybierając formę nietoperza Shantae może latać i eksplorować ciemne pomieszczenia...

Takie rozwiązanie tworzy w warstwie wizualnej niezwykłą mieszankę fantastyki i realizmu, a przy okazji stanowi swego rodzaju ukłon w stronę klasycznych tytułów z lat 90., które również często łączyły animowane obiekty ze statycznymi tłami (chociaż w ich przypadku były one zwykle prerenderowanymi grafikami, a nie zdjęciami makiet). Niestety, o samej mechanice rozgrywki nie wiadomo jak na razie zbyt dużo, podobnie zresztą jak i o fabule gry. Biorąc pod uwagę wcześniejsze dokonania jej twórcy, uważam jednak, że zasłużył on na pewien kredyt zaufania. Nie zdziwiłbym się zresztą, gdyby wielu fanów gier fabularnych z Kraju Kwitnącej Wiśni wykupiło abonament Apple Arcade w ciemno tylko po to, by zagrać w ten jeden tytuł.

Shantae 5

Shantae 5 to najnowsza odsłona popularnej serii zręcznościowych platformówek opowiadających o przygodach młodej, obdarzonej magicznymi mocami dziewczyny, będącej w połowie dżinnem. Twórcy gry nie zdradzili jeszcze zbyt wielu oficjalnych informacji na jej temat, jednak krótkie fragmenty rozgrywki zaprezentowane w materiałach promujących Apple Arcade wyraźnie wskazują na to, iż nie będzie ona zbyt mocno odbiegać od poprzednich części (co raczej nie powinno stanowić zaskoczenia dla fanów, gdyż wszystkie poprzednie gry o przygodach Shantae były do siebie dość podobne). Shantae 5 będzie więc dwuwymiarową, okraszoną sympatyczną oprawą graficzną platformówką z poziomami zaprojektowanymi w taki sposób, by po odblokowaniu dodatkowych umiejętności naszej bohaterki można było przechodzić je ponownie, odkrywając nowe, niedostępne wcześniej obszary (przykładowo: umiejętność zmieniania się w mysz pozwala przecisnąć się przez wąskie szczeliny, przybierając formę nietoperza Shantae może latać i eksplorować ciemne pomieszczenia, a jako małpa zyskuje zdolność wspinania się po ścianach). Warto też zauważyć, że Shantae 5 to jak na razie jedyna spośród oficjalnie zapowiedzianych gier z katalogu Apple Arcade, która stanowi pełnoprawną część popularnej serii gier kojarzonej głównie z konsolami.

QI Charger

Ładowarka indukcyjna

MyApple Poleca

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE