



# BeZINE

Polski BeOS magazyn **01**

## W TYM NUMERZE:

- Wywiad z Arturem Wyszyńskim
- Stargate na Be!
- Nowości
- Wydarzenia
- dev.BeOS
- Rozeznanie w terenie ;)

Stary BeBox, dzisiaj już złom. -> Jednak dużo osób z chęcią go kupuje, a szczególnie kolekcjonerzy takiego sprzętu i miłośnicy firmy Be inc. BeBox jest praktycznie nie dostępny w Polsce. Ceniony jest jak komputery firmy NeXT. Następcą BeBox'a jest dzisiejszy nowoczesny PC z zainstalowanym systemem ZetaOS RC3. Niżej zdjęcie ZintrO, nowego BeLA.



- Zjazd fanów Be !!
- Screen: BeZINE making of
- Linki do portali



## Spis treści :

read.me.....	2
Credits.....	2
Stargate.....	2
Nowości.....	3
dev.BeOS.....	3
Wydarzenia.....	4
Rozeznanie w terenie ;)...	5
Screen tygodnia.....	5
Linki.....	6
Wywiad.....	6

---

BeZINE is electronic magazine for Polish users by bs0 and BeA team. <http://BeZjazd.prv.pl>

Haiku | Zeta | BeOS | Spolszczenia | Wydarzenia | Nowości

## read.me

BeZiNe to nowy, polski magazyn o tematyce BeOS/Zeta/Haiku. Naszym celem jest przedstawienie systemu operacyjnego firmy Be nowym czytelnikom, oraz zapewnienie nowinek weteranom tego systemu. Ostatnio w polskiej sieci aż roi się od portali o takiej tematyce, m.in. ostatnio zrodzone to Haiku-OS.pl, Haiku.pl, dev.BeOS.prv.pl i wiele innych. System BeOS jest opuszczony przez producenta, jednak nadal tworzone są jego konynuacje i hybrydy. Przykładem może być Zeta firmy yellowTab(yT). yT wykupiło kod źródłowy dano0 i zaczęło go zmieniać. Hybrydą natomiast jest PhOS, to BeOS PE połączony z najlepszymi komponentami z niestabilnej wersji dan0, który tworzy dosyć dobry i stabilny system. Co do stabilności można sobie jeszcze wiele życzyć, ale niedługo wyjdzie wersja beta 6, która ma rozwiązać ten problem. Ludzie mający wcześniejszą styczność z BeOS'em, napewno znają magazyn Technoids. Technoids niestety od numeru trzeciego nie jest wydawany po Polsku. BeZiNe to coś jak kontynuacja, ale to całkiem oddzielne pismo. Pismo ww wersji elektronicznej nie jest płatne, a jego sprzedaż jest zabroniona. W formie realnej, czyli na papierze, można sprzedawać za 2zł góra ;). Tak więc zachęcamy do lektury !

## credits

TxT - bs0 (bs0@rtfb-team.org), mixer (mixer@cable.net.pl), kitpz (kitpz2@wp.pl), beos.pl i inni.  
Design - MarkONE & bs0 (#nano on IRCNet)  
Gfx - from images.google.pl :P  
License - Public Domain  
Donate - contact bs0@rtfb-team.org

---

### Stargate - niedługo na BeOS'a !

Jest rok 1994, październik Roland Emmerich podziwia sukces swojego filmu „Gwiezdne Wrota” (StarGate), jednak nie spodziewa się, że zapoczątkował legendę... rok 1996, na światło dzienne wychodzi pierwszy odcinek „Stargate SG1”, serial który ilością widzów pobije „Z archiwum X” czy nawet „StarTrek”. W 2003 Roku JWood informuje, iż zaczyna prace nad FPS osadzonym w świecie „Stargate”, niestety tylko, pod Windows. Tak można w skrócie przedstawić historię tego kultowego już serialu... Jednak co to ma wspólnego BeOSem? Nic szczególnego poza tym, że jeden francuski fan tego serialu (CKJ - Vincent Cedric) zaczyna robić własną grę w klimatach „Stargate”, co najważniejsze gra ta jest tworzona pod BeOSa!

