

# Blog

## Najnowsze posty

### Najważniejsze zasady tworzenia stron internetowych według mnie



Zestaw zasad oraz wskazówek jak tworzyć dobre strony internetowe które są skupione na treści a nie na ich wyglądzie. Są to treści które konsultowane były z kilkoma znanymi mi społecznościami internetowymi i opinia jest jednogłówna że poniższe wskazówką są wręcz niezbędne dla początkujących internautów tworzących swoje pierwsze strony internetowe.

Większość z wskazówek pisanych poniżej była pisana z myślą o tzw. ruchu odrodzenia internetu, czasami zwanego web 2.0 albo indie web. Jest to ruch który próbuje przywrócić ludzkie nieidealnie stworzone strony internetowe tworzone z pasji przez ludzi dla ludzi.

[→Czytaj więcej...](#)

2026/03/26 19:56 · administrator

### Archiwum zdjęć nasa



NASA publikuje wszystkie Terabajty zdjęć jakie zrobiło za pomocą sond kosmicznych i łazików na swoich stronach za darmo.

<https://images.nasa.gov/>

→Czytaj więcej...

2026/01/20 20:03 · administrator

## Narzędzie do testowania api



W dzisiejszych czasach prawie wszystkie narzędzia do testowania api (np. postman, reqbin, soapui) wymagają założenia konta zalogowania się za pomocą jakiegos dostawcy SSO.

A co jeżeli nie chcemy się logować i chcemy mieć program na naszym komputerze taki do którego nikt więcej nie ma dostępu?

Tutaj przychodzi z pomocą narzędzie Bruno

<https://www.usebruno.com/>

Pozwala on na zainstalowanie go lokalnie na swojej stacji roboczej oraz nie wymaga logowania do żadnych dostawców SSO.

2026/01/20 10:30 · administrator

## Wspomnienia z serwera minecraft



Każdy z nas ma ulubione gry, jedną z moich na których się wychowałem jest gra minecraft. Pierwsze moje przygody były w tzw. złotej erze minecrafta czyli wersja alpha potem beta. Gra zmieniła się nie do poznania w dzisiejszych czasach, i też prawdopodobnie z racji tego że i ja jestem starszy niż byłem kiedy grałem w nią pierwszy raz to pozostała mi głównie do niej nostalgia.

Na dzień dzisiejszy jest wiele innych gier w które wolę grać, głównie dlatego że minecraft jest jedną z tych gier która wymaga żeby mieć nieskończone pokłady czasu wolnego i najlepiej grupkę znajomych do grania. Ludziom dorosłym dużo trudniej jest znaleźć godzinę albo jeszcze trudniej 2-3h w tygodniu żeby zagrać w grę w której jakieś fajne satysfakcjonujące rezultaty udaje się osiągnąć dopiero po kilkudziesięciu godzinach grania. Dlatego też i ja przeniosłem się z społeczności gry minecraft do innych gier. Na dzień dzisiejszy nadal uważam tą grę za świetną i nadal będzie ona w moim top 10, natomiast już odszedłem od gier takich jak: minecraft, rimworld czy factorio, ponieważ wolę uruchomić coś w co mogę zagrać przez 20-30min albo przez godzinę i się świetnie bawić. Gry które mają praktycznie nieskończoną barierę wejścia jak np. factorio gdzie trudność grania rośnie wykładniczo, nie są już dla mnie, nie mam czasu siedzieć przez 4-5h i rozkminiać jak tu lepiej zoptymalizować produkcję czegoś, albo wymyślać nowe budowle i przeglądać fora internetowe w poszukiwaniu coraz to lepszych projektów budowli do gry minecraft.

Dlatego ten post nazywa się wspomnienia, bo tak naprawdę po tej grze zostały mi już tylko wspomnienia, co prawda pozytywne ale już tylko wspomnienia.

Poniżej zdjęcia z jednego z pierwszych serwerów jaki hostowałem na komputerze schowanym w szafie w domu moich rodziców 😊 Te zdjęcia to jedyne co pozostało po tym serwerze, nie mam kopii świata, jeżeli bym miał to bym ją oczywiście udostępnił.

[→Czytaj więcej...](#)

2026/01/20 10:29 · administrator

## Plaintext: Dylan Beattie



[Link do materiału omawianego w poście](#)

Jest to jedna z najlepszych prezentacji jakich kiedykolwiek odsłuchiwałem. Jest to porównywalne do poziomu [Art Of Code](#) która jest prezentacją również tego samego autora. Obydwie są na podobnym poziomie natomiast ta robi większe wrażenie ponieważ ... jest na temat plaintext'u ... tak dobrze usłyszeliście plaintextu. Można się zapytać jak można zrobić interesującą prezentację na ten temat która trwa pełną godzinę :))))

Ciekawsze moim zdaniem fragmenty to:

- 10:51 fragment w którym autor pokazuje interesujące kody w zestawie ASCII gdzie niektóre z nich przetrwały do dzisiaj m.in. wyjaśnia skąd się wzięło Ctrl+C co zatrzymania działającego programu w linuxie
- 38:26 autor zaczyna opowiadać o tym jak powstał unicode i po co go stosujemy i w jaki sposób można łączyć ze sobą różne znaki diakrytyczne w unicode (m.in. autor opowiada o tym jak kraje nie korzystające z alafabetu łacińskiego były tak naprawdę wykluczone z funkcjonowania w informatyce ponieważ klasyczny ASCII nie wspiera ich znaków)

Poziom humoru w tych prezentacjach jest świetny, bardzo dobrze się ich słucha a wszelkie techniczne zagadnienia są pokazywane bardzo praktycznie oraz poprzez bardzo fajne i śmieszne anegdoty „z życia wzięte”

2026/01/20 10:07 · administrator

## Moja subiektywna opinia o generacjach konsol oraz współczesnych grach



[→Czytaj więcej...](#)

2026/01/20 10:02 · administrator

## Czy 5G może powodować choroby nowotworowe?



Bardzo często znajomi lub też różne osoby z którymi mam styczność zadają mi pytanie „czy ta sieć 5G rzeczywiście może być niebezpieczna?”. Poniżej jedno z moich starych opracowań na ten temat.

Wprowadzenie sieci 5G zostało rozpoczęte w lipcu 2016 roku od wtedy wiele dostawców na całym świecie zaczęło wprowadzać sieć 5G w swojej infrastrukturze. Jest to sieć która wśród osób nie rozeznanych w temacie powoduje niepokój jakoby była niebezpieczna dla życia i zdrowia w tym wpisie postaram się obalić ten mit.

Zacznijmy od parametrów tej sieci w porównaniu z siecią 4G:

- Sieć 4G/LTE jest używana na częstotliwościach od 700 do 3600 MHz, w Polsce najwyżej wykorzystywane pasmo to natomiast 2600 MHz. W przypadku sieci 5G możliwe jest wykorzystanie nawet częstotliwości nawet do 26GHz. Z łącza może korzystać w tym samym czasie znacznie więcej użytkowników

- Maksymalna prędkość teoretyczna 4G wynosi 300Mbps w praktyce jednak może być ona niższa z racji różnych zakłóceń np. gęsta zabudowa, niekorzystne ukształtowanie terenu czy spora liczba użytkowników. Średnia rzeczywista prędkość pobierania danych w przypadku Internetu w sieci 4G w Polsce to 20-30 Mbps a wysyłania 10-15 Mbps.
- Sieć 5G umożliwi osiągnięcie znacznie większej przepustowości łącza niż 4G. Już teraz pozwala pobierać dane z prędkością na poziomie 600 Mbps, a w przyszłości powinna ta prędkość wzrosnąć do 20Gbps
- 5G pozwala również na zmniejszenie opóźnień w transmisji. W 4G ping wynosił średnio 30-40ms. W 5G ping wynosi 1-4ms.

[→Czytaj więcej...](#)

2026/01/20 10:00 · administrator

## Prosty blog w markdownie



# MARKDOWN

CSDN @卷不动的小白

Poniżej wpis na temat bloga który chciałem tworzyć w markdownie, ale jak to ze mną bywa, zmieniłem zdaniem i wróciłem do starej metody. Dostęp do tego nie wypalonego pomysłu jest pod tym adresem. [https://ostrowski.net.pl/blog/index\\_copy.php](https://ostrowski.net.pl/blog/index_copy.php)

[→Czytaj więcej...](#)

2026/01/20 09:53 · administrator

## Jak korzystać z sieci TOR



W tym wpisie skupię się na pokazaniu i przedstawieniu tego jak korzystać z internetu w taki sposób jak korzysta z niego założyciel fundacji wolnego oprogramowania Richard M. Stallman.

Jest to studium przypadku pokazujące jak mało jest w naszym codziennym życiu wolnego oprogramowania

[→Czytaj więcej...](#)

2025/07/21 17:22 · administrator

## Oto jak działa traceroute

```
$traceroute wikipedia.org
traceroute to wikipedia.org (66.230.200.100), 64 hops max, 44 byte packets
 1 124.ae0.xr1.3d12.xs4all.net (194.109.21.1)  0.305 ms  0.360 ms  0.405 ms
 2 0.so-6-0-0.xr1.tc2.xs4all.net (194.109.5.10)  0.634 ms  0.716 ms  0.673 ms
 3 ams-ix-c00.wvfiber.net (195.69.145.58)  0.638 ms  0.601 ms  0.551 ms
 4 lon-c00-pos-4-0.OC48-ams-pos11-0.wvfiber.net (63.223.28.201)  7.512 ms  7.427 ms  7.494 ms
 5 nyc60-pos-1-0.OC48-lon-c00-pos-3-0.wvfiber.net (63.223.28.145)  84.108 ms  83.804 ms  83.995 ms
 6 66.216.1.181 (66.216.1.181)  83.435 ms  83.278 ms  83.348 ms
 7 ash-c01-tge-3-3.TG-nyc-c01-1-1.wvfiber.net (66.216.1.161)  89.563 ms  89.554 ms  89.551 ms
 8 atl-c01-tge-3-1.TG-ash-c01-3-1.wvfiber.net (66.216.1.157)  103.701 ms  103.606 ms  103.596 ms
 9 cpp-hostway.wvfiber.net (63.223.8.26)  103.678 ms  103.609 ms  103.630 ms
10 ei-12.co2.as30217.net (64.156.25.105)  113.014 ms  113.044 ms  113.084 ms
11 10ge5-1.csw5-pmtpa.wikimedia.org (84.40.25.102)  113.153 ms  113.251 ms  113.180 ms
12 rr.pmtpa.wikimedia.org (66.230.200.100)  113.069 ms  113.172 ms  113.003 ms
```

źródło ilustracji: [Wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stallman.jpg)

Kiedy wysyłasz pakiet do miejsca docelowego, często musi on przejść przez wiele routerów lub „przeskoków”.

Aby zapobiec nieskończonemu obiegowi pakietów w sieci z powodu pętli routingu (router A wskazuje na router B, który wskazuje na router A...), zawierają one pole Time-To-Live, które jest ustawiane na rozsądnie wysoką wartość, gdy pakiet jest tworzony, a każda maszyna, przez którą pakiet przechodzi, zmniejsza to pole o jeden.

[→Czytaj więcej...](#)

2025/05/28 22:07 · administrator

## Ludzie którzy wpłynęli na kształt współczesnej informatyki

źródło: [Wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/)

Ten artykuł jest moim subiektywnym spisem osób o których mało się mówi nauczając historii informatyki, lub mało się słyszy o tych osobach w mediach. To zestawienie to zbiór interesujących osób które moim zdaniem miały większy wpływ na informatykę niż się nam wszystkim wydaje. Wybrałem tutaj osoby o których swego czasu czytałem bardzo dużo i zaciekała mnie ich historia lub dokonania w świecie informatyki. Sporo z tych osób jest wymienione tutaj ze względu na swój wpływ na społeczność hackerską, sam jestem zwolennikiem kultury i zasad hackerskich o czym można przeczytać na stronie głównej tej wiki. Zbiór nie ma konkretnej kolejności, jest podzielony na kategorie tematyczne, które opisują na jaką sferę informatyki miały wpływ osoby w nich wymienione.

[→Czytaj więcej...](#)

2025/05/11 10:21 · administrator

## Wyszkolenie własnego modelu AI



źródło: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Artificial-Intelligence.jpg>

[Wikipedia](#)

A large language model (LLM) is a type of machine learning model designed for natural language processing tasks such as language generation. LLMs are language models with many parameters, and are trained with self-supervised learning on a vast amount of text.

Od pewnego czasu chodzi za mną pomysł żeby wyszkolić jakichś otwarty model LLM np. Ollama, wyszkolić go wszystkimi materiałami z mojego dysku lub z tej wiki i potem opublikować go na mojej stronie jako chat bot którego można się o wszystko zapytać.

[→Czytaj więcej...](#)

2025/05/09 08:49 · administrator

## Test generatora DDS FNIRSI

oryginalny wpis na blogu: lipca 12, 2023



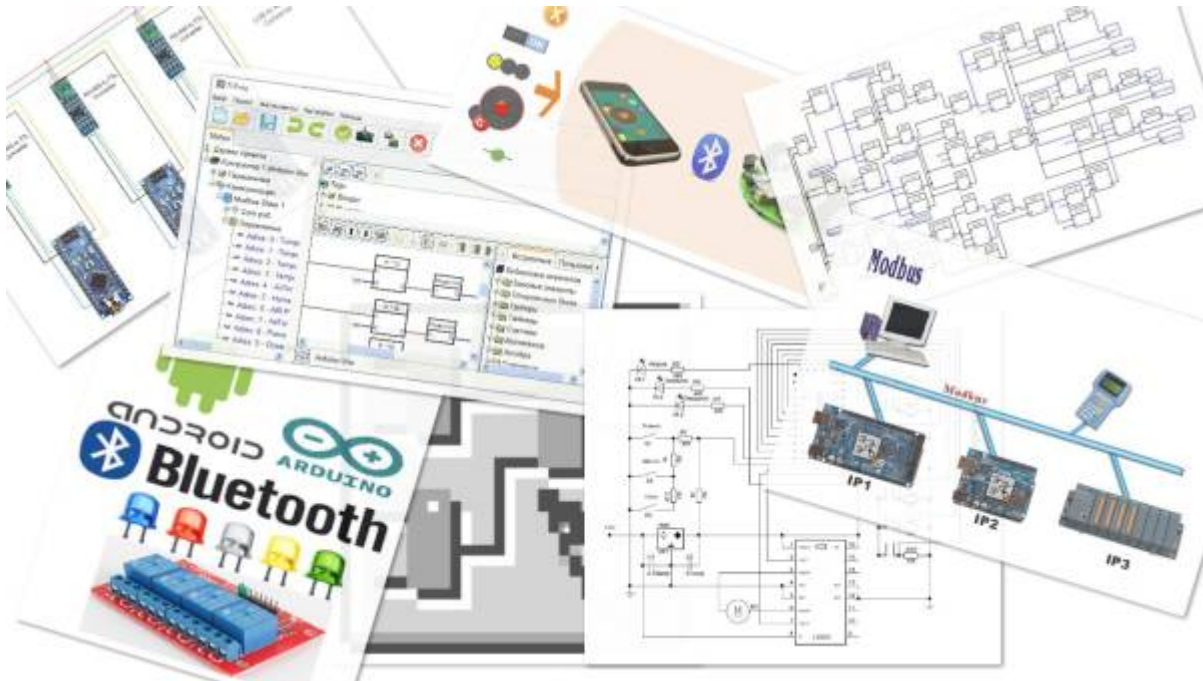
Nie zawsze chce mi się wyciągać mój duży generator który waży około 20kg, ma on co prawda bardzo dobre parametry ale nie zawsze mi potrzeba 10MHz sinusoidy z współczynnikiem zniekształcenia mniejszym niż 1%. Czasami potrzebuję zwykłej sinusoidy ze stabilną częstotliwością. Siedząc kiedyś na allegro zauważyłem taki prosty generator DDS FNIRSI, malutki, lekki zasilany z zasilacza, pomyślałem czemu nie. Wiem że jeżeli jest jakaś przeszkoda stojąca pomiędzy mną a zrobieniem nowego projektu to nie rozpocznę pracy nad nowym projektem. I w taki sposób stałem się posiadaczem tego malutkiego generatora. W tym materiale postaram się sprawdzić czy taki generator będzie przydatny w warsztacie elektronika.

[→Czytaj więcej...](#)

2025/05/09 08:39 · administrator

## **FLprog - Programowanie Arduino dla opornych, Wstęp**

oryginalny wpis na blogu: sierpnia 27, 2022



Jest wiele różnych programów pozwalających na programowanie graficzne arduino tj.: arduino block, XODide, MyOpenLab. Natomiast ten program w porównaniu do innych jest zewnętrznym nie jest dodatkiem do Arduino IDE tak jak arduino block. Nie jest zupełnie nowym językiem programowania z bardzo wysokim progiem wejścia, ani również nie wymaga podłączenia do komputera tak jak MyOpenLab. FLprog jest to kompletnie zewnętrzny program który generuje kod który możemy wgrać do arduino. Po zinterpretowaniu naszych graficznych wypocin program po prostu otwiera okno arduino IDE z naszym kodem.

[→Czytaj więcej...](#)

2025/05/09 08:24 · administrator

## Blog

[→Czytaj więcej...](#)

2025/05/07 14:04 · administrator