

Erledigt iOS 11 Stromfresser?

Beitrag von „Kazuya91“ vom 21. September 2017, 16:02

[Zitat von m4d-maNu](#)

Der eigentliche Grund warum neue iOS Versionen immer erstmal mehr brauchen, liegt an den nicht vorhandenen Optimierung der ganzen Apps.

Ich finde das eigentliche Problem ist das feste Datum eines Release. Egal ob es nun ein iOS, macOS oder ein Video-/Computerspiel ist... Es wird ein halbes Jahr vorher ein Releasedatum angegeben. Ob die Software nun fertig ist oder nicht, spielt keine Rolle. Keiner Programmierer weiß Monate vorher wann seine Software ein ausgereiftes Stadium erreichen wird. Deshalb kann ich das Updaten auf das neue System am Releasetag von den Usern absolut nicht nachvollziehen. Die Vergangenheit hat es doch schon oft genug gezeigt.