SG1, bo taki tytuł autor nadał swojej grze, ma być gra strategiczną połączoną z grą RPG, a może coś w rodzaju komandosów (o ile dobrze rozumiem tłumaczenie z francuskiego na angielski wykonane darmowym translatoem :). A dokładniej będą dwa tryby rozgrywki, pierwszy Gra dla pojedynczego gracza... Coś w rodzaju kampanii, będziemy drużyną SG1 i naszym celem będzie wykonywanie różnych skomplikowanych misji. Drugi tryb to standardowy Multplayer (przez LAN lub Internet), tu wcielimy się w kilka drużyn i będziemy musieli stawić czoła najazdowi Goa'uld.

W SG1 obraz będziemy widzieli ze standardowego izometrycznego 3D rzutu z góry. O samej grze, grafice muzyce, poziomach itp. nie da się na razie nic powiedzieć, ponieważ gra jest w bardzo wczesnym stadium rozwoju i na razie z niej samej działa tylko menu główne i parę opcji konfiguracyjnych... Jednakże można sobie ściągnąć kod źródłowy, skompilować grę i podziwiać efekty...

Linki: <http://perso.club-internet.fr/sfeldis/SG1/index.html> , <http://gry.beos.prv.pl>

---

BeZiNe is electronic magazine for Polish users by bs0 and BeA team. <http://BeZjazd.prv.pl> .

Haiku | Zeta | BeOS | Spolszczenia | Wydarzenia | Nowości



## Nowości

### ZEMAG

yellowTab wzięło się za wydawanie magazynu o Zecie (oczywiście w języku niemieckim).

Pierwszy numer ma zawierać 40 stron, jego cena wyniesie 3.50 Euro.

W numerze tym znajdzie się:

- Wprowadzenie do gry Simutrans oraz wywiad z jej autorem.
- Pomoc przy instalacji Zety.
- Informacje na temat ZintrO.
- Informacje o nowej edycji Zety: Neo.
- Tutorial tłumaczący obsługę Locale kit.
- Wywiad z właścicielem YellowTAB Berndem Korzem.
- Opis programu Xentronix.



Numer ten będzie dostępny tylko na targach Systems 2004 odbywających się 18-22 Października w Munich (Niemcy). Następny numer ma zawierać 80 stron.

### Zeta Neo

Zeta Neo to nowy produkt yellowTab. Jest to dopieszczona wersja Zety + Zeta Media Player + Whisper (Nowy Media Player Champion, Whisper - Aplikacja do rozmów głosowych przez internet dla Zety, yellowTab na targach SYSTEMS 2004). Oprócz tego zawiera sporo usprawnień (wg.producenta) w samym systemie (m.in. dla developerow, jak i poprawioną lokalizację). Szkoda, że Zeta jest komercyjna. Może będzie darmowa, jeśli doczeka się późnej starości tj. BeOS.

### Zjazd fanów BeOS'a !!

Tajemnicza domena haiku.pl. Co za nią się kryje ? Ahwayakchic ! Niedługo będzie otwarcie, portal jest w technologii drupal. Zaleta tego to, że logując się na drupal.org jesteś automatycznie zalogowany na haiku.pl i innych portalach w tym systemie.

### **dev.BeOS news...**

#### Denerwujące reklamy...

Jeśli denerwują Ciebie reklamy na dev.BeOS, możesz wpłacić dowolną kwotę na nasze konto. Nie mamy na hosting, to nasz główny problem. W przyszłości możliwe, że zdobędziemy domenę dev.be. Numer konta:

32 1240 1239 1111 0010 0282 5187

Imię: Filip Dybowski

Adres: os.Wybickiego 22/7, 83-300 Kartuzy

W polu tytułem wpisz: serwer-(twój nick). Każdy grosz się liczy!

#### Otwieramy sklep!

Nasz serwis doczekał się własnego sklepu. Można do niego dotrzeć przez link lub arty - sklep. Do nabycia dyski do c64, T-Shirty... których chwilowo brak ;) oraz płytki z BeOSikami. Życzymy udanych zakupów :)

#### Programowanie dla GameBoy'a

Z przykrością informujemy, iż nie będzie oficjalnego poradnika programowania. Proste programy i schematy można znaleźć na <http://fgb.d.la>. Powstanie mały tutorial - <http://BeZjazd.prv.pl>.

---

BeZINe is electronic magazine for Polish users by bs0 and BeA team. <http://BeZjazd.prv.pl> .

Haiku | Zeta | BeOS | Spolszczenia | Wydarzenia | Nowości

## Wydarzenia

### I ogólnopolski zjazd fanów Be

Jak już pisaliśmy wcześniej, odbędzie się zjazd fanów Be. Spotkanie będzie w domku coldfusion, na ulicy Żniwnej w Łodzi, w ferie zimowe w Lutym 2005. Planowane dni to piątek(dojazd), sobota, niedziela(odjazd).

Szczegółowy plan jak dojechać:

1. Z dworca kolejowego (lub autobusowego) Łódź-Fabryczna tramwaj 13 w stronę Balut (wysiadamy na Aleja Włókniarzy przy ulicy Długosza (przystanek przed Drewnoską (dół mapy przy cyfrze 4) i potem ulicami DLUGOSZA, DREWNOSKA, SOLEC, BOROWA, ZNIWNA.

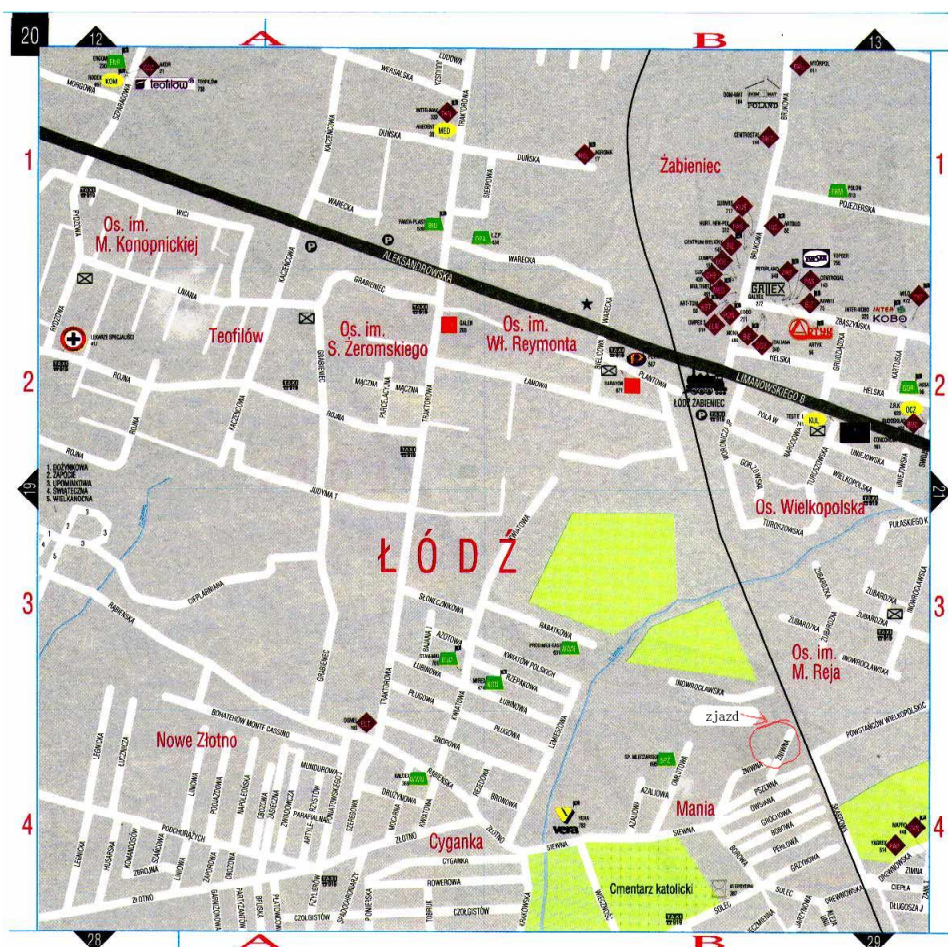
2. Z dworca kolejowego (lub autobusowego) Łódź - Kaliska tramwaj 8 w stronę Balut i dalej tak samo jak wyżej.

Można również dojechać 8 lub 13 do skrzyżowania Aleja Włókniarzy i Legionów i przesiąść się na autobus 83 (przystanek przy stacji benzynowej) jadący w stronę Teofilowa i wysiąść na skrzyżowaniu ulicy Borowej i Żniwnej (to wersja dla tych którzy będą mieć ze sobą dużo sprzętu i nie chcą dźwigać).

Proszę pamiętać o kupieniu biletów na autobus, tramwaj bo są częste kontrole.

Pod adresem <http://www.lodz.pl/plan/> znajduje się dokładny plan Łodzi (złot w kwadracie numer 20) gdzie można prześledzić całą trasę od dworca (lub jak ktoś będzie jechał samochodem z innych miejsc).

Tydzień przed planowanym terminem zlotu (i w czasie zlotu) będzie czynny tel. 0-504-93-55-42 pod którym będzie można uzyskać informacje dotyczące zlotu.



---

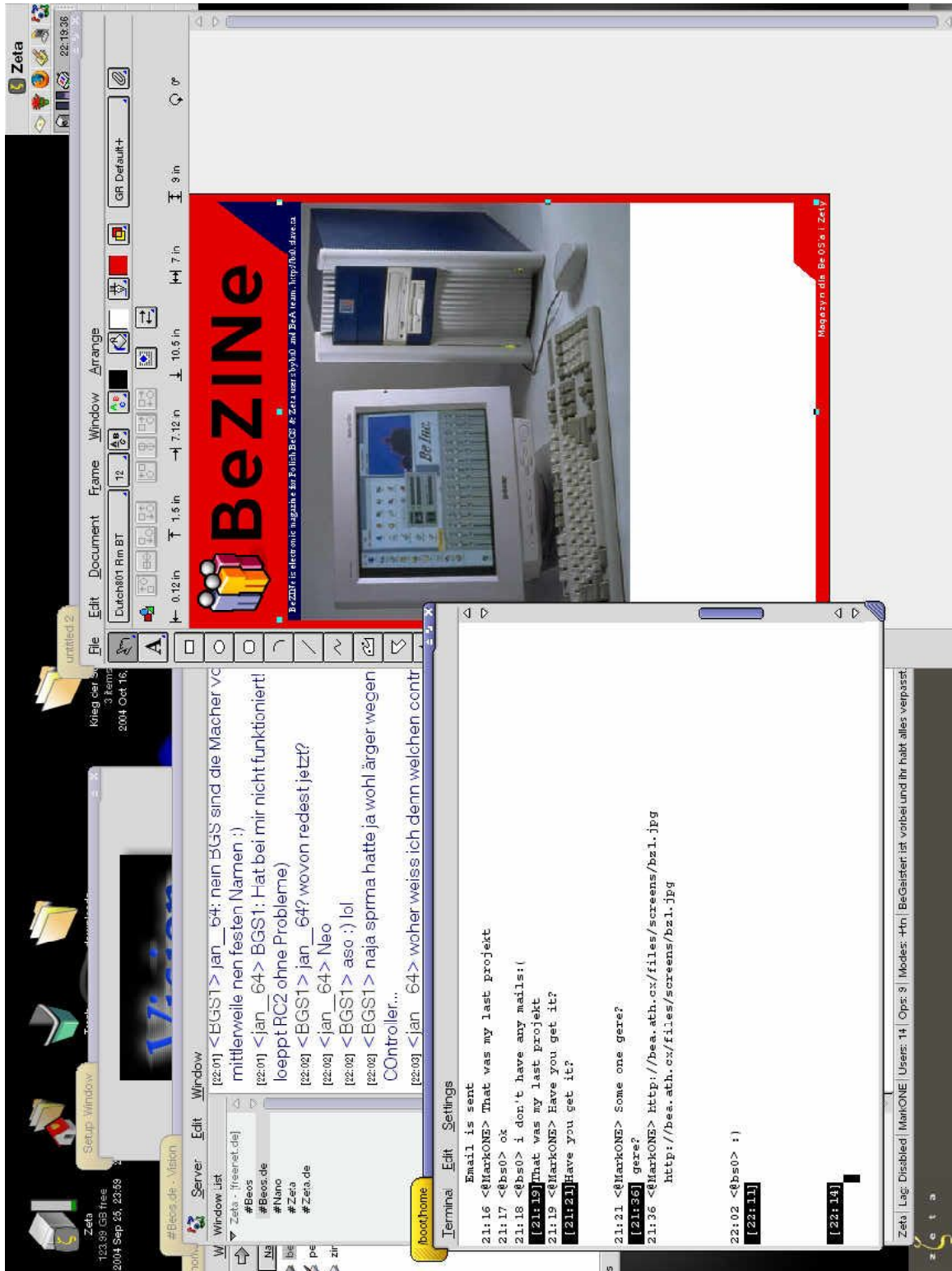
BeZiNE is electronic magazine for Polish users by bs0 and BeA team. <http://BeZjazd.prv.pl>.



## Haiku OS - postępy prac

Haiku (dawniej OpenBeOS) rozwija się w miarę dynamicznie. Kernel jest z NewOS'a. Ostatnimi nowościami są `input_server`, `app_server`

## Screen of the week ;D another design of BeZiNe #1



BeZiNe is electronic magazine for Polish users by bs0 and BeA team. <http://BeZjzd.prv.pl>.

## Linki

<http://bs0dna.org> <http://mydevil.net> <http://BeZjazd.prv.pl> <http://zetanews.com> <http://zetajournal.org> <http://osnews.com>  
<http://iscomputeron.com> <http://www.beunited.org> <http://alzen.slave.ca> <http://bezjazd.prv.pl> <http://www.beos.pl>

## Wywiad z Arturem 'aljen' Wyszynskim

zaczalem przygode z programowaniem w 7 klasie sp ('97) dorwalem wtedy 3 dyskietkowego turbo pascala 7, metoda prob i bledow probujac zrozumiec cos z dolaczonych przykladow uczylem sie programowac w tym jezyku, pozniej przyszla kolej na ci i asm pod dos, c++ przyszedl troszke pozniej pol roku pozniej odkrylem linuxa i tak juz kodowanie & linux to moje hobby hehe

zainteresowania ? hm z komputerowych rzeczy to programowanie, systemy operacyjne od srodka, ich budowa itp, bezpieczenstwo sieciowe, ai z poza technicznych, fizyka teoretyczna, ufologia parapsychologia, troche teologia, psychologia w sumie troche tego jest :)

zawsze bylem jakimskt takim kreatywnym duchem, lubilem robic cos z czego pozniej mialem satysfakcje a ze grafik ze mnie marny, tworzeniem muzyki sie wtedy malo kto interesowal a programowanie dawalo w sumie najwiecej mozliwosci, ograniczeniem jest tylko Twoja wyobraznia :)

!

zainteresowalem sie beosem jakos na poczatku '98 mialem go miesiac ale wtedy nie mialem dostepu do netu, wiec jedyne zrodlo softu do niego bylo z plyt entera bodajze pozniej wrodim w '02 ale brakowalo mi klienta gg, wiec nie myslac dlugo postanowilem napisac swojego

" ! ##

oprogramowanie open source, hmm imho to one napedza rynek it :) wkracza do kazdej dziedziny wypierajac oprogramowanie komercyjne, fakt faktem na open source zarobic duzo sie nie da :)

\$ !

jest za stary, nie obsluguje duzej wiekszoosci sprzetu, diagle malo softu i nie widac by ta sytuacja sie zmienila w przeciagu najblizszych lat (no moze po wyjsci u haiku-os) ale nawet wtedy haiku musialy by zainteresowac sie wieksze firmy i dac mu wsparcie, np nvidia, ati itp

% \$ & ' ,

prace w swoje rece ? tzn ? co mam niby robic, portowac co sie da ? pytanie, po co :->

owszem :) to mi sie w be podobalo :) ma super api :) pisanie czegos pod winda nie uzywajac builderow, delphi i innych rad'ow tylko czyste api musisz miec duzo cierpliwosci :P, piszac pod linuxem najpierw stoisz przed dylematem ktora biblioteke uzyc jako bazowa, a beos ? poprostu piszesz :) api jest przejrzyste i dzieki temu ze wiekszosc jest oparta na c++ jest duzo latwiej pisac i duzo mniej kodu zajmuje :)

( ) \* + # ! , ) -

hm BSD nigdy mi nie pasowalo, qnx'a probowalem ale to nie dla mnie jakis taki dziwny :) a linux ? przewazyła ilosc softu ktory powstaje i juz jest :)

% & !.

co do towarzystwa to tych co tu poznalem na beos.pl to jest ok :) mili ludzie :) fakt ze czasem ponarzekaaja ale taka ludzka natura :) na beos.pl spedzilem jedne z milszych chwil :)

% / !0&

hm prace nad ? :PP

dzieki nawzajem :)

---

Wszystkie informacje dla Linuxa i BSDa dostępne na <http://BeZjazd.prv.pl>.