

readme

Data- og kontekststudentenes egen avis, 9. årgang nr. 2, 2007

<http://readme.abakus.no>

PÅSKENUMMER!

-side 12, 13 og 18



■ ■ ■ ■ it DAGEN

3. klasses pengemaskin

-side 5

Studentenes
magiske
drikk

-side 11



Woflenstein 3D - Full for barneTV - Påskekrim

readme

readme er utgitt med støtte fra abakus linjeforening ved ntnu. avisa er gratis og blir i hovedsak lest av studenter ved data og komtek.

ansvarlig redaktør
karin ileby

sekretær
anders matre gåsland

layoutansvarlig
nikolai hansen

økonomi / annonser
jarle lindseth

webansvarlig
espen herseth halvorsen

journalister
even brukvik frøyen
håkon rørvik aune
kris-mikael krister
magic mushroom
gaute vartdal
mats bolstad
hanne loug
martin juell
eirik haver

kontakt
e-post:
tips@abakus.no
readme@abakus.no

telefon:
73 59 14 69

adresse
readme, abakus
studpost 182
gløshaugen
7491 trondheim

nettutgave
<http://readme.abakus.no>

opplag
ca 1000

utgivelser
3 ganger i semesteret

Leder:

Da er den nyeste utgaven av readme endelig klar. Vi har som vanlig jobbet beinhardt for å gi deg det du vil ha. Nå som tiltaksukene er over vet vi godt at du trenger ett eller annet å lese på sånn at du for en liten stund kan slippe å tenke på alt du ikke fikk lest.

Denne utgaven inneholder blant annet en forrykende spennende påskekrim, vi forteller deg alt om de nye planene om å starte spillinje på Gløs, og vi får et kjært gjensyn med Wolfenstein. Ellers ar vi spedd på med alt som vi synes du burde få med deg siden sist utgave.

Kos deg med lesingen!

Karin, redaktør

Dikt:**Påskedikt**

Eggs make ducks

And ducks make eggs

So ducklings can quack
quack!

The chicks go peep

Emerged from sleep,

Resurfacing out back.



- Anonym



Lørdag ble den norske kvalifisering til en av de fem største programmeringskonkurransene for videregående skole avholdt på NTNU. Oppmøtet var mildt sagt labert.

IOI, International Olympiad in Informatics, blir hvert år avholdt i et av landene som sender deltakere. I år skal det avholdes i Kroatia, og deltakere fra 80 land samles derfor i Zagreb for å konkurrere om hvem som er 1337est.

Liten satsningsvilje

Hvert land som deltar sender sine 4 beste deltakere, noe som medfører at det blir 320 deltakere i Kroatia. I mange land er det derfor svært vanskelig å komme til finalen, siden flere tusen deltakere er med på de nasjonale innledende rundene. I Norge er situasjonen derimot en annen. På grunn av manglende

satsningsvilje innen teknologi og programmering i videregående skole, er det svært vanskelig for arrangørene å spre informasjon om konkurransen. Dette medførte i år til at kun 10 personer sendte inn svar på de innledende

oppgavene, og alle disse fikk derfor komme til finalen på Rosesalen her på NTNU. Arrangørene hadde imidlertid et håp om at situasjonen skal bedre seg de neste årene, ettersom det nå er planer om å tilby flere teknologirelaterte fag på videregående skole.

Vinnere

Etter fire lange timer med hardcore programmering og mye imaginær svette, kunne de fire beste endelig puste lettet ut og glede seg til en sponset tur til Kroatia, mens de seks andre kunne dra hjem og trene enda mer til neste år hvis de da

ikke er for gamle. Den øvre aldersgrensen er nemlig 20 år. Uansett er det nok av muligheter for fremtidige programmeringskonkurranser, da kun på et litt vanskeligere nivå.



Espen Herseth Halvorsen
- masseprodusent

TOPP 4 PÅ NIO

1. **Ivar Urdalen**
Notodden VGS
320 poeng
2. **Eirik Ravnan**
Gjøvik VGS
180 poeng
3. **Sivert Berg**
Olav Duun VGS
170 poeng
4. **Morten Daniel Fornes**
Steinkjer VGS
150 poeng

(av 400 mulige poeng)

Side3-hurtigtasten

Ctrl-Shift-Esc

Åpner Windows Oppgavebehandling

Microsoft
Windows



Ny spilllinje på NTNU

For å imøtekomme de utallige data- og kontekststudentene som bruker altfor mye tid på gaming i stedet for studier, så er NTNU på vei til å lansere en egen spilllinje. På denne nye linja skal studentene lære å animere, lage lyd og programmere sine digitale helter – planen er å samle alle de mange faggrenene under ett slik at Norge etter hvert får flere selskaper som lager spill.



Mats Bolstad
-journalist

I dag finnes det mange forskjellige typer spillutdanninger i Norge, men fram til nå har ingen gått inn for en bred utdanning med fokus på alle sider av det å lage dataspill. Vårt kjære NTNU jobber for å få på plass et slikt tilbud. Som en start har NTNU opprettet et forskningsprogram som tar for seg bruk og utvikling av dataspill. Videre er tanken å få opprettet en linje der man allerede de første årene på Gløs har som mål å bli spillutvikler. Problemet i dag er at kommunikasjonen mellom de mange utdanningsstedene og fagemnene er for dårlig. Virvaret gjør det vanskelig å vite hva man

som student bør satse på om man er interessert i å utvikle dataspill.

Det kan virke som om NTNU har oversett de mange pengene som ligger i det å utvikle dataspill, men allerede i dag finnes det et tilbud for de interesserte. Støvsuger man Trondheims utdanningstilbud kan man faktisk finne hele 25 fordypningsprosjekter som har med dataspill å gjøre. Likevel er disse langt fra gode nok per i dag, og man kan se langt etter en oversiktlig og målrettet spillutdanning.

Alf Inge Wang, ITGK-foreleser og førsteamanuensis på IDI, leder det storslåtte arbeidet som er satt i gang.

– Det er et utvalg som nå jobber med å se på ulike modeller som kan vurderes. Det vi ønsker å få til er en større satsing, enten det blir å samle flere fagmiljøer ved NTNU her i Trondheim, eller å samordne flere tilbud spredt rundt i Norge, kan Wang fortelle. Han mener at NTNU allerede stiller sterkt med tanke på programmeringsdelen av spillutvikling, men at det syndes på

den mer kunstneriske biten. Wang mener at det bør tilrettelegges for at studenter ved kunst- og designfag kan velge en spillrelatert retning.

Andre skandinaviske land ligger mye lengre fremme på spillutvikling enn det Norge har å by på. I Danmark er de godt i gang med en slags paraplymodell, der flere læresteder fra hele landet samles under ett tak. Det er ennå ikke bestemt hvordan NTNU skal få til dette, om de skal gå for en slik dansk modell eller holde det mer spredt.

Så langt er det stort sett bare Funcom som har skaffet seg et navn innen internasjonal spillbransje. Utvalget som jobber med spillutdanning ønsker seg mange flere slike bedrifter. Wang har sondert markedet og kommet fram til at mange eksterne bedrifter er interessert i hva som skjer på NTNU. Han har allerede skaffet seg gratis spillkonsoller fra Sony, og spill som skal brukes til "undervisning og forskning". I tillegg jobbes det med et samarbeid med Microsoft for å se på utviklingsplattform.

itDAGEN 2007



22 februar gikk itDAGEN av stabelen igjen, med brakende suksess. På grunn av gode tider i arbeidsmarkedet og ivrige pådrivere i 3. klasse på data og komtek ble de 40 plassene revet bort etter ca en måned med ringing. Vi stilte en av de ansvarlige på itDAGEN, Stian Holmås, noen spørsmål.

Av: Karin Ileby

Var det noe som var nytt på It-dagen i år i forhold til i fjor?

- Vi gikk mer profesjonelt ut for å selge oss til næringslivet, bl.a sendte vi ut fine brosjyrer til alle kontaktene vi hadde. Prisene ble også justert kraftig opp. Dette var en respons på den enorme økningen i etterspørsel av Siv.Ing-studenter. Vi fikk også plass til 40 bedrifter, noe som er 4 mer enn i fjor. Vi kuttet ned tiden på bedpres'er fra 45 til 20 minutter, som førte til at vi fikk flere bedpres'er på en forelesningssal og hindret at det ble for langtekkelig. Som resultat av alt dette økte vi omsetningen drastisk.

Er det noe dere skulle ønske dere hadde gjort annerledes?

-Kommet i gang tidligere med å ringe rundt og skaffe kontakter. Når vi var på jakt etter store samarbeidspartnere, fant vi dessverre ut at IAESTes Næringslivsdager hadde kommet oss i forkjøpet. Jeg anbefaler at

neste års itDAGEN-styre kommer i gang snarest. Da kan vi også hjelpe til med kompetanseoverføringen til neste generasjon.

Er det noe dere ser nå som har et klart forbedringspotensiale til neste år?

- Som nevnt over, kom i gang så fort som mulig. Hvis arbeidsmarkedet fremdeles er like hett som det er nå, kan priser på stands og bedpres skrus litt opp. Ideelt sett burde dagen arrangeres i november, før "alle" 5.klassinger har fått jobb.

Kan du avsløre hvor mye overskuddet kom på?

- Jeg kan si at omsetningen var på ca 900 000,-

Til slutt spurte vi om en forklaring på den litt ukjente forkortelsen ITK-bedrifter som plutselig dukket opp på det stor banneret IT-dagen hadde hengt opp utenfor gamle kjemi, og vi fikk følgende svar:

-Informasjonsbehandling og Teknologisk Kommunikasjon, selvfølgelig. ;)

Som vi ser så er det tydeligvis en del å gjøre for oss som nå går i 2. klasse og skal følge opp denne bragden til neste år, så mens 3. klassingene nyter livets glade dager og svir av alle pengene de har tjent i Japan, bør vi sette oss ned og begynne å jobbe.

PÅ KANTEN...

Commodore gjenoppstår

Commodore har endelig gjenoppstått, riktignok med nye eiere, og lanserer i disse dager nye modeller. Nå er det riktignok PC-plattformen de sikter seg inn på. De sikter seg på toppsjiktet med både innmat og ytre "lekkerhet".

Optimus Maximus

Tidens feteste tastatur er nå enda nærmere lansering. Oppdatert informasjon kom nettopp, og prisen viser seg å bli ca 10.000 kroner (!). Kort sagt er hver av de 110 tastene en liten 32x32 pikslers fullfarge OLED-skjerm!

CeBIT 2007

CeBIT har nettopp blitt avholdt i Hannover.

"Wiki" inn i ordboka

Oxford English Dictionary har nå lagt til substantivet "wiki" i ordboka. Noen nærmere forklaring av betydningen trengs vel ikke for readmes lesere (hint: ...pedia)

gPhone?

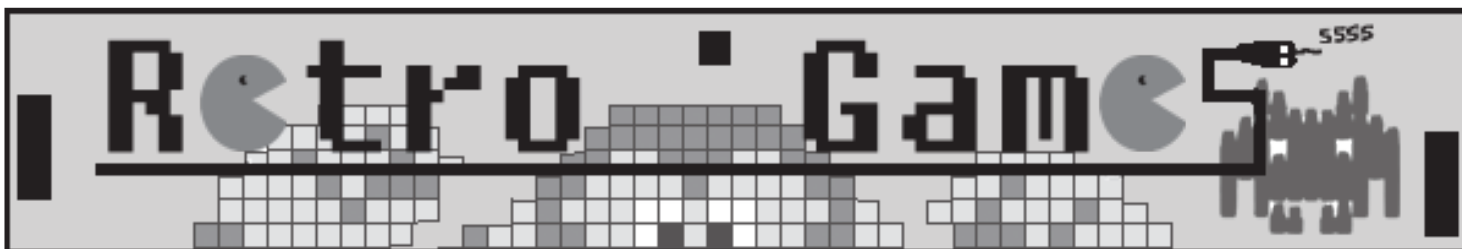
Det er endelig bekreftet, Google jobber med en telefon. - En del av tiden er ingeniørene dedikerte til å jobbe med en mobiltelefon, sier Aguilera, Googles talskvinne.

Ber deg piratkopiere!

Microsoft-topp Jeff Raikes oppfordrer pirater til å kopiere Microsofts produkter. Hvis man først skal piratkopiere produkter, så mener han at det er bedre å kopiere Microsoft sine enn andres. Tanken bak uttalelsen er at hvis man lærer å bruke Microsofts programvare, vil man etter hvert kjøpe den.

Lyspærer forbudt

Regjeringen planlegger å forby lyspærer fra og med 2009. Forhåpentligvis har vi ny teknologi på plass innen da.



Førstepersons skytespill, slik som Doom, Quake, HalfLife, Counter Strike og Duke Nukem 3D, er en av de mest populære spillsjangerene. Hva er vel da mer naturlig enn å teste spillet som startet det hele her i retrogames. Vi snakker naturlig nok om Wolfenstein 3D.

Wolfenstein ble lansert 5. mai 1992 av Id Software, og var på den tiden svært nyskapende. Selv om det er basert på klassikeren Castle Wolfenstein fra 1980, så er det hovedsakelig bare navnet de har til felles - spillfølelsen er helt forskjellig. Mens Castle Wolfenstein er et todimensjonalt spill der du ser karakteren din overfra, og går rundt på samme måte som i de fleste andre slike spill, så er Wolfenstein 3D som navnet tilsier tredimensjonalt. Svært mange av elementene som er standard i første-personers skytespill i dag har sin opprinnelse i Wolfenstein.

Spillkonsept

I Wolfenstein 3D spiller du karakteren BJ Blazkowicz, som er fanget inne i det store "nazislottet" Wolfenstein. For å slippe ut, må du klatre opp gjennom etasjene, og drepe vaktene og angrepshundene du kommer over på veien. Dette skjer under andre verdenskrig, og våpenarsenalet ditt er temmelig begrenset. Det er bare fire forskjellige våpen tilgjengelig, og du har et begrenset antall ganger du kan bruke de før du må stjele våpnene til de du dreper og dermed får mer ammunisjon. Når du blir skutt mister du også helse, og må



Espen Herseth Halvorsen
- masseprodusent



Anders Matre Gåsland
- sekretær

plukke opp mat eller helsepakker for å øke helsenivået så du ikke dør. Alt dette er elementer som mange senere spill har arvet fra Wolfenstein.

Gratis?

Wolfenstein er bygget opp av flere episoder, der hver episode har ti brett. Det kule er at når spillet ble lansert, så ble det lansert i to versjoner - en gratis shareware-versjon der du fikk med en episode, og en fullversjon med alle episodene du måtte betale for. Dermed fikk folk testet ut spillet før de valgte å kjøpe det. For oss datanerder er det også verdt å nevne at produsentene av spillet attpåtil frigjorde kildekoden til spillet i 1995. Spillet er kodet i C++, og de som er interessert kan ved et kjapt google-søk laste ned hele kildekoden, og attpåtil compilere den. Man får til og med lov til å gjøre endringer og spre resultatet - dette var i følge utviklerne hovedgrunnen til at slapp kildekoden. Håpet var å få se mange modda versjoner, og det har det også blitt. Multiplayer er noe spillet mangler, men ved å slippe kildekoden har det også ført til enkelte multiplayer-versjoner av spillet, selv om de ikke er av samme kvalitet som selve spillet.

Wolfenstein 3D



Sjanger: Førstepersons skytespill
Utvikler: id Software
Releasedato: 5. mai 1992
Aldersgrense: 18 år
Første plattform: MS-DOS
Single/Multiplayer: Singleplayer

Pluss:

- ☺ God spillbarhet
- ☺ Revolusjonerende spillkonsept
- ☺ Mange skjulte områder

Minus:

- ☹ Pes å gå med musa
- ☹ Ting går litt for fort på nye PCer
- ☹ Strafing burde vært lettere

Kontroverser

Flere elementer ved spillet skapte kontroverser da det ble lansert, og spillet fikk også 18 års aldersgrense. Spillet ble ikke solgt i Tyskland på grunn av alle nazi-elementene i spillet. Nazi-symboler er ikke tillatt, og dermed ble det for mye for tyskerne at en stor del av veggene og spillobjekter var kledd med dette. Hitler spiller også en viktig rolle i spillet som en av bossene du må ta. Når spillet skulle gis ut av Nintendo, så ble store deler av grafikken endret slik at samme situasjon ikke skulle oppstå. Alle nazi-elementer ble fjernet, blodet når noen døde ble byttet ut med svette (!) og vaktrotter! Dette på grunn av noen dyrevernavtivistene som mente det var umenneskelig med et spill som krevde at man drepte hunder. (Det at man måtte drepe mennesker hadde det derimot ikke noe imot)



Fake
Hitler



Maskert
Hitler



"bare"
Hitler



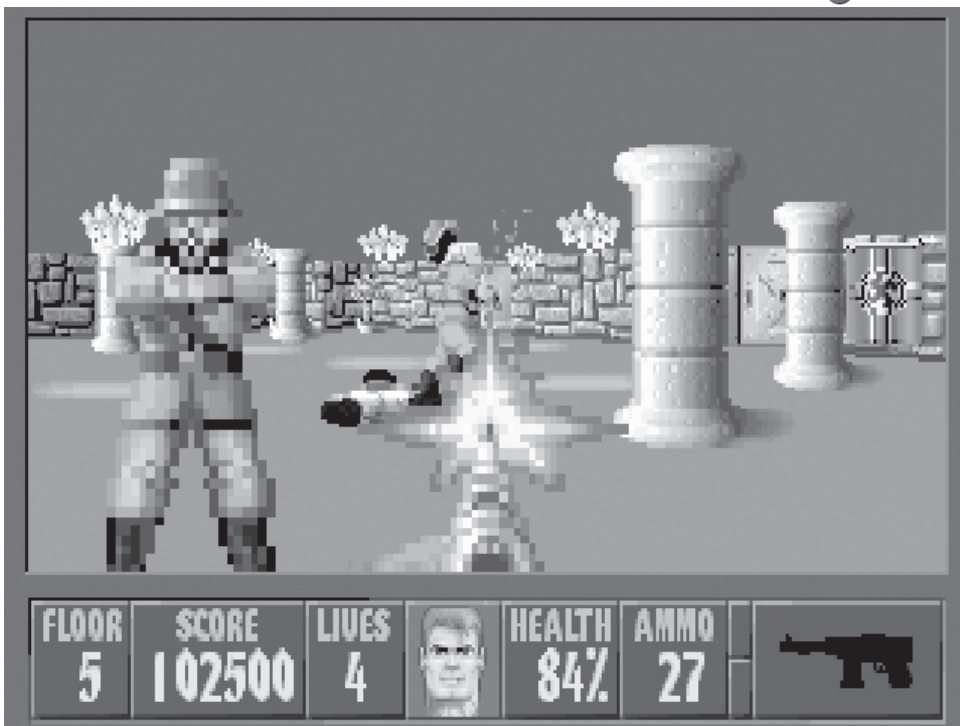
ikke
Hitler

Hemmelige rom

Det som gjør Wolfenstein skikkelig kult er alle de hemmelige rommene og gangene man kan finne. Hvert brett har en rekke forskjellige rom du virkelig må lete etter. Cluet er rett og slett å prøve å åpne dører langs vegger der det ikke er dører, på samme måte som man åpner vanlige dører. Er du heldig, så finner du til slutt de hemmelige dørene, selv om det tar lang tid. På oppsummeringen etter hvert brett får du også vite hvor mange av de hemmelige rommene du fant. Her er det virkelig mulighet for å bli avhengig! I tillegg til dette skal det visstnok også være hemmelige brett, noe som blir bekreftet av readmes Wolfenstein-ekspert.

Oppfølgere

Som nevnt ser mange på Wolfenstein som det første førstepersons skytespill, og de aller fleste spill som senere er gitt ut i denne sjangeren inneholder elementer fra dette spillet. Flere oppfølgere som bruker Wolfenstein-navnet har kommet, mens sannsynlig på grunn av PR-verdien som ligger i navnet grunnet populariteten. Id



I ekte rambo-stil dreper du tyske soldater så blodet (eller svetten på Nintendoversjonen) spruter

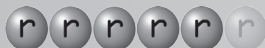
Software har dessuten kommet med flere andre kjente førstepersons skytespill uten Wolfenstein-navnet. Mest kjent er nok Quake. Av direkte oppfølgere til Wolfenstein kan vi nevne Spear of Destiny, som kom rett etter Wolfenstein 3D og brukte

samme grafikkmotoren. Senere kom Return to Castle Wolfenstein, som bruker grafikkmotoren til Quake 3, gitt ut i 2001. Det kan også være verdt å nevne at en oppfølger av dette igjen er planlagt utgitt til Xbox 360 snart.

Wolfenstein 3D

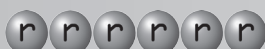
Spillbarhet:

Det har støtte for styring med mus. Men den er langt ifra hva vi har i dag. Du går nemlig framover ved å bevege musa framover. Så readme vil anbefale bruk av tastaturet for å faktisk få en liten utfordring. Det er slående lett å komme igang med denne nostalgiske monsterslaktingen.



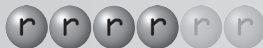
Grafikk:

Ettersom det er meningsløst å sammenligne grafikken med hva vi har i dag, må det kunne sies at denne var i høyeste grad banebrytende og jaw-dropping i 1992. Og du klarer, naturligvis litt begrenset, å leve deg inn i spillet på en helt ny måte.



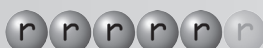
Lyd:

Du må haxxe litt for å få musikk i WindowsXP. Når du endelig får den på kan du kose deg med forskjellig musikk på forskjellige baner. Bortsett fra musikken har du dør-lydene, samt at vaktene roper etter deg. Dørlydene har en tendens til å bli en smule plagsomme i lengden, men Hitlers verbale fraser i slutten av spillet veier opp.



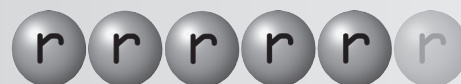
Holdbarhet:

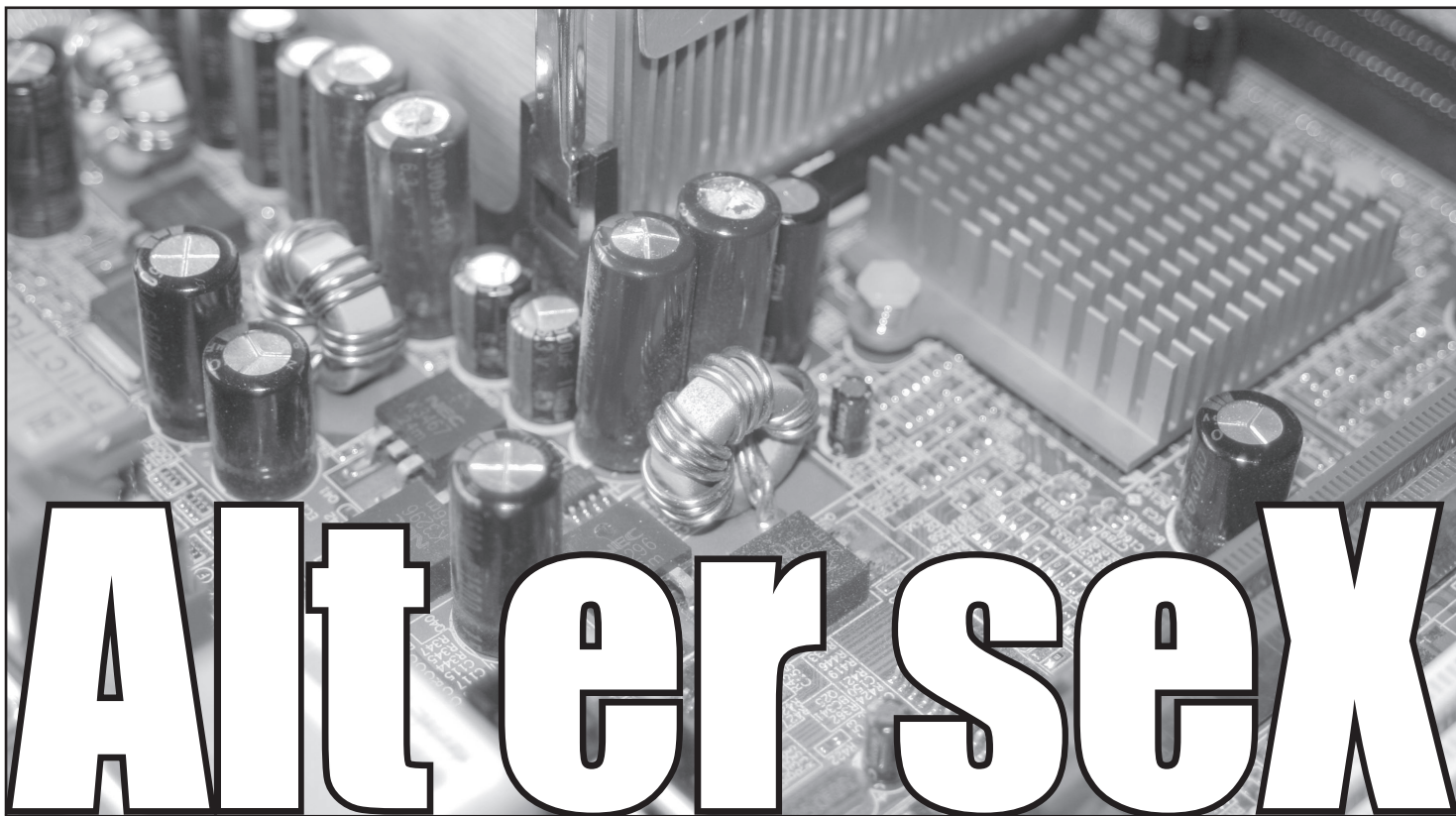
Konseptet er kanskje det mest holdbare til dags dato. Wolfenstein byr på hemmelige baner, bonuser, cheats og time-attack for å holde på interessen. Det er bare litt synd at det ikke tar spesielt lang tid å spille gjennom spillet, hverken med eller uten juks. Det finnes også en map-editor som ble releasa kun dager etter spillet.



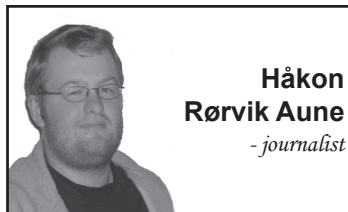
Oppsummering:

Alt i alt er Wolfenstein 3D et ganske bra spill, med overraskende bra holdbarhet. Det dreier seg, veldig overfladisk, om å runde hjørnet ved å slippe snuknappen perfekt sånn at du kan trykke ctrl for å skyte soldaten eller hunden som venter der. Er du flink nok klarer du kanskje også å mestre "strafing". Dette i banebrytende grafiske omgivelser hvor det går i ett rasende tempo (hvis du ikke har en 386). Du kan bare se fram til Hitlers skjellsord og kommentarer.





Det er mange datasaler på Gløshaugen, og veldig mange forskjellige navn. Alt er Sex, Sahara og Ole Brumm er noen få av datasalene som en kan besøke.



Håkon Rørvik Aune
-journalist

I forhold til Dragvoll er det veldig mange datasaler på Gløshaugen. De aller fleste av disse har også vesentlig mer interessante navn i forhold til sine noe mer filosofiske og/eller datasalsøsken. På Dragvoll har de navn så festlig som Datasal 4402, Datasal 10349 og Datasal 7546. På Gløshaugen derimot er det mye mer interessant. For å nevne noen få så har vi bare i Elektrobygget; Sahara, Gobi, Serengeti, Ole Brumm, Fiskelabben, Kattelabben, Alt er seX, Åpen Post, Amorica, Mortensine og Navnløs.

ITEM (institutt for telematikk) ser det ut som har lagt seg på et geografisk tema med sine Sahara, Gobi og Serengeti, som alle er steder i EkteLivet™ som er særdeles tørre uten at vi skal trekke noen spesielle veksler på det. De andre stedene som ble nevnt er såkalte «åpne» (student/student) datasaler som IME har ansvar for.

Vi forhørte oss med senioringeniør Andrew Iversen og Dag Nummedal

er blant de siste som bruker unike navn på sine maskiner, i motsetning til et av våre egne institutt ITEM som har småkjedelige navn som Sahara34, Sahara35, Sahara36.



Ole Brumm

Opp trappen over Magneten har vi den siste av disse 'åpne' datasalene; Ole Brumm, et navn som har hengt igjen siden IDI hadde ansvar for denne salen. Maskinene har navn etter programmeringsspråk. Altså et gunstig sted for de som ønsker å krydre CV'en sin med eksotisk programmeringskunnskap.

Mortensine G-134

Ned igjen i første etasje kan man fortsette inn i gangen ved siden av EL6, og første sal man finner er Mortensine som har fått navnet sitt fra studenten Morten Simonsen som på 90-tallet gjorde en innsats for å få oppdatert fakultetets maskinpark. Oppgraderingen besto

om grunnlaget for disse forskjellige navnene, og dette var det vi fikk vite;

av Pentium Pro maskiner, og alle maskinene har navn som begynner på 'pro'. (For de litt trege: «Morten - sine - <maskiner>».)

Kattelabben G-128

Bortenfor der igjen har man Kattelabben som har navnet sitt på grunn av Andrews forkjærlighet for katter. At alle maskinene inne på denne salen har navn etter katteraser er da ikke så overraskende. At det engang har vært en maskin der som har hett 'Kattefaen' er litt mer overraskende.

Amorica G-126

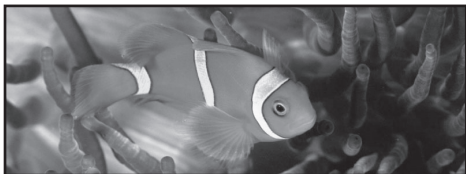
Så har man salen Amorica som har galliske navn fra Asterix tegneseriene.

Alt er seX G-124

Fortsetter man bortover denne gangen kommer man til Alt er seX, som for de observante stammer fra Uka i -97. Det er kanskje litt overraskende at den har fått beholde navnet sitt.



Neste sal her blir Åpen Post, som har sitt navn fra tidligere tider da denne salen var populært med gamle maskiner som opererte som terminaler for å surfe på internett og lese epost. Denne salen var åpen hele tiden, inntil nyere tider da den ble lagt under låsesystemet og populært med ny maskinvare. Maskinene har fått navn etter TV-programmer.



Fiskelabben er en av de store labben de aller fleste kjenner til; alle som har hatt en eller annen midtsemester i matte har et ambivalent forhold til denne labben. Navnet kommer fra den tiden da denne salen eksisterte i Fischebygningen i Elgeseter gate. Navnene på de forskjellige

maskinene er ikke overraskende forskjellig fisk; vanlige norske i den ene og obskone/uvanlige engelske i den andre.

Den siste av salene er salen som går under navn 'Navnløs'. Maskinene har navn etter forskjellige språk, og inspirasjonen til disse forskjellige navnene kommer fra den tiden da man hadde et samarbeid med NORAD om undervisning.

NTNU har en skremmende forkjærlighet for Dell!



OFRE PÅ OPPDAL

Abakus burde vel egentlig tenkt seg om to ganger før de arrangerte tur til Oppdal skisenter. Tidlig søndag morgen 10. mars satt en buss full av Abakusere på vei til det som skulle vise seg å være verre enn de trodde.

Av: Anders Matre Gåsland

Det er vel egentlig på sin plass å minne om det "stabile" været i Trondheim før jeg begynner. Det var i utgangspunktet en strålende dag for å stå i bakken. Og alle nøt de første 2 timene av dagen. Så, uten forvarsel, åpnet værgudene alle sluser. Masse snø, null sikt og ca tusen småroller i bakken er ikke spesielt trygt. Så etter ett par turer i blinde bestemte de fleste abakuserne for å ta en øl eller to til maten, i tro Åre-stil, for å vente

til det klarnet opp. Det tok litt tid, men det ble faktisk bedre etter hvert. Heldigvis avtok mengden av småroller i snowboard-parken litt etter hvert, slik det gikk an å kjøre der uten å kikke panisk rundt seg i redsel for å kjøre ned en liten tass. Så etter en liten stund i bakken ble det øl igjen, denne gangen sammen med sang fra en hel gjeng med folk i midtlivskrise på afterski. Så buss, så hjem.

Oppfordring

Kjempegøy artikkel, ikke sant? Nei? Vel, da vil jeg oppfordre samtlige Abakusere til å delta på neste Oppdaltur og bevist gå inn for å brette minst ett ben i kroppen. Eller i alle fall en liten forstuing. Det blir ikke bra saker av at alle på turen kjører som lam!

Full før Barne-TV

Årets frokostfylla ble fyrte i gang lørdag 17.mars. Den første pilsen ble åpnet klokka 12 på nyoppussede LaBamba. En kveld full av geléshots, ølspill, Barne-TV-diskusjoner og barnslig glede, sammen med gamle slagere som Hakuna Matata, Brannmann Sam og Kvakvakvakva til allsang.



Hanne Loug
- journalist

BarneTv nå til dags – SKUFFA!

Etter tre timer med mimring om de gode gamle dager og alle fantastiske inntrykkene som har satt preg på kommende svinger, var kveldens store høydepunkt klart; BarneTv. Samlet rundt lerretet satt vi spente og klare for fortryllende nostalgi. Men hva fikk vi? Et uengasjerende skuespill med to voksne, en dukke

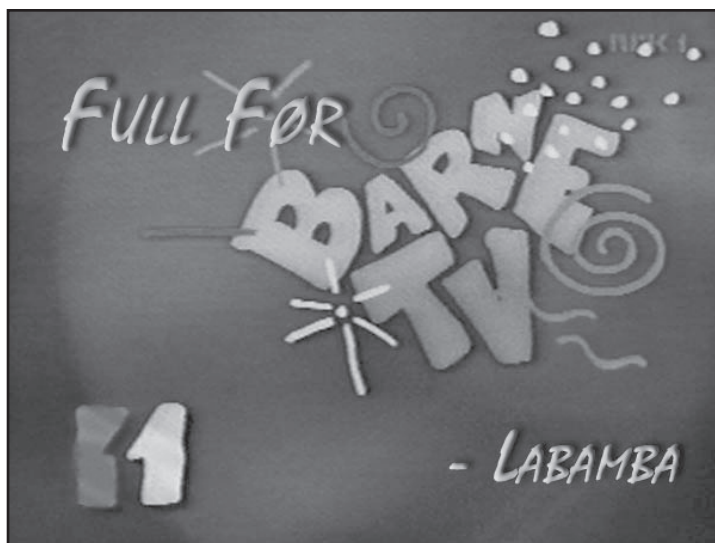
i dag uten varige mentale men, må være å sprite opp innholdet i tåteflaska rimelig heftig.

Quizzz

Resten av kvelden gikk mye som forventet, antar vi, med det meste forsvunnet i fylletåka. Vi har en vag erindring av en quiz. 20 tøffe BarneTv-spørsmål ble listet opp gjennom høytaleren. En spennende og tøff konkurranse, med til slutt 2(-3) fornøyde vinnere med hver sin pose TV-godt.

Gelé og pølser

readmes representanter ankom kjelleren veltimet og klare for gelé og lørdagsgodt. Oppmøtet rundt klokka 3 bestod hovedsakelig av kjellerstyret, som var i god gang til å nå tittelen for kvelden. Ølspillet var kommet på bordet, og det gjorde også etter hvert andre heftige drikkeleker. Det virket som om hovedparten av deltakerne hadde tatt sikte mot fullest før Barne-TV. Den beryktede oppussningen hadde satt et fortreffelig preg på baren. Et spennende oversiktlig barkart, samt en oppgradering bak disken gjorde susen blant tørste Abakusere. Og etter hvert som kvelden listet seg på tå, og klokka nærmet seg Barne-TV-tid, ble det også flere folk, og høyere stemning. Pølsene fra baren ble tatt i mot med stor glede, og denne typen mat harmonerte bra med smaken av morrapils.



meddypepersonlighetsforstyrrelser og en drøss med tilfeldige barn. Om det var på grunn av alderen, geléshots eller manglende innsikt, så fikk vi i hvert fall ikke med oss hva det egentlig handlet om. Alt i alt sitter vi igjen med inntrykk av at den eneste måten å vokse opp

journalister er i det minste stolte over vår fremgangsmåte denne kvelden, vi klarte å begrense det fotografiske bevismaterialet. Ingen vil få vite alt som skjedde. Til alle dere som med disse linjer vet dere skylderossderestakknemmelighet: penger mottas med takk.



Stolte vinnere av dagens fantastiske quiz



Kjellerstyremedlemmer i storform i sitt nyoppussede barområde

Ting du bør vite som siving

Leksjon XIII: Kaffe

Akk ja, kaffe. Menneskets beste venn. Det er fullstendig legitimt å spørre seg selv hvamanskullegjort uten kaffe. Kaffe er hjørnesteinen i enhver bedrift og institusjon og ethvert voksent privatliv. Det er ofte en motiverende faktor når mandagen er gråere enn vanlig og øyelokka tyngre enn normalt. Kaffe, jeg elsker deg. Dere sitter nå og skumleser denne ingressen som dere nå begynner å forstå handler om kaffe. Denne selvfølgelig delen av deres liv. Denne drikken som dere har hørt stammer fra bønner i ukjente land på andre siden av kloden, som dere så tilfredse heller i koppen deres på Hangaren, dog fullstendig likegyldige til dens historie og den uendelige store kaffefamilien.



Gaute Vartdal
-journalist

En og annen kaffekjenner finner man jo, men stort sett forbinder man ikke kaffe med annet enn automaten utafor EL5. Ved å grave litt i dokumentene tilgjengelig finner man ut at kaffebønnene dyrkes på store plantaser. Stort sett dyrker man planten Arabica, men også til dels Robusta, Liberica og Excelsa. Inne i disse plantene ligger et frø som er hva man lager kaffe fra. Her ligger bl.a. stoffet koffein (C₈H₁₀N₄O₂). Dette frøet tørkes, males, ristes og brennes. Så kan man preparere dette på den måten man ønsker avhengig av hvordan det skal tilberedes. Koffein er da altså dette narkotikumet som gjør at så mange faktisk står på eksamen. Det sies at jo høyere opp man dyrker kaffeplanter, jo bedre kaffe får man.

Østafrikanske geiter

Historisk sett stammer kaffe fra Etiopia rundt 500 e.kr skal man tro historien om gjeteren Kaldi som oppdaget at geitene sine holdt seg våkne om natten fordi de hadde spist fra en busk med røde bær (Dette var Arabica planten). Først ble

frukten brukt som fast føde og ikke en drikk. Først rundt 1000 e.Kr begynte man å blande kaffebønnen med varmt vann i arabiske land. Og mens islam spredte seg i verden gjorde også kaffe det. Ordet kaffe kommer fra det arabiske ordet qawah som betyr vin, noe som kan stamme fra at islam ikke tolererte alkohol, og man begynte å ty til kaffe som erstatning.

Vidundermiddel

Man så store potensialer i dette vidundermiddelet, men også antipensialer. Munker brukte nemlig bl.a. kaffen for å holde seg våkne under bønnestunder samt som et antierotisk middel. At kaffe har denne effekten er da ikke vitenskapelig bevist, men igjen, hva er vel vitenskap. På 1600-tallet slo kaffen seg også ned i Europa, og etter dette har kaffe bare blitt mer og mer vanlig og noe som alle kjenner til og kan nyte, muslimer som buddhister.

Hva er kaffe?

I dag er de største eksportørene av kaffe Brasil og Colombia. Arabica planten er mest utbredt og brukes i 70-80 % av all kaffeproduksjon, mens det i resten av produksjonene stort sett benyttes Robusta. Det skal sies at kaffe er den nest mest lovlig omsatte råvaren i verden, bare slått av olje. Samtidig er kaffe sagt å være avhengighetsdannende med påfølgende abstinenser ved avhold. Noe undertegnede kan skrive under på idet han setter på trakteren med god filtermalt Dark Roast fra Evergood.

Selve prosesseringen av kaffen foregår på to måter. En våt metode og en tørr metode. Ved tørr metode legges fruktene ute i sola i flere uker for å tørkes, mens den våte metoden baserer seg på bl.a. å la bønnene ligge og gjære i vann en 12 timers tid, før de tørkes i solen i 4-5 dager. Ved våt bearbeidelse fjernes fruktkjøttet nesten med en gang i motsetning til den tørre metoden.

Den nye trenden

Nå til dags er kaffe blitt en trend, og folk i vesten aner mer og mer interesse for de uendelige mange kaffesortene som finnes. Kaffekjennere diskuterer de forskjellige sortene på samme måte som man diskuterer vin og andre ting. Samtidig flokker studenter og andre til de mange kaffebarene som dukker opp. Et møtested hvor man leser avisen, jobber litt og tar seg en kopp kaffe.

KAFFETYPER

Cappuccino

En del espresso, tre deler varm melk, og selvfølgelig skum. Ofte krydret på toppen med f. eks kakao

Café au lait

En fransk klassiker. Basert på vanlig kaffe med masse varm melk.

Café Latte

Består av en del espresso, tre deler varm melk. Det er vanlig med smakstilsetninger som sirup, nøtter, eller kirsebærsaft.

Café creme

En Sveitsisk spesialitet. Den består av vanlig kaffe laget på espressovis og gjerne med litt gyllent skum på toppen.

Americano

Espresso tynnet ut med vann.

Caffé Macchiato

Består av vanlig espresso med melkeskum på toppen.

Caffé mocha

Lages av en del varm melk, en del espresso og en del kakao.

Caffé Ristretto

Lages av espressopulver men tilsettes kun en del av vanlig vannmengde.

Caffé Corretto

Laget av espresso, og tilsatt tre skjær konjakk eller likør.

THE BUTLER DID IT



readme presenterer her årets påskekrim. Hvem kan være morderen denne gangen mon tro?



Tor Stålhane gjespet seg opp, løftet av røret, og gryntet et utilfreds "Hallo." Det var partneren hans, Jens A. Hengemyhr. "Hva vekker du meg for? O RLY? Å, faen."

Tor var stille en lang stund, mens Jens forklarte ham hva som hadde skjedd. Enkefru Karlsen hadde blitt brutalt myrdet mens hun sov. "Henter deg om ti, da, vi må opp og sikre bevis mens åstedet er ferskt", avsluttet Jens. "Klart det", mumlet Tor, og gikk for å få i stand noe kaffe, kle på seg og dusje, ikke nødvendigvis i den rekkefølgen. Tor rakk så vidt å få kaffen klar, og måtte ta den med seg i bilen.

"Så, hva vet vi?" brummet Tor. "Ikke stort", svarte Jens. "Utrykningsfolka har holdt igjen tjenerne, så vi kan avhøre dem." "Bra", brummet Tor. "Vi kan jo ikke akkurat fengsle noen på grunn av statistikken, men vi kommer nok til bunns i det kjapt nok". Jens rakk bare nesten å spørre Tor hvilken statistikk han mente, før han oppgitt svarte "du vet vel at 83 prosent av alle rike damer som myrdes rundt påsketider, blir myrdet av butlerne sine?" Det visste Jens, men han kunne også fortelle at Enkefru Karlsen hadde sendt butleren sin på ferie og skaffet seg en dyr vikarbutler, nettopp av den grunn. "Hmm.." brummet Tor, og slurpet i seg resten av kaffekoppen i det bilen kjørte opp oppkjørselen til



Martin Juell
- journalist

herskapshuset.

De kom inn i huset, og begynte å snakke med tjenerne, som alle var sjokkerte over det som hadde skjedd. Gartneren,

en svært ivrig ingeniør i energi og miljø med grønne fingre og estetisk sans av den typen man vanligvis

Enkefru Karlsen hadde blitt brutalt myrdet mens hun sov

ikke finner hos heterofile menn, hadde vært hjemme og sovet, noe kona hans, den thailandske vaskehjelpen, kunne bekrefte.

Kokken, en tidligere fransk landslagskokk med tilhørende stereotypisk bart og aksent, hadde gått etter kveldsmaten

s o m



vanlig, men hadde registrert at morderen hadde brukt filetkniven hans, og brukt den overraskende bra, etter hans mening, til å begå mordet. Ingen kunne bekrefte noe alibi, men han argumenterte for at siden

Morderen hadde brukt filetkniven hans til å begå mordet

han ikke hadde bil selv, og det ikke gikk busser på den tiden av døgnet, hadde det vært vanskelig å ta seg ut dit.

Vikarbutleren var en relativt ung, velfrisert mann med maskuline ansiktstrekk av den typen man

vanligvis ser i reklamer for barberhøvler med flere blader enn de andre. Han hadde sittet på rommet sitt og spilt nettpoker da han hørte noen ulyder fra fruens rom i andre enden av huset, men bestemte seg for å vente til det var pause i turneringen før han undersøkte, og fikk dermed ikke med seg hvem gjerningsmannen var, forklarte han. Alibiet hans var dog vanntett, hver eneste hånd var logget på PC-en hans, og det var tydelig at han hadde vært tilstede og spilt. Den opprinnelige butleren var i Spania på ferie, men

hadde lagt igjen et telefonnummer de kunne nå ham på. Tor mente de fikk drøye med det, og heller granske de som var der. Vaktmesteren hadde vært hjemme, men han bodde bare ti minutter unna, og hadde heller ikke noe alibi. Han hadde dog intet motiv i følge seg selv.

"Godt poeng", nikket Tor. "For å begå et mord må en ha et motiv.

Enkefru Karlsen var rik, men hadde ingen arvinger, og hadde derfor testamentert bort hele formuen til veldedighet. Det ville ikke gjort noen av dere rike å myrde henne. Og det er en av dere, alarmen har ikke gått, og ingenting er brutt opp,

så det må være en av de som har tilgang til huset som har gjort det." Jens nikket. Tor var svært overbevisende. Men ingen av dem kunne skjønne hvorfor noen av tjenerne skulle ha begått et så brutalt mord.

De bestemte seg for å undersøke liket, og fikk nøkkelen til fruens soverom av butleren. Tor låste opp døra, og ble umiddelbart støtt av lukten og synet som ventet dem. Amanda Karlsen lå på magen, med filet-kniven fort-satt stikkende ut av ryggen.

"Skulle tro morderen var proff", sukket Tor. "Se hvor dypt og perfekt stikket er. Antakelig har hun fått den skarpe kniven inn i hjertet bakfra. Vi får overlate det til obduksjonen... Men morderen har i hvert fall kommet inn og ut gjennom døra, og gått kjapt ut før denne bloddammen bredte seg utover. Rettsmedisinerne får ta det, de er visst like rundt hjørnet." De gikk ned i første etasje igjen, for å forhøre de mistenkte litt mer.

Avhørene fortsatte, men det var vanskelig å komme til noen konklusjon. Alle hadde hatt lange og gode forhold til den elskelige gamle damen de hadde som arbeidsgiver (unntatt vikarbutleren, så klart, men hun hadde vært svært fornøyd med ham, kunne de andre fortelle), og det fantes egentlig ikke rare motivet hos noen av dem. Etter hvert kom rettsmedisinerne, og da virket det plutselig som alle hadde det travelt. Reservebutleren hadde en viktig pokerturning han skulle spille, kokken hadde blitt leid ut til et selskap, og gartneren og vaske-

hjelpen hadde dagen fri, og skulle på en fancy operakonsert sammen. Vaktmesteren hadde en hot date.

Jens så forvirret på Tor, men Tor hadde et målrettet uttrykk i ansik-

Ingen kunne bekrefte noe alibi



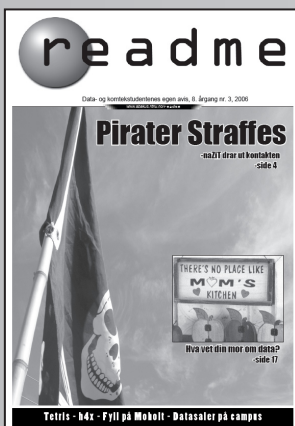
tet der han strøk seg over det mandige tredagersskjegget. Gartneren og butleren ba om å få gå, siden konserten og turneringen snart skulle begynne. Tor lot dem gå, til Jens' overraskelse. "Jeg ringer og spør noen spørsmål senere", sa han tørt. Det gikk opp for Jens at Tor antakelig visste hvem det var nå. "Du skjulte sporene dine godt", sa Tor triumferende. "Men du røpet deg i stad.

Hvordan visste du hvilken kniv som ble brukt, Pierre? Og hvordan fikk du sett liket på det låste rommet?" Kokken ble hvit i ansiktet, og begynte å mumle en forklaring, men Tor avbrøt ham, halte ham opp av sofaen, og satte håndjern på ham. "Pierre, du er arrestert for mordet på Amanda Karlsen". "Men je så det feur i dæg, le butleur vizte moi,!" hylte han. "Åjaså?", gryntet Tor, "men hvordan forklarer du.." Han ble avbrutt. Rettsmedisiner Albrigtsen stod i trappa. "Jeg har noe jeg tror du bør se", sa Albrigtsen alvorlig. Det var en

sammenbrettet lapp som hadde ligget under liket. Tor leste lappen og skjønnte med en gang hva han hadde oversett. "Den kaldblodige jævelen", brummet han. De tok raskt av håndjernene på kokken og lot ham og vaktmesteren gå.

De satte av gårde inn over motorveien inn til byen, og brøt fartsgrensene så mye bilen tillot. Etter hvert kom en kjent bil til syne langt framme. Det var morderen. De tok innpå, men etter hvert merket skurken dem tydeligvis, og satte opp farten selv. Jens lente seg ut av passasjervinduet og skjøt mot bilen med tjenestevåpenet. Han lyktes til slutt med å punktere ett av dekkene, og de klarte å presse bilen inn til siden. De fikk ham ut av bilen, og satt håndjern på ham. "Alfred Berntsen, du er under arrest for mordet på Amanda Karlsen". Tor var tydelig stolt i stemmen. Jens fant flybilletter til Mexico i hanskerommet. "Du kunne nesten sluppet unna med det, hadde det ikke vært for at du ikke kunne motstå fristelsen til å spre det håpløse budskapet ditt", snøftet Tor. Han leste lappen igjen:

"Ett tørk hadde vært nok, bitch!"



- Spennende saker

- Intervjuer

- Saftige nyheter

- Seks utgivelser i året

- Fin konvolutt

Få readme tilsendt i posten!

Private 199,99,- pr år

Bedrifter 299,99,- pr år (2 eks)

Genfors 2007

18. april 2007 er det tid for å diskutere rikets tilstand. Det er tid for Abakus generalforsamling 2007.



Karin Ileby
- redaktør

Det er altså tid for å oppsummere det foregående året. Diskutere hva som gikk bra, hva som gikk dårlig og hva som bør gjøres annerledes neste år. Vi skal se hva det er brukt penger på og vi skal revidere statuttene. Dessuten skal det velges ny leder og nestleder, og resten av det nye hovedstyret skal presenteres. Dette er med andre ord en gyllen mulighet for alle Abakus' medlemmer til å si sin mening og til å bli hørt.

Det vil også være en liten pause hvor brus og kake vil bli servert. I tillegg vil det være en utlodning hvor alle fremmøtte har en sjanse



Spennende stemmegivning på en tidligere generalforsamling.

til å vinne en av flere fantastiske premier. Tradisjon tro skal det hele avsluttes med en fest på LaBamba hvor alle får muligheten til å drukne sorgene sine og til å bli venner med sine fiender igjen.

Om du føler det er noe som mangler i våre statutter eller det er noe som er så dårlig formulert at vi burde skamme oss, så si i fra. Det vi trenger å vite er hva som er feil og hvordan det heller skulle vært.

Alle eventuelle statuttendringer må være det sittende hovedstyret i hende senest 2 uker før generalforsamlingen finner sted, dvs senest 03.04.2007 kl 23.59. Om du ønsker å stille som leder eller nestleder må du melde ditt kandidatur innen det samme tidspunktet. Husk at dette er i påskeferien, så

det kan være greit å si i fra før du reiser på fjellet.

Så, hvis du har noe på hjertet, eller bare vil høre hva alle andre har på hjertet, hvis du vil være med å bestemme Abakus' fremtid, møt opp på generalforsamlingen 2007.

Herligheten finner sted 18. april i H3 og begynner klokken 17.15. Vel møtt alle sammen!

Abakus fyller 1110 år!

21. november 1977 ble linjeforeningen startet under navnet Kompjuter. I november 1987 ble det vedtatt på generalforsamlingen at det nye navnet på linjeforeningen skulle være ABAKUS. 21. november 2007 fyller Abakus 30 år og dette må feires!!!

Vi vil starte feiringen fredag 4. mai. Det vil da være åpent på LaBambakjelleren, men grunnet plassmangel vil dette være bare for påmeldte pensjonister. Derimot blir det senere en heidundrendes fest på Samfundet, hvor alle andre også er invitert og mer enn velkomne.

Lørdag 5. mai fortsetter feiringen med rebusløp og workshop for pensjonister på skolen. Senere på

kvelden vil den store festen finne sted på Royal Garden. Her vil det bli 3- retters middag med god drikke til, og kanskje dukker det opp en liten overraskelse også... Etter middag bærer det videre til et leid lokale. Det blir satt opp felles transport dit, og festen fortsetter helt til neste morgen.

Med oss har vi hovedsamarbeidspartneren vår Steria og Accenture som hovedsponsorer til jubileumet.

Påmelding vil skje på www.abakus.no, og påmelding vil fra 21.03.2007 være åpen for alle abakusmedlemmer. Enhver stolt abakuser skjønner at dette er et arrangement



man ikke kan gå glipp av.

Oppdatert informasjon vil gjøres tilgjengelig på abakus.no.

Med vennlig hilsen Jubileumsgruppen Abakus 2007.

Ting du IKKE bør vite som siving

Leksjon IV: Castle Realfag

Flere av dere har kanskje hørt om katakombene som befinner seg under NTNU. Mange av dere har sikkert hørt forklaringer på deres eksistens, slik som at de har blitt brukt til å frakte varme fra fyringskjeler og lignende. Vit at dere har blitt løyet til. I denne spalten, kjent for sin sannferdighