

**Erledigt**

## macOS 11 concept | iPhone X's UI bald auch auf dem macOS?

**Beitrag von „griven“ vom 4. März 2018, 00:14**

Naja so einfach ist das nicht bzw. ist es bezogen auf die GUI nicht 😊

Die GUI von iOS ist Gerätespezifisch optimiert was auf einen Portable wie dem iPhone oder iPad sicher Sinn macht jedoch nicht auf einem Desktop denn hier sind die Anforderungen gänzlich andere als bei portables. Nehmen wir als Beispiel den im MockUp vorgestellten Split der Menuleiste. In iOS macht das auf dem iPhoneX Sinn aber auch nur wegen der Gegebenheiten der Hardware sprich der "Notch" der durch das Kameramodul entsteht muss irgendwie umschifft werden und das geht eben nur indem man die Menuleiste teilt. Auf einem Mac egal ob nun Desktop oder Klapptopf würde ein solcher Schritt keinen Sinn machen denn es gibt hier einfach keine Notwendigkeit dafür weil einfach in der Hardware die Aussparung fehlt. Ohne Not wird Apple also sicher nicht auf die Idee kommen bei die Menuleiste in macOS zu splitten.

Unter der Haube sind macOS (OS-X) und iOS schon immer best Buddies oder mit anderen Worten es gibt hier eigentlich gar nicht viele Unterschiede da iOS auf macOS bzw. im Kern schon immer mehr oder weniger identisch waren und sich nur in den API's signifikant unterscheiden. Es gibt API's die aus der Mac Welt den Weg in iOS geschafft haben und umgekehrt gibt es API's die originär für iOS entwickelt wurden und nun auch in macOS Einzug halten (Metal, Metal2, ARKIT) und das ist gut so. Apple macht seine Hausaufgaben und das machen sie recht gut. Bisher war der Mac anders als die iOS Plattform für Spieleentwickler keine wirklich interessante Plattform denn macOS schippert mit relativ alten Versionen von OpenGL und OpenCL durch die Lande und ist damit zum Beispiel Windows mit seiner DirectX Technik hoffnungslos unterlegen. Metal bzw. Metal2 macht macOS interessant für die Studios einfach weil es auf dem Weg einfach ist Spiele die eigentlich für iOS entwickelt wurden auf macOS zu portieren und umgekehrt. Auf die Weise lässt sich eine neuer Markt erschließen.

Was Apple eigentlich macht ist macOS aus der Nische zu zerren indem es möglich wird Apps und Games ohne großen Aufwand aus dem iOS Universum auf das Mac Universum auszuweiten und das ist ein ziemlich geschickter Schachzug denn auf die Weise wird macOS auf einen Schlag auch für große Publisher interessant. Apple macht meiner Meinung hier vieles richtig und deutlich besser als die Mitbewerber aus Redmond denn bei Microsoft ist die Entwicklung mit WindowsMobile genau gegenläufig abgelaufen. Microsoft hat versucht ein

Paralleluniversum zu schaffen das auf der einen Seite aus Windows und auf der anderen Seite auf windows Mobile basiert und ist kläglich daran gescheitert eben weil windows Mobile keine starke Plattform war und eben weil es nicht möglich war Apps aus der Windows Welt einfach in die mobile Welt zu migrieren. Apple hat das Pferd umgekehrt aufgezäumt und wird am langen Ende damit erfolgreich sein denn der AppStore war zunächst ein iOS Ding und kam nach und nach auf der macOS Plattform an. Was früher lautstark beschimpft wurde ist heute unter macOS für uns selbstverständlich und zwar nicht nur für die User sondern auch für die Entwickler. Beides aufgrund der gleichen Gene nun auf der App Ebene zu verschmelzen ist ein logischer wie genialer Schritt.