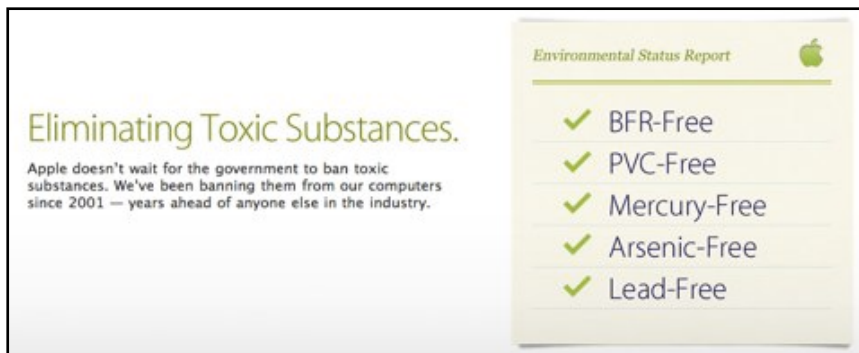


mélamorsico

IL SETTIMANALE DEL BLOG MELAMORSICATA.IT

APPLE RINNOVA LA SEZIONE DEL SUO SITO DEDICATO ALL'AMBIENTE



Dopo l'adozione di nuove politiche per la costruzione di prodotti attenti alla natura, Apple ha rinnovato la sezione del suo sito istituzionale dedicato all'ambiente. In questo modo si potranno conoscere gli interventi volti all'ecosostenibilità. Ad esempio:

- Con i nuovi iMac si emettono il 18% in meno di gas serra in 4 anni e la riduzione dell'emissione di anidrite carbonica azzerà quella emessa durante i processi produttivi. La versione da 20" attuale, inoltre, contiene il 55% di materiali in meno dell'iMac da 15" della prima generazione. Ciò si traduce con 10.000 tonnellate di materiali in meno per ogni milione di iMac.
- Con i nuovi MacBook Pro 13" si produce il 41% di imballaggio in meno che si traduce con una capacità doppia per ogni pallet trasportato, con relativa riduzione di emissione di gas nocivi durante il trasporto aereo e navale. Tanto per fare un esempio: ogni 32.000 portatili spediti si risparmia un volo di un aereo 747.

La società, inoltre, si è posta come obiettivo il riciclaggio del 50% dei suoi prodotti entro il 2010.

In questo numero:

- Skebby Free SMS, manda SMS illimitati a chi usa questo programma
- Benchmark di tutti i dispositivi mobili di Apple
- Gli iTunes LP sbarcano anche in Italia
- Il brand Apple vale oltre 15 miliardi di dollari
- Anteprima Babelshot, il traduttore per iPhone con riconoscimento del testo
- Intervista a Ottavio Radicati di FrozenPepper
- ProntoTreno, l'applicazione di Trenitalia per orari e biglietti
- L'iPhone Transformer
- Apple aggiorna i driver delle stampanti HP
- App Store: lo scorso venerdì record di approvazioni, quasi 1.400 applicazioni
- Google attiva il push per Gmail nell'iPhone
- Rilasciato iTunes 9.0.1
- Apple costruisce un enorme Apple Store a Manhattan
- Microsoft vuole i dipendenti Apple per i suoi store
- Tre nuovi spot per iPhone 3Gs: Dine, Nature e Pass
- iReb, un programma per risolvere gli errori 16xx e 21 di iTunes
- BMW Sauber F1 Team, nuovo gioco automobilistico per iPhone

Skebby Free SMS, manda SMS illimitati a chi usa questo programma

lunedì, 21.09.09

Chi legge da tempo questo blog avrà già conosciuto Skebby, il servizio VoIP per SMS che permette di sfruttare gli SMS gratuiti dati da alcuni operatori, come TIM, Vodafone o Alice.

Skebby, però, non si limita a fare solo questo. E' possibile ricaricare del credito per mandare SMS verso tutti a 6 centesimi facendo apparire un numero breve come mittente, oppure a 8 centesimi facendo apparire il proprio numero di telefono. Ma la vera funzione hot di questo software sono gli SMS illimitati.

Se il mittente ha Skebby, infatti, è possibile inviargli SMS fino a 1500 caratteri ciascuno e senza limiti. L'ho testato sul mio iPhone e funziona molto bene. In pratica nel programma si invia l'SMS. Il mittente riceverà uno squillo da un numero di telefono che è possibile salvare in rubrica con il nome Skebby. Lo squillo indica la ricezione di nuovi SMS. Si rientra nel programma, si clicca sul pulsante di refresh e si leggono i nuovi SMS. La grafica è in stile Messaggi dell'iPhone.

L'applicazione è disponibile per iPhone e iPod Touch, inoltre potranno installarla anche coloro hanno cellulari di altre marche tramite una versione java. Il programma pesa 800 KB e si scarica gratis dall'App Store.

Benchmark di tutti i dispositivi mobili di Apple

lunedì, 21.09.09

I redattori di Macworld sono sempre pieni di dubbi: qual è il dispositivo più veloce di Apple tra quelli che fanno uso di Os X Mobile? L'unico modo che hanno per risolvere le perplessità è provare a dare la risposta sul campo. Così ecco effettuati alcuni test per verificare la velocità di tutte le generazione degli iPhone e degli iPod Touch.

Il risultato è che per l'accensione è più veloce l'iPod Touch 3G, mentre per l'esecuzione dei programmi e per il caricamento delle pagine web è più veloce l'iPhone 3Gs.

Gli iTunes LP sbarcano anche in Italia

martedì, 22.09.09

Con qualche giorno di ritardo rispetto gli USA, ora gli iTunes LP sono disponibili anche in Italia. Pochi minuti fa,

infatti, l'album "The boy who knew too much" di Mika che comprai il 18 settembre è stata trasformato in album LP con un aggiornamento da 40 MB circa.

Come sa chi ha seguito l'ultimo Keynote, gli album con iTunes LP contengono informazioni aggiuntive come facevano i vecchi LP. In quello di Mika, infatti, sono presenti i testi delle canzoni, una gallerie di foto e i credits con tutte le informazioni sulle persone che hanno lavorato ai brani.

Il brand Apple vale oltre 15 miliardi di dollari

martedì, 22.09.09

Quanto vale il logo di Apple? Ben 15,4 miliardi di dollari. Lo rivela un'indagine con relativa classifica condotta da BusinessWeek per i "Best Global Brands 2009". La classifica prende in considerazione una serie di parametri che misurano il grado di riconoscibilità di un brand. Quello di Apple è passato dal 24° posto del 2008 al 20° con una crescita del 12% grazie alla diffusione dell'iPhone.

Al primo posto in classifica c'è Coca-Cola con un valore di 68,7 mld di \$, al secondo IBM con 60,2 mld di \$ e terzo Microsoft che vede calare il suo valore del 4% a quota 56,6 mld di \$. Per le aziende italiane ci sono solo quattro marchi nella top 100: Gucci al 41° posto (8,2 mld di \$), Prada al 87° posto (3,5 mld di \$), Ferrari all'88° posto (3,5 mld di \$) e Giorgio Armani al 89° posto (3,3 mld di \$).

Anteprima Babelshot, il traduttore per iPhone con riconoscimento del testo

martedì, 22.09.09

Andate all'estero e leggete un cartello in lingua straniera, oppure un menu o un foglietto illustrativo? Presto il vostro iPhone potrebbe farvi da traduttore grazie a Babelshot. Il software non è ancora presente nell'App Store ma ho avuto il piacere di provarlo in anteprima. Grazie al servizio di traduzione di Google, infatti, Babelshot permette di tradurre qualsiasi testo in numerose lingue.

La vera novità, però, sta nel riconoscimento del testo. Basta scattare una foto e selezionare l'area da tradurre con l'apposito indicatore. Nelle mie prove il testo italiano lo riconosce con qualche difficoltà, mentre quello in inglese senza problemi. Spero che il motore di riconoscimento sia migliorato in futuro. In ogni modo è possibile correggere il testo a mano in qualsiasi

momento. Volendo è possibile salvare le traduzioni per successive letture.

Intervista a Ottavio Radicati di FrozenPepper

martedì, 22.09.09

Il nostro ciclo di interviste agli sviluppatori per App Store non si ferma, segno che anche nella nostra nazione c'è molto fermento attorno il negozio delle applicazioni di Apple. Quest'oggi abbiamo conversato con Ottavio Radicati della FrozenPepper. Ecco cosa ci siamo detti:

Ciao Ottavio, parlati un po' di te. Come è nata la FrozenPepper?

Nato e residente a Pisa, iscritto a filosofia presso la sapienza di Roma (al momento in stand-by), ma da sempre appassionato di grafica 3D. Grazie a Unity3D ho mosso i primi passi verso la programmazione e il game design, poi con l'apertura dell'App Store ho deciso di provare a lanciarmi. La prima applicazione che ho realizzato (e che ha venduto discretamente) è stata "EasyPasta" con l'obiettivo di provare a insegnare a cucinare un piatto di pasta decente agli americani. Poi con l'uscita di Unity per iPhone ho deciso di passare ai giochi, ho rilasciato per prima cosa due giochi sviluppati mentre stavo imparando a conoscere Unity e il game design in generale, questi mi hanno comunque permesso di mantenermi decentemente nell'ultimo anno. "Mr. Smith" è andato abbastanza bene anche se ha avuto numerosi scontri con il sistema di approvazione di Apple.

La tua applicazione RC Heli simula un piccolo elicottero telecomandato. Da cosa deriva questa idea?

Circa 2 anni fa acquistai un elicottero radiocomandato per 25 euro su Ebay, molto, molto basilare nei controlli, ma comunque volava! Ne rimasi impressionato e decisi di fare un video in 3D su di un mini elicottero. Nello stesso periodo scoprii Unity3D per Mac, avevo già preparato i modelli 3D di stanza e elicottero che volevo usare per il video, provai quindi a fare un simulatore in Unity3D. Al tempo però ero completamente inesperto e mi scontrai con la difficoltà del controllare decentemente l'elicottero con la tastiera. Poi grazie alle capacità touch dell'iPhone, e molta esperienza in più, ho deciso di tornare sul progetto, RC Heli è il risultato.

Progetti per il futuro? A cosa lavori?

Eh...moltissimi. Intanto abbiamo appena completato un grosso aggiornamento per RC Heli che porterà un nuovo elicottero e controlli più professionali (per chi li vuole) oltre ad aver risolto numerosi problemi che il gioco poteva avere sui dispositivi più vecchi. RC Heli crescerà ancora e probabilmente rilasceremo una versione "gold"

con più scenari in cui far volare l'elicottero oltre a più modelli di elicotteri da scegliere. Ho già pronta fisica e controlli per macchine e aerei telecomandati, quindi probabilmente prima o poi arriveranno sullo store anche RC Car and RC Plane.

Mr. Smith verrà aggiornato prima o poi (appena troverò un compromesso con Apple). Ho una cartella "progetti" con più di 20 game concepts e spero che prima poi buona parte possa essere pubblicato.

Puoi dare qualche consiglio a chi cerca di sviluppare applicazioni per App Store?

Hum...bella domanda. Posso dire poche cose, sicuramente di non scoraggiarsi alla prima applicazione che non va come sperato e che il serio impegno e la dedizione prima o poi ripagheranno gli sforzi fatti. La cosa più importante penso sia l'esperienza e per procurarsela in poco tempo (il mercato è velocissimo) bisogna soprattutto per i primi mesi "ammazzarsi" di studio e lavoro, specialmente nello sviluppare per iPhone sono moltissime le cose da sapere per poter sfruttare al meglio il dispositivo, le risorse sono limitate e i controlli totalmente non convenzionali, quindi del tempo e un po' di progetti di "prova" sono indispensabili per raggiungere la qualità e la professionalità richiesti per avere successo nello store.

Io ho sempre molto da imparare, ma dopo un anno da sviluppatore per iPhone posso dire con certezza che è un mondo accessibile a tutti. Internet fornisce una immensa quantità di risorse e tutorial, impegno e dedizione faranno il resto.

Recentemente Apple ha affermato che l'iPod Touch è sempre più una console di videogame. Cosa ne pensi in proposito?

Concordo pienamente. La potenza dei nuovi dispositivi Apple sorpassa di gran lunga quella di qualsiasi console portatile (Nintendo o Sony) e la carenza di tasti fisici viene sempre più compensata dall'originalità dei giochi sviluppati per App Store, dagli innovativi sistemi di controllo che rendono alcuni giochi esperienze uniche sperimentabili solo su iPod e iPhone.

Secondo te cosa manca all'iPhone per diventare un dispositivo completo?

Penso che l'hardware ci sia tutto o quasi. Ciò che può ancora migliorare è l'integrazione tra iPhone e gli altri strumenti per la vita digitale. Un migliore studio intorno al software e mirato all'integrazione potrebbero portare iPhone ad essere con semplicità il telecomando della tv, del computer, un touch screen per certe applicazioni desktop. Tipo sognerei di poterlo usare per mostrare solo i livelli Photoshop del file su cui sto lavorando. Alcune di

queste cose sono già possibili, ma sempre troppo macchinose e non sempre perfettamente funzionanti.

Cosa ci puoi dire in riguardo le regole dell'App Store? Ce ne sono alcune che non ti piacciono?

Sono molto combattuto a riguardo. Da una parte non sopporto il fatto che non esistano regole chiare riguardo a moltissime cose. L'ultima versione che ho sviluppato di Mr. Smith è stata respinta già 3 volte per eccessivo realismo, poi esce il gioco di Dexter dove puoi essenzialmente disegnare con il sangue. L'aggiornamento di RC HELI è stato appena respinto perché tra le tag includeva "sim" e Apple ha pensato che volessimo citare il gioco "The Sims" invece che "simulator".

D'altra parte però so anche benissimo che l'App Store è qualcosa di unico e un'opportunità incredibile per gli sviluppatori. La licenza ha un prezzo ridicolo e i tempi di approvazione sono tutto sommato ottimi (per Sony e Nintendo ci possono volere numerosi mesi). Lo sviluppatore non ha praticamente costi oltre quelli di sviluppo e il mercato su cui pubblicare i propri prodotti ha dimensioni e crescita mai visti prima.

Secondo te qual è l'aspetto principale da curare durante lo sviluppo di un'applicazione per App Store?

Eh questo dipende dal tipo di applicazione, la sua originalità e molte altre cose. Certamente si deve prestare molta attenzione a come presentiamo l'applicazione, quindi icona, descrizione, screenshot e anche i menu dentro il programma/gioco devono essere pensati, disegnati e sviluppati con grande impegno. Buona parte degli acquisti sullo store, specialmente per le applicazioni dal prezzo molto basso, sono acquisti "impulsivi". Il cliente rimane attratto da qualcosa del gioco/applicazione, come l'icona che è importantissima, e vista la spesa irrisoria acquista senza pensarci troppo.

Lo sviluppatore di Twitterrific disse che l'App Store così come è organizzato ora agevola solo le applicazioni suonerie, cioè quelle che valgono poco. Cosa ne pensi di questa affermazione?

Non sono molto d'accordo. Sicuramente le dimensioni dello schermo limitano molto il tipo di applicazioni pensabili per il dispositivo, ma a parte quelle, l'App Store è un mercato apertissimo e ciò che decide il successo o meno di un'applicazione è solo l'interesse dei clienti. Certamente come in ogni possibile mercato, da quello dei libri alla musica, i prodotti più "pop" venderanno di più. Quindi se in un certo periodo vanno di moda i programmi delle pernacchie a 0,79 €, quei programmi avranno più successo di altri più seri, ma solo perché esistono più persone interessate alle pernacchie

sul telefonino che non alla totale gestione di fogli di calcolo e presentazioni Power Point. Applicazioni più serie esistono e hanno anche un discreto successo, ad esempio esistono alcuni programmi di astronomia veramente ben fatti che personalmente ritengo superiori di quelli disponibili per desktop.

Come vedi l'App Store tra 10 anni?

Immenso. Ma soprattutto spero che la filosofia alla base dell'App Store si estenda anche alle applicazioni desktop e console.

ProntoTreno, l'applicazione di Trenitalia per orari e biglietti

martedì, 22.09.09

Negli ultimi mesi, dopo il lancio della linea Freccia Rossa, le tratte a lunga percorrenza dei treni di Trenitalia hanno subito un aumento dei prezzi vertiginoso. Fortunatamente parte di quel denaro è reinvestito per migliorare il servizio, per esempio con il lancio di ProntoTreno.

Il programma permette di consultare gli orari in tempo reale e ricevere le informazioni sui ritardi. Inoltre, grazie a un ID di Trenitalia, è possibile comprare i biglietti on line con la carta di credito e utilizzare il biglietto elettronico per i relativi controlli a bordo.

Se ciò non vi bastasse, Trenitalia ha inserito anche un sistema per archiviare i propri viaggi e il riconoscimento vocale. Il programma pesa 700 KB e si scarica gratis dall'App Store. Speriamo che al controllore non venga mai in mente di obliterare l'iPhone.

L'iPhone Transformer

martedì, 22.09.09

Qualche settimana fa vedemmo un bellissimo video di un MacBook capace di trasformarsi in una nave spaziale. Con lo stesso lavoro di computer grafica, Manuel Eder ha realizzato un video dove si vede un iPhone trasformarsi fino a mostrare una tastiera QWERTY completa.

Un ottimo lavoro, magari in futuro diventerà realtà.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=W3UoYdATVDI>

Apple aggiorna i driver delle stampanti HP

martedì, 22.09.09

Con il lancio di Snow Leopard alcuni utenti hanno avuto problemi di compatibilità con alcune stampanti. Pian piano la società sta ponendo rimedio. Oggi, per esempio, è disponibile l'aggiornamento dei driver per le stampanti HP. Per effettuarlo bisogna assicurarsi di avere Os X 10.6.1 o superiori e andare nella pagina dell'aggiornamento. L'update pesa 383 MB.

App Store: lo scorso venerdì record di approvazioni, quasi 1.400 applicazioni

martedì, 22.09.09

Qualcuno lo potrebbe chiamare il venerdì d'oro, perché lo scorso 18 settembre abbiamo assistito al record di approvazione di applicazioni e giochi nell'App Store. Precisamente ci sono stati 1394 programmi e 302 giochi che hanno fatto ingresso all'interno del negozio di Apple.

Una cifra così grande da equiparare tutto il catalogo di applicazioni per BlackBerry e raggiungere quasi il catalogo di PlayStation 2, tutto in un solo giorno. Ora ci si chiede da cosa è stato causato questo boom di approvazioni. Apple sta testando un nuovo sistema che velocizzerà l'ingresso delle applicazioni?

Google attiva il push per Gmail nell'iPhone

martedì, 22.09.09

Ecco una delle buone notizie che attendevamo da tempo. Gmail ora supporta il push con l'iPhone. Google, infatti, ha esteso il progetto Google Sync all'iPhone e ora è possibile sincronizzare la posta, i contatti e i calendari con i rispettivi servizi Gmail, Google Contacts e Google Calendar.

Grazie alla tecnologia Microsoft Exchange supportata dall'iPhone, potrete usare il servizio già da subito. Per attivare il servizio e ricevere informazioni, basta andare nel sito di Google Sync.

Link al video:

http://www.youtube.com/watch?v=Kt_-qHczCMg**Rilasciato iTunes 9.0.1**

mercoledì, 23.09.09

Apple ha rilasciato l'aggiornamento 9.0.1 per iTunes. L'update ha un peso di 89,8 MB per i computer Mac e 88,8 MB per i computer con Windows. Riporta la seguente nota:

"iTunes 9.0.1 fornisce numerose e importanti correzioni di problemi, tra cui:

- *Risolve problemi di navigazione in iTunes Store.*
- *Corregge un problema relativo alle prestazioni che può causare il blocco di iTunes.*
- *Risolve un problema che può provocare la chiusura inaspettata di iTunes.*
- *Corregge un problema di sincronizzazione di podcast in playlist di iPod o iPhone.*
- *Risolve un problema di organizzazione degli album con dischi multipli.*
- *Migliora la sincronizzazione di applicazioni per iPod touch e iPhone.*
- *Genius è ora aggiornato automaticamente per visualizzare i mix Genius.*

iTunes 9 è dotato di molte nuove funzionalità e miglioramenti, tra cui:

- *Un aspetto migliore, un nuovo browser colonna per visualizzare facilmente artisti, album, film, programmi TV e altro ancora.*
- *iTunes Store ha un look tutto nuovo e consente una migliore navigazione per una rapida e facile esplorazione.*
- *iTunes LP e iTunes Extras offrono un'esperienza straordinaria con interviste, foto, video esclusivi e altro, disponibili con gli acquisti di determinati album e film in iTunes Store.*
- *Condivisione in famiglia ti consente di gestire la raccolta iTunes della famiglia tra i computer della tua casa. iTunes è in grado di trasferire automaticamente nuovi acquisti o puoi selezionare solo gli elementi desiderati.*
- *I mix Genius sono creati per te da iTunes e riproducono brani della tua libreria perfettamente abbinati.*
- *Ora la sincronizzazione di iPod e iPhone ti consente di organizzare le schermate principali di iPhone e iPod touch direttamente in iTunes. La sincronizzazione è adesso più flessibile e permette di sincronizzare singoli artisti, generi, programmi TV e puntate podcast.*

- Ora gli elementi di iTunes U sono organizzati in sezioni nella libreria iTunes.
- Sincronizzazione con iPod nano (5a generazione), iPod classic (autunno 2009) e iPod touch (autunno 2009).
- iTunes 9 include inoltre molti altri miglioramenti, come la codifica HE-AAC e la riproduzione, più flessibilità con le regole delle smart playlist, una più semplice organizzazione dei documenti multimediali nella cartella iTunes Media e altro ancora"

Apple costruisce un enorme Apple Store a Manhattan

mercoledì, 23.09.09

New York è da considerare come l'antica Roma ai tempi dell'Impero Romano. Anche se gli USA sono in crisi, Apple continua gli investimenti nella città della Mela costruendo un altro grande Apple Store. Il negozio ha preso il posto di un punto vendita di Victoria Secret, richiedendo l'abbattimento totale dell'edificio precedente.

Ora i lavori sono ancora in corso presso la 67° Strada e Brodway. Con una lunghezza per lato di 23 metri, farà ad angolo mostrando splendide vetrate. Ad Apple costerà circa 38 milioni di dollari e aprirà per Natale.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=8JxRwP5IOv0>

Microsoft vuole i dipendenti Apple per i suoi store

mercoledì, 23.09.09

Dopo aver visto un calo del fatturato e aver letto che gli Apple Store rendono moltissimo, in Microsoft hanno avuto l'innovativa idea di creare i Microsoft Store, negozi dove saranno venduti i prodotti di Redmond e dei loro partner.

In passato abbiamo letto del reclutamento di un ex dirigente di Apple per creare i negozi di Microsoft, ma ora arriva un'altra novità. Alcuni dipendenti degli Apple Store, infatti, hanno dichiarato di essere stati avvicinati da alcuni uomini di Microsoft ricevendo proposte di lavoro con stipendi gonfiati pur di lavorare per Redmond.

Non so se queste persone accetteranno, ma passare la vita a vendere Windows e antivirus non lo vedo come un salto di carriera. Voi lavorereste in un Microsoft Store?

Tre nuovi spot per iPhone 3Gs: Dine, Nature e Pass

mercoledì, 23.09.09

Continua la produzione di spot negli USA per il nuovo iPhone 3Gs. I video mostrano alcuni programmi tra i 75.000 presenti nell'App Store, in modo da dimostrare la potenza del dispositivo. Gli spot sono:

- Dine: vengono mostrati Trip Case (gratis), York Subway '09 (3,99 €), Epicurious Recipes (gratis), Zagat to Go '09 (7,99 €), QuickOffice Mobile Office Suite (7,99 €), GAP StyleMixer (gratis).
- Nature: vengono mostrati iXpenselt (3,99 €), DailyFinance (gratis), Guitar Toolkit (7,99 €), Lonely Planet Mandarin (7,99 €), iBird Explorer Plus (15,99 €) e Pizza Hut (gratis).
- Pass: vengono mostrati Fandango (gratis), G-Park (0,79 €), VocabWiz College Vocabulary (3,99 €), 365 Crosswords (3,99 €), Classics (2,39 €) e ABC Animals (1,59 €).

Link al video 1:

<http://www.youtube.com/watch?v=ApAbLUaSYnU>

Link al video 2:

<http://www.youtube.com/watch?v=lceoOOg4ZB4>

Link al video 3:

<http://www.youtube.com/watch?v=YjU4JkR41ms>

iReb, un programma per risolvere gli errori 16xx e 21 di iTunes

mercoledì, 23.09.09

Dopo l'aggiornamento al firmware 3.1 mi sono arrivate alcune email di aiuto perchè iTunes dà errori "1611" o "21" in fase di completamento dell'aggiornamento. Per risolvere questo problema, iH8sn0w ha rilasciato il programma iReb compatibile, al momento, con gli iPhone 2G, 3G e iPod Touch 1G.

L'applicazione è compatibile con Mac e Windows. Si scarica gratuitamente dal sito dello sviluppatore.

BMW Sauber F1 Team, nuovo gioco automobilistico per iPhone

mercoledì, 23.09.09

Artificial Life mi informa che è disponibile un nuovo gioco per gli amanti della gara automobilistiche F1. Grazie a BMW Sauber F1 Team, potrete impersonare Nick Heidfeld o Robert Kubica per la guida dell'auto BMW, in modo da gareggiare in uno degli otto tracciati di gara.

Grazie all'interfaccia 3D, potrete gareggiare al fine di vincere un trofeo modificando le condizioni meteo e la difficoltà di gioco. Attraverso il sistema In-App Purchase, inoltre, potrete acquistare un pacchetto che vi permette di correre su nuovi tracciati, curare le gare dal punto di vista degli ingegneri oppure dilettrarvi nei pit-stop. Il gioco pesa 49 MB e si compra per 1,59 € dall'App Store.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=iwIwT3SuqW8>

Did you know 4.0, video di curiosità del Web ed.2009

mercoledì, 23.09.09

Lo scorso anno fu pubblicato un video contenente alcune statistiche sulla situazione mondiale in quell'istante. Ora il video "Did you know" è stato aggiornato al 2009 con la versione 4.0. Grazie alla nuova grafica molto piacevole, scopriamo molte curiosità in riguardo lo stato della rete.

Per esempio sapevate che la pubblicità su tutti i media sta calando ma su internet sta crescendo? Sapevate che in 2 mesi sono pubblicati su YouTube tanti video da superare quelli mandati in onda da ABC e NBC dal 1948? Oppure che entro il 2020 la maggior parte delle connessioni ad internet partiranno dai cellulari? Buona visione.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=JNy1x5VTX6Q>

Minco, l'applicazione per Mac per gestire il proprio lavoro

mercoledì, 23.09.09

Siete dei liberi professionisti e lavorate da casa? Allora vi servirà un'applicazione per tracciare il vostro lavoro in modo da fatturare il tutto correttamente ai vostri clienti. Minco è un nuovo programma che tenta di organizzare

tutto il flusso di lavoro. Grazie a un'icona nella menubar, infatti, potrete controllare in ogni istante a cosa state lavorando e quanto tempo state dedicando. Il programma prevede:

- Impostazione della tariffa oraria.
- Creazione di un calendario che si sincronizza automaticamente con iCal in cui viene tracciato il tempo dedicato a ciascun progetto.
- Possibilità di creare una lista To-Do per sapere cosa fare.
- Possibilità di esportare tutti i dati registrati in un file per l'archiviazione o per creare una fattura.
- Possibilità di mettere in pausa il timer.

Il software è utilizzabile gratuitamente per 14 giorni, dopodiché si potrà acquistare una licenza per 6,52 € nel sito del produttore.

Samsung mostra un processore per iPhone da 1 GHz

giovedì, 24.09.09

Samsung ci dà qualche piccola anticipazione riguardante il prossimo iPhone, il modello che sarà presentato probabilmente a giugno 2010. Lo fa presentando il nuovo S5PC110, un processore basato su architettura ARM Cortex-A8, la stessa del chip attuale dell'iPhone 3Gs.

Il nuovo processore però è più veloce, fino a 1 GHz con cache L2 aumentata a 512 KB con potenziamento per la grafica in 3D. Il chip riesce a gestire tranquillamente anche i video in formato HD sia in riproduzione che registrazione.

Prepariamoci, dunque, a un altro balzo in avanti per i dispositivi mobili di Apple.

Dipendenti in rivolta, il 3 ottobre primo sciopero di un Apple Store

giovedì, 24.09.09

Apple utilizza politiche per il personale volte a offrire un servizio sempre migliore ai propri clienti. Se entrate in un Apple Store, infatti, troverete sempre tantissime persone addette ai lavori, contro gli altri negozi dove si cerca di tagliare i costi assumendo molto poco. Per la prima volta nella storia della società, però, un punto vendita potrebbe entrare in sciopero.

Si tratta dell'Apple Store di Alderwood Mall i cui dipendenti lamentano trattamenti lavorativi illegali da parte dei loro superiori. Non è stato specificato cosa sia successo, forse ore di straordinario non pagate. Fatto sta che alle ore 13.00 locali del 3 ottobre potrebbero rifiutarsi di lavorare. I dipendenti dichiarano di aver esposto il caso a Ron Johnson, vice presidente del settore retail della società, e di non aver ricevuto risposta.

Probabilmente con tutto questo clamore saranno ascoltati.

L'Università di Catania attiva il primo corso di programmazione per iPhone

giovedì, 24.09.09

Arriva una bella notizia in un'Italia sempre meno attenta alla ricerca e allo sviluppo, spesso fanalino di coda per le nuove tecnologie. L'Università di Catania, infatti, sta per attivare il primo corso di programmazione per iPhone.

Sarà il Dipartimento di Matematica ed Informatica ad attivare il corso di Laboratorio Avanzato di Programmazione 1 in cui il prof. Vincenzo Cutello e il dottor. Costantino Pistagna daranno vita, a partire dal prossimo 13 ottobre, a 24 lezioni da 2 ore ciascuna dove sarà insegnato a creare applicazioni per l'App Store.

Un ottimo segnale di rinnovamento che spero sia replicato nel resto del Paese.

Buydifferent aggiorna RAM Assistant alla versione 1.1

giovedì, 24.09.09

Ascoltando le richieste degli utenti e risolvendo alcuni bug, BuyDifferent ha aggiornato alla versione 1.1 la sua applicazione Ram Assistant. Il programma rileva in pochi attimi la RAM presente nel vostro computer e vi suggerisce le soluzioni per aumentarla, eliminando il problema di cercare manualmente i banche compatibili.

RAM Assistant, tra l'altro, ora contiene anche la funzione MemTest che testa il corretto funzionamento della RAM installata, in modo da non avere problemi hardware. Il software è gratuito e si scarica nel sito di Buydifferent.

iHatch, scopri come sarà tuo figlio grazie all'iPhone

giovedì, 24.09.09

Avrà gli occhi della madre e il naso del padre? Sono queste le domande che ci si pone pensando ai figli. Ma come sarà il vostro? Dà una risposta il programma iHatch compatibile con iPhone e iPod Touch 2G/3G. Il software riesce a unire due immagini selezionate dalla libreria, o scattate al momento, per elaborare la foto del vostro bambino grazie al collegamento con i server dello sviluppatore.

Volendo è possibile agire su alcuni caratteri genetici, come il sesso del nascituro, il colore degli occhi, il colore della pelle e così via. Al termine dell'elaborazione potrete salvare la foto o inviarla al vostro account di Twitter o Facebook. iHatch pesa 5,8 MB e si compra per 2,39 € dall'App Store.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=JwQK43lgDpA>

Microsoft vuole battere sul tempo Apple con il tablet Courier

giovedì, 24.09.09

Microsoft sta sviluppando il suo tablet. La notizia arriva dagli USA ed è un bene per noi utenti Apple perché spingerà Cupertino a intensificare il lavoro di creazione del prodotto. Redmond, infatti, trarrebbe molto giovamento se lanciasse sul mercato il proprio tablet, anche se Apple ha dichiarato molte volte di lavorare su un prodotto completamente innovativo, quindi qualcosa che sia distante da un tablet vero e proprio.

Gizmodo, intanto, mostra la ricostruzione grafica del progetto Courier, derivante a sua volta dal progetto InkSeine che fa uso della tecnologia Codex, in modo da usare due schermi separati fisicamente ma collegati virtualmente. Courier prevede un doppio display da 7" e un pennino.

Link al video:

http://www.youtube.com/watch?v=DW1PGq4_7eI

P-Flip, un dock che ti ricarica l'iPhone

giovedì, 24.09.09

L'iPhone si usa e anche intensamente. Lo sanno benissimo tutti coloro arrivano a stento a fine giornata con la batteria prosciugata dalla navigazione, lo scaricamento della posta elettronica e il download dei programmi.

Come fare? In passato abbiamo parlato di alcuni dispositivi per ricaricare al volo il cellulare di Apple, come la Power Station.

Ora, però, giunge un'altra batteria esterna e si chiama P-Flip. La novità apportata da questo dispositivo è la funzione dock che permette di sincronizzare il telefono collegandolo al computer. La potenza della batteria interna, invece, arriva a 2.000 mAh, vale a dire quasi due ricariche del telefono. Disponibile in 5 colori è compatibile anche con gli iPod Touch. E' in vendita per 54,95 \$, circa 37 €.

Il TomTom Car Kit in vendita da ora nell'Apple Store

giovedì, 24.09.09

Dopo settimane di attesa, il TomTom Car Kit è finalmente pronto alla vendita. Il kit, come abbiamo visto in passato, consiste in un supporto per iPhone da auto, con GPS integrato, dock per ricaricare il dispositivo e speaker.

Grande 131,4 x 68,7 x 49,9 mm e pesante 117 grammi, è venduto per 99,95 € e la descrizione dell'Apple Store, dove è venduto, riporta che nel contenuto della confezione è presente anche il software di navigazione. Per acquisti o altro basta andare nell'apposita pagina.

Aggiornamento: nella pagina dell'Apple Store inglese non vi è presenza del software tra i componenti presenti nel pacchetto, quindi probabilmente si è trattato di un errore nell'Apple Store italiano. Aspettiamo di avere conferme. Se così fosse altre ai 100 € per il supporto da auto bisognerà acquistare il software a parte, rendendo tutto il kit un accessorio per ricchi.

Aggiornamento/2: TomTom Car Kit è sparito nell'Apple Store. Probabilmente staranno correggendo l'errore della presenza del software nel kit. Al 99% bisognerà comprarlo a parte.

Aggiornamento/3: A quanto pare il Car Kit non contiene il software che dovrà essere acquistato a parte. Coloro hanno effettuato l'acquisto questa mattina riceveranno una email di scuse da Apple con la possibilità di chiedere il rimborso dell'acquisto.

Notepad, i block notes a forma di iPhone

giovedì, 24.09.09

Se vi sentite dei veri Mac geek allora non potranno mancarvi i block notes a forma di iPhone. Prodotti in

Australia, posseggono la forma di un iPhone con tanto di disegno del telefono per ogni pagina. Sul retro ci sono i quadretti per scrivere e sul davanti una schermata di iPhone in cui disegnare.

Si vendono in blocchi da 3, grandi 60 x 110 mm ciascuno e contenente 100 fogli. Se vi interessano il prezzo è di 17,95 \$, circa 12 €, sul sito del produttore.

Guida per sincronizzare i dati tra i servizi di Google, Mac e iPhone

giovedì, 24.09.09

Con il lancio di Google Sync, per avere la tecnologia Push nell'iPhone, è possibile sincronizzare i servizi di Google. Come fare, però, per avere una sincronizzazione perfetta tra Google, Mac e iPhone? Un amico di Melamorsicata, Daniele Semeraro, ha scritto una guida passo-per-passo in modo da non sbagliare nulla. La guida è per Mac, quindi non so con Windows come funzioni e se funzioni. Ricordate di effettuare un backup prima di cimentarvi nell'applicarla.

1) MAC

Oltre al backup generale del sistema, facciamo una copia dei calendari e della rubrica indirizzi.

- In Rubrica Indirizzi (Address Book): Archivio > Esporta > Archivio Rubrica Indirizzi e salvate in un posto sicuro.

- In iCal: Documento > Esporta > Archivio iCal e salvate in un posto sicuro.

- Andiamo in iTunes: Preferenze > Dispositivi e abilitiamo "Impedisci a iPod e iPhone di sincronizzare automaticamente (cambieremo dopo questa modalità)

- Colleghiamo l'iPhone al Mac tramite cavetto, e sempre in iTunes andiamo in Dispositivi (nella colonna di sinistra) > iPhone > Info e DESELEZIONIAMO "Sincronizza calendari iCal".

- Andiamo a Rubrica Indirizzi > Preferenze e abilitiamo "Sincronizza con Google": in questo modo i nostri contatti saranno anche sul server di Google, e non li perderemo (verifichiamo, dopo qualche minuto, che la rubrica di Gmail corrisponda alla rubrica che abbiamo sul Mac - sempre che siamo interessati a questa funzione, altrimenti evitiamo questo passo).

2) IPHONE

- Andiamo su Impostazioni > E-mail-contatti-calendari

- Andiamo su Aggiungi account...

- Selezioniamo Microsoft Exchange (che è il protocollo che ci permetterà di abilitare le funzioni Push di Google su iPhone)

- Nel campo "E-mail" inseriamo il nostro indirizzo di posta elettronica (comprensivo di @gmail.com)
- Nel campo "Dominio" lasciamo bianco
- Nel campo "Username" scriviamo il nostro indirizzo di posta elettronica (comprensivo di @gmail.com) e nel campo "Password" la password del nostro account
- Premiamo il tasto Avanti in alto a destra e, se iPhone ci dirà che non può verificare il certificato di sicurezza, andiamo su Accetta
- Apparirà un campo chiamato "Server", scriviamo m.google.com
- Premiamo ancora una volta Avanti e il nostro server sarà impostato
- Scegliamo se sincronizzare posta, calendari e rubrica oppure solo alcuni servizi.

Attenzione! Se avevamo già impostato in precedenza l'account Gmail su iPhone con la procedura normale, possiamo "congelarlo" (senza dover cancellare tutte le sue impostazioni) semplicemente andando su

- Impostazioni > E-mail-contatti-calendari
- Fare click sul server precedentemente impostato e settarlo su "Non attivo".

Se durante la procedura l'iPhone avverte che si potrebbero perdere tutti i contatti e tutti i calendari, cliccate tranquillamente sul bottone rosso "Elimina". I contatti (oltre ad essere stati salvati inizialmente con una copia di backup di Rubrica Indirizzi) saranno infatti già disponibili sul vostro account Gmail grazie alla sincronizzazione che abbiamo fatto all'inizio di Rubrica Indirizzi. I calendari, invece, sono ancora presenti sul nostro Mac sul programma iCal (anche di questo avevamo fatto il backup all'inizio).

Assicuriamoci di aver abilitato la tecnologia Push:

- Impostazioni > E-mail, contatti, calendari > Scarica nuovi dati
- Abilitiamo Push.

A questo punto cosa succede? iPhone è sincronizzato con Google per quanto riguarda i calendari, la posta elettronica e la rubrica.

3) MAC

La sincronizzazione dei calendari è sicuramente un pochino più complessa. Andiamo su iCal e, facendo click su ogni calendario:

- Documento > Esporta > Esporta.

In questo modo iCal creerà una copia, in formato .ics, del/dei nostro/i calendario/i. Calendario/i che andremo ad aggiungere a Google Calendar.

4) GOOGLE CALENDAR

Accediamo a Google Calendar (se non l'avevate mai usato, si accede con le stesse credenziali di Gmail) e

noteremo che il primo calendario è già impostato di default da Google e ha il nostro nome. Quello sarà il calendario principale.

- Impostazioni > Calendari > Importa e selezioniamo dal nostro hard-disk il file .ics che corrisponde al nostro calendario principale. Importiamolo, assicurandoci che tutti gli appuntamenti vadano a finire nel calendario principale di Google Calendar.

A questo punto, se su iCal utilizzavamo un solo calendario non ci sono altri passaggi da fare (passare al punto successivo); altrimenti, se utilizzavamo calendari multipli, creiamo in Google Calendar (tramite la colonna di sinistra) tanti calendari quanti sono quelli che abbiamo esportato in formato .ics, e andiamoli ad importare secondo la procedura che avevamo utilizzato per quello principale.

A questo punto, se tutto è andato bene avremo gli stessi calendari sia su iCal che su Google Calendar.

5) MAC

Torniamo a iCal e cancelliamo del tutto i calendari (sì, avete capito bene), tanto sono su Google Calendar. Andremo, infatti, a creare calendari che saranno sempre sincronizzati con Google Calendar, in modo che se si fa una modifica da una parte, questa verrà memorizzata dall'altra:

- iCal > Preferenze > Account > + (nuovo)
- Selezioniamo CalDAV
- Tipo di account selezioniamo CalDAV
- Username e password: utilizziamo le solite di Gmail
- Nel campo "Percorso Server" (o "Account Url") incollare la seguente stringa: <https://www.google.com/calendar/dav/ILTUOACCOUNT@gmail.com/user>.

Al posto di ILTUOACCOUNT@gmail.com dovremo scrivere il nostro indirizzo di posta elettronica (lasciando ovviamente @gmail.com alla fine). A questo punto iCal incomincerà a sincronizzarsi con il calendario di Google Calendar appena creato.

Se avessimo calendari multipli:

- Torniamo a iCal > Preferenze > Account > Delega
- Fare click nella colonna Mostra per utilizzare su iCal anche gli altri calendari.

A questo punto, prima di andare avanti, fate qualche prova: inserite un evento in iCal e vedete se, aggiornando il calendario di Google, l'evento compare anche là, e viceversa. I calendari da ora in poi si aggiorneranno automaticamente.

Se vogliamo vedere subito le modifiche dobbiamo fare tasto destro > Aggiorna sui calendari di iCal e premere su Aggiorna in Google Calendar.

6) IPHONE

A questo punto andate sul Calendario di iPhone e vedrete che anche quello è sincronizzato (fate anche qui qualche prova), ma solo sul calendario principale.

Volete aggiungere anche qui – sempre che li abbiate – gli altri calendari? Per ognuno dovete seguire questa procedura:

- Impostazioni > E-mail-contatti-calendari
- Aggiungi account > Altro > Aggiungi account CalDAV
- Come server scriviamo: www.google.com
- Come nome utente e password scegliamo quelli di Gmail
- Come descrizione impostiamo il nome del calendario secondario.

7) GOOGLE CALENDAR

Torniamo un attimo su Google Calendar, perché per ogni calendario secondario dobbiamo andare a prendere il suo lungo codice (cosa – ripetiamo – che non serve per il calendario principale).

- Dalla colonna di sinistra facciamo click sulla freccetta a fianco al nome del calendario secondario su cui stiamo lavorando > Impostazioni calendario
- Dove c'è scritto Indirizzo Calendario copiamo il lungo codice (simile a questo: ccogk69iprl3zyfa1iieep0oj5@group.calendar.google.com)
- Apriamo la posta elettronica (Mail su Mac o Gmail, è indifferente), incolliamo nel corpo del testo il lungo codice e inviamolo a noi stessi.

8) IPHONE

- Apriamo il programma Mail dall'iPhone (avremo già ricevuto la lettera che ci siamo auto-inviati), e copiamo il lungo codice
- Torniamo su Impostazioni > E-mail-contatti-calendari
- Entriamo nel calendario appena creato > Impostazioni avanzate > Url account
- Al posto di Url Account cancelliamo tutto e scriviamo: <https://www.google.com/calendar/dav/SOSTITUISCIQUI/user>
- e a SOSTITUISCI QUI incolleremo il lungo codice del calendario (comprensivo di @group.calendar.google.com).

Andiamo nel calendario di iPhone e automaticamente anche il nostro calendario secondario sarà aggiunto. Come sempre, per vedere se tutti funziona facciamo delle prove creando o modificando eventi in calendario e vedendo se iCal, Google Calendar si aggiornano. Ripetiamo la procedura per ogni calendario secondario.

9) MAC

- Andiamo in iTunes: Preferenze > Dispositivi e disabilitiamo "Impedisci a iPod e iPhone di sincronizzare automaticamente".

Ecco che, finalmente, avremo configurato un vero sistema Push alternativo (e gratuito) rispetto a MobileMe di Apple. Unico problema fino ad ora riscontrato? Il fatto che – ahimé – la batteria dell'iPhone si scarica molto più in fretta. Per questo, se volete un consiglio, di notte o quando vogliamo risparmiare batteria (e anche, ovviamente, all'estero!), disabilitiamo le funzioni Push:

- Impostazioni > E-mail, contatti, calendari > Scarica nuovi dati
- Disabilitiamo Push e lasciamo, in basso, lo scaricamento manuale o ogni ora.

La Springboard che vorremmo nel prossimo Os X Mobile

venerdì, 25.09.09

La Springboard, cioè l'interfaccia principale dell'iPhone, è piuttosto anonima. Essa coincide con la prima pagina delle applicazioni, quindi contiene icone. Il designer Geoff Teehan, però, ne ha immaginata un'altra contenente molte informazioni utili sul telefono, come appuntamenti, chiamate perse, anteprime delle email e degli stati di Facebook, previsioni meteo, orologio e molto altro.

Un risultato del genere si raggiunge attualmente solo con telefoni sbloccati e programmi come Intelliscreen. Speriamo che Apple inserisca qualcosa del genere nei prossimi aggiornamenti di Os X Mobile.

Action Babes ti fa vincere un MacBook Pro con Twitter

venerdì, 25.09.09

Qualche giorno fa vi ho parlato del gioco "Action Babes" per iPhone e iPod Touch. Ora la società Outboundcity che lo ha prodotto, ha organizzato un concorso che permette di vincere un MacBook Pro da 13". Per partecipare dovete avere un account di Twitter, entrare nella pagina del concorso e premere su "Twitt Now Here".

Intanto i produttori stanno cercando qualche metodo per fornire il gioco senza bande nere di censura. Bande che ha imposto Apple per nascondere le nudità delle ragazze protagoniste. Mentre attendiamo, però, la società ha fornito un video di backstage senza censure. Chi si impressiona vedendo dei capezzoli è pregato di non guardare.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=EeicH-oi5qA>

Intervista a Giovanni Scarrone di A 2009/2010

venerdì, 25.09.09

Il campionato di calcio è iniziato da qualche settimana e l'applicazione A 2009/2010 permette di seguire la classifica e le statistiche. Ho avuto il piacere di chiacchierare con il suo sviluppatore, Giovanni Scarrone, ecco cosa ci siamo detti:

Ciao Giovanni, raccontaci un po' di te. Come è iniziata la tua avventura nel mondo dell'App Store?

L'avventura in App Store è una diretta conseguenza del mio lavoro; io sono un developer e quindi sono sempre incuriosito e interessato in nuovi linguaggi e/o ambienti di sviluppo. Avevo già acquistato un iPhone 2G di importazione e quindi all'uscita del modello 3G e all'annuncio del SDK per iPhone ho cominciato a "giocare" con l'ambiente di sviluppo. Ho cercato e trovato un'idea per realizzare qualcosa di concreto e il 28 Agosto 2008, quindi dopo poco più di un mese dal lancio di App Store, ho pubblicato la mia prima applicazione: Serie A. Benchè l'applicazione fosse molto semplice è stata la prima sull'argomento e, unitamente al fatto che fosse gratuita, ha avuto un ottimo successo: circa 80.000 download.

Quali sono state le difficoltà nel programmare e vendere applicazioni nell'App Store?

Non ho trovato particolari difficoltà nella programmazione per via del mio lavoro; bisogna anche dire che l'ambiente di sviluppo (XCode + iPhone SDK) è ottimo e ha solo un difetto: l'emulatore di iPhone non è completo di tutte le funzionalità e quindi per sviluppare è comunque necessario disporre di periferiche reali. Anche sul fronte messa in vendita non ho trovato grosse difficoltà, anzi Apple mette a disposizione tutti gli strumenti necessari. Il vero scoglio da superare è la fase di approvazione: oltre ad un problema di tempi variabili (siamo passati da 3/4 giorni a circa 14 gg per l'approvazione di un'applicazione) ci sono mille aspetti per cui un'applicazione potrebbe essere respinta e che non compaiono nelle guideline di Apple: questioni di brand, copyright oppure la stessa idea dell'applicazione potrebbe non essere accettata da Apple senza che ci siano motivazioni documentate.

Sei tra gli sviluppatori che ha curato meglio anche l'aspetto marketing dei tuoi programmi. Cosa ti ha spinto a curare il lancio?

La risposta giusta è l'esperienza. Sicuramente per il lancio di A 2009/2010 ho attivato una serie di iniziative per far conoscere l'applicazione e creare interesse. Un anno fa, quando l'App Store era stato lanciato da poco ed il numero delle applicazioni era nettamente inferiore, il solo fatto che un'applicazione fosse presente in App Store era sufficiente per garantire un ottimo numero di download e un'autoreferenziazione pubblicitaria. Oggi ovviamente non è più così e quindi la pubblicazione di un nuovo software deve essere accompagnata da tutta una serie di iniziative di comunicazione.

Il tuo programma più conosciuto è A 2009/2010 per il campionato di calcio. Cosa ti ha spinto a creare questa applicazione?

Come ho già detto la prima applicazione pubblicata e sicuramente quella che ha ottenuto il miglior risultato in termini di download è stata "Serie A". A 2009/2010 nasce quindi dall'idea di realizzare qualcosa di migliore e di più completo rispetto a Serie A raccogliendo anche molti feedback degli utenti.

Cosa ci puoi dire dei tuoi progetti futuri, a cosa stai lavorando?

Posso dire poco; sto progettando qualcosa sulla base di richieste e suggerimenti che mi sono stati inviati da persone che hanno scaricato le mie applicazioni. Direi che è un'ottima base di partenza in quanto l'idea è quella di rispondere ad esigenze reali già riscontrate.

Secondo te il sistema dell'App Store ha delle pecche? Cos'altro manca?

Tutto è migliorabile e quindi anche l'App Store. Direi che la mancanza principale (e lo dico anche da utente) è quella di non avere a disposizione versioni shareware delle applicazioni. Il fatto di poter provare un'applicazione prima di acquistarla è secondo me fondamentale e non ci si può basare sull'acquisto solo sui feedback di altri utenti. Il tutto è demandato a eventuali versioni lite che però non sempre sono disponibili.

Altri concorrenti di Apple hanno aperto il proprio store, come Android o Nokia con l'Ovi Store. Secondo te riusciranno a conquistare gli sviluppatori presenti nell'App Store?

Alcuni lo hanno già aperto e lo hanno già chiuso o lo stanno revisionando. Anche Microsoft ha presentato il proprio Marketplace e sta per esordire. Difficile dire se riusciranno a ripetere il successo di Apple o a catturare l'interesse degli sviluppatori allo stesso modo perchè dipende da troppi fattori: diffusione delle periferiche, tipo di hardware disponibile onboard, costi di sviluppo e eventuali costi dei tool SDK, tipo del linguaggio di

programmazione ecc. Personalmente sono attirato dall'Ovi Store di Nokia per il numero di smartphone Nokia presenti però è anche vero che sviluppare per un unico tipo di periferica e hardware (come iPhone) è sicuramente più semplice ed immediato anche per sviluppatori indipendenti. Quindi questo potrebbe essere un ostacolo per molti.

Quali consigli puoi dare a chi vorrebbe sviluppare per l'App Store?

Direi che i consigli che posso dare sono essenzialmente consigli di base:

- a) partire da una buona idea: anche semplice purchè valida, utile e che non appaia già in mille versioni in App Store.
- b) verificarla e testarla con altre persone (possibilmente non altri sviluppatori iPhone).
- c) curare anche e soprattutto l'aspetto grafico dell'applicazione; il primo approccio che un utente ha con un'applicazione è sempre con l'aspetto visivo e con l'interfaccia in generale.
- d) avere a disposizione periferiche reali (iPhone e/o iPod Touch) per lo sviluppo e per i test: il solo uso dell'emulatore non è sufficiente.
- e) rispettare le guideline di Apple per avere una buona probabilità che l'applicazione non venga respinta.

Rivelaci un segreto, ma con l'App Store si guadagna molto come dicono oppure è solo un miraggio?

L'App Store è da considerare come l'uovo di Colombo; un'idea tanto geniale quanto semplice ma che Apple ha saputo introdurre concretamente per prima, così come aveva fatto a suo tempo con iTunes per la musica. Il successo universale dell'iPod (in tutte le sue versioni e declinazioni) è stato determinato dall'ecosistema iPod + iTunes e non certo dalle caratteristiche tecniche dei lettori mp3 di Apple, che soprattutto all'inizio erano inferiori a modelli di altri competitor. L'iPod poi si è anche trasformato nel tempo in un oggetto cult, quasi uno status symbol, e questo ha trascinato al successo il primo modello di iPhone che però era commercializzato solo in pochi paesi. Il vero successo dell'iPhone è arrivato con il modello 3G grazie all'introduzione dell'App Store. Esattamente come accaduto per iPod.

L'App Store è un ottimo strumento e non è detto che il guadagno che ne deriva sia unicamente in termini economici, anzi direi che il vero ritorno è quello di immagine e notorietà. Ci sono stati casi di applicazioni che hanno reso economicamente moltissimo ma questo è successo soprattutto nei primi mesi dopo il lancio di App Store. Oggi, a distanza di poco più di un anno, è tutto molto più difficile perchè il numero delle applicazioni è

aumentato esponenzialmente e perchè sono scesi in campo anche i grand brand di sviluppo software.

Secondo te le restrizioni che Apple adotta nell'App Store sono giuste o andrebbero eliminate?

La domanda è molto interessante così come l'argomento meriterebbe molto spazio e molte riflessioni. Cerco di sintetizzare al massimo il mio pensiero, che per molti aspetti è anche quello di altri sviluppatori iPhone con i quali sono in contatto. Il concetto di base, cioè avere un controllo accurato di ciò che viene pubblicato, è secondo me giusto soprattutto se si riflette sul fatto che con la parte di telefonia potrebbero essere apportati molti danni (anche economici) agli utenti se venisse installato software malevole. Da non dimenticare che tutto il software è distribuito unicamente attraverso i server di iTunes e quindi Apple ne è in qualche modo responsabile; anche per questo un controllo severo può essere giusto e giustificato.

I problemi iniziano quando non ci sono regole precise per le quali un'applicazione può essere rifiutata (oltre alle guideline ufficiali), quando le interazioni con l'hardware sono limitate, quando non si riesce ad avere un filo diretto con le stesse persone che testano e rifiutano le tue applicazioni. Ovviamente parlo per esperienza diretta e per esperienza condivisa con altri sviluppatori indipendenti, perchè per le grosse software house la situazione è sicuramente differente.

Puma Index, se cala la Borsa i modelli si spogliano

venerdì, 25.09.09

Negli ultimi mesi la Borsa non ha vissuto giorni felici. Molte volte è andata giù perdendo punti. Per tale motivo Puma ha pensato di creare Puma Index, un'applicazione per iPhone e iPod Touch.

Il suo meccanismo è semplicissimo: tramite un'interfaccia grafica molto curata, infatti, un modello o una modella si spoglieranno quando la Borsa va giù e si rivestiranno quando va su, mostrando l'abbigliamento nel catalogo di Puma.

Un'ottima trovata pubblicitaria che si associa al fatto che negli USA chi mostra l'applicazione alla cassa riceve anche uno sconto del 20% fino al 8 novembre. Se volete scaricarla è gratis e pesa 200 MB.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=KtNlpKPL6Eo>

Siamo in nomination per i MBA 2009*venerdì, 25.09.09*

Ieri sono state diffuse le nomination per il premio "Macchianera Blog Awards 2009". Come saprete la premiazione si terrà alla Blogfest, dove prenderò parte ai 3 giorni dell'evento. Purtroppo Melamorsicata non è entrata nella categoria "Miglior blog emergente", ma sapendo che Microsoft è uno degli sponsor dell'evento possiamo anche immaginare il motivo. Una piccola soddisfazione però ce l'abbiamo.

Il podcast Melascolto, infatti, è stato nominato nella categoria "Miglior podcast-trasmissione radio". Nato in collaborazione con Dj Frank, ci farebbe piacere se lo votaste. Si può votare fino al 3 ottobre nell'apposita pagina. Grazie a tutti quelli che ci aiuteranno.

CameraBag diventa anche un programma desktop*venerdì, 25.09.09*

CameraBag, uno dei programmi di maggior successo per iPhone nel settore della fotografia, ha annunciato il suo sbarco nei computer grazie alla versione desktop. Tramite questo software potrete applicare uno o più filtri alle vostre immagini, per creare effetti molto interessanti.

La versione desktop è venduta per 19 \$, circa 13 €, e on line trovate una galleria di foto con le immagini ottenute grazie a questo software.

Processori Quad-Core e SD reader per i nuovi iMac?*sabato, 26.09.09*

Arrivano altri rumors riguardanti i prossimi iMac, computer che sono attesi ormai a giorni. Secondo il sito francese Mac4Ever, infatti, la nuova versione dei computer desktop avranno un'architettura del processore quad-core per sfruttare ancora meglio Snow Leopard e un lettore di schede SD come nei nuovi MacBook Pro.

A ciò si aggiunge, sempre secondo il sito, il lancio di un nuovo Mighty mouse con superficie a sfioramento, così come avevamo visto in alcuni brevetti, e una nuova versione del telecomando Apple Remote in alluminio. Vi ricordo che in passato, riguardante gli iMac, si era anche detto che avranno un nuovo design e il lettore per Blu-ray.

Con Voyager X-Drive la realtà aumentata nell'iPhone farà rivivere l'Impero Romano*sabato, 26.09.09*

Ammettiamo la verità: la tecnologia della realtà aumentata sull'iPhone è carina, ma al momento abbiamo visto solo giochini. I programmi sono ancora immaturi e bisognerà attendere ancora un po' prima di vedere qualcosa di serio. Probabilmente bisognerà attendere la fine di ottobre.

La società Illusionnetwork, infatti, ha annunciato che durante lo SMAU di Milano, previsto per il prossimo 21 ottobre, sarà lanciato il programma Voyager X-Drive. Visitando le rovine sarà possibile issare in aria l'iPhone e vedere dallo schermo come si presentavano gli edifici ai tempi nell'Impero Romano. In pratica sarà possibile effettuare un salto nel passato usando il telefono come macchina del tempo e ricevere informazioni testuali e audio.

La versione Lite è prevista per la fine di ottobre e coprirà i Fori Imperiali. In futuro sarà possibile visitare l'antica Roma come non avete mai fatto prima.

iHotels, cerca l'albergo più vicino con l'iPhone*sabato, 26.09.09*

Oggi vi parlo di un'applicazione che ha molte possibilità di crescere e affermarsi: iHotels. Grazie a questo programmino, infatti, potrete cercare un hotel nelle vicinanze fino a 20 KM di distanza, oppure cercarne uno manualmente.

Gli alberghi sono suddivisi in varie categorie e ad ognuno è assegnato una scheda contenente una descrizione, alcune foto della struttura, prezzi, indicazioni per le mappe di Google e, naturalmente, il numero di telefono per prenotare.

La marcia in più di iHotels è la possibilità di inserire manualmente le informazioni del proprio albergo gratuitamente. In questo modo i gestori possono trovare un supporto pubblicitario tramite l'apposita pagina web. Attualmente il programma contiene 40.000 alberghi, pesa 900 KB e si scarica gratis dall'App Store.

MobiMed, un blog per applicazioni di medicina per iPhone

sabato, 26.09.09

Se siete dei dottori, dei farmacisti o semplicemente degli studenti universitari di medicina e amate l'App Store, allora ecco il portale che fa per voi. Filippo Zerboni, infatti, mi ha comunicato la nascita del blog Mobimed che ha come obiettivo la raccolta di opinioni, segnalazioni e recensioni sui programmi di medicina disponibili per iPhone e iPod Touch.

Per visitarlo basta andare nel blog dove troverete anche le indicazioni per aggiungerlo a Facebook o Twitter.

ARider, un casco con iPhone in supporto ai ciclisti

sabato, 26.09.09

Arriva un interessante concept dal Giappone, si tratta dell'ARider, un casco speciale che collega l'iPhone a un visore monoculare in modo da dare supporto ai ciclisti per la navigazione satellitare. Il casco è prodotto dalla società Ubiquitous Entertainment e credo che per la vendita ci sia da sistemare la corretta posizione del telefono. Dalle foto si vede il telefono di Apple capeggiare a mo' di cresta.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=R1AzailvJB0>

H3G lancia un pacchetto di aggiornamento per iPhone

domenica, 27.09.09

Anche se a me non lo segnala, sembrerebbe che ci sia un aggiornamento di operatore da fare per i clienti di H3G proprietari di un iPhone. Al momento non si hanno informazioni sulle novità apportate dall'update. Probabilmente servirà per preparare il telefono all'applicazione della mobile Tv che sarà disponibile a giorni.

Per effettuare l'aggiornamento basta collegare il telefono ad iTunes e premere su aggiornamento. Apparirà un pop-up con l'invito ad aggiornare.

Apple e Intel preparano il progetto Light Peak per superare lo standard USB

domenica, 27.09.09

Qualche giorno fa fece scalpore l'utilizzo di un computer hackintosh, vale a dire un PC modificato per usare Os X, durante l'evento ufficiale IDF di Intel. Come mai un computer del genere usato ufficialmente? In realtà si è scoperto che il computer è un prototipo creato all'occorrenza per nascondere l'hardware utilizzato dal progetto Light Peak.

Lo scopo di Light Peak, nato da una collaborazione tra Intel e Apple, è l'introduzione di un nuovo standard che sostituisca nei prossimi anni la porta USB. A differenza dei cavi di rame, infatti, Light Peak sfrutta la fibra ottica per uno spostamento di file alla velocità di circa 100 Gigabit al secondo. Una potenza tale da trasportare un DVD in pochi secondi.

La tecnologia Light Peak dovrebbe essere presentata ufficialmente durante il 2010. Tra i primi dispositivi che ne faranno uso forse c'è il famoso Mac Tablet di Apple. Siamo pronti a una nuova rivoluzione?

Le 8 applicazioni da avere nell'iPhone per seguire le notizie in Italia

domenica, 27.09.09

Non seguo molto i telegiornali. Ormai tra notizie sui cani, sulla fiera del fungo porcino e sull'ennesima ricerca fatta da ricercatori stranieri, trovo più proficuo leggere le notizie su internet per restare sempre aggiornato quasi in tempo reale. Ma se siete lontani dal computer, come fare?

Naturalmente qui entra in funzione l'iPhone o l'iPod Touch con le opportune applicazioni. Ecco l'elenco degli 8 programmi da installare per seguire le notizie italiane:

- Rassegna stampa (1,59). Una raccolta di pagine web ottimizzate per l'iPhone, tra cui Leggo, Ansa, Il Mattino e altri.
- Corriere della Sera (2,39). Notizie, foto, quotazioni e altro dal noto quotidiano. Fino a novembre l'applicazione funzionerà normalmente. Poi da dicembre, spieghano, bisognerà pagare un abbonamento, probabilmente con il sistema In-App Purchase.
- La Gazzetta dello Sport (2,39 €). Il noto giornale di sport direttamente nell'iPhone.

- La Repubblica plus (2,39 €). Notizie, dirette, meteo e altri con la comodità del servizio Push per avere le informazioni in tempo reale.
- BBC World News Live (3,99 €). Streaming video con i notiziari del famoso telegiornale inglese.
- TgCom (gratis). Probabilmente è l'applicazione migliore per l'usabilità, ancora più leggibile della versione web. Presenta notizie, foto, video e sondaggi.
- New York Times (gratis). Vincitore del Mobie Award 2009, è una delle prime applicazioni di notizie apparse per iPhone.
- Wall Street Journal (gratis). Il famoso quotidiano americano sbarca nei dispositivi di Apple.

Oltre a queste soluzioni, potrete anche scaricare un client per tenere sotto controllo le informazioni provenienti dai Feed Rss dei vari giornali on line.

Barbecue, 160 GB di foto per rendere realistico il grill per iPhone

domenica, 27.09.09

Chi ama la carne la amerà ancora di più quando è cotta alla brace sui carboni ardenti. Per tale motivo la società Equinux ha realizzato il programma Barbecue. Di per se è una inutility: serve a grigliare la carne su una finta brace per poi servirla in un piatto appoggiato a una tovaglia e spedire il tutto agli amici via email. La cosa interessante, però, sta nel vedere il lavoro di perfezione che si cela nella realizzazione del programma.

Per realizzarlo, infatti sono stati:

- Spesi 70 € di carne scegliendo tra 10 tipi diversi
- Scattate foto ad alta risoluzione per 160 GB
- Richiesti per 10 giorni per selezionare le foto da utilizzare
- Registrati 4 CD con i suoni delle grigliate per selezionare i più realistici
- Realizzati 434 componenti per la creazione del programma finale

La prova evidente che per creare un'applicazione ben fatta bisogna investire tempo e denaro. Se vi interessa Barbecue pesa 18,2 MB e si scarica per 0,79 € nell'App Store.

Link al video:

<http://www.youtube.com/watch?v=8L11uCEbuEM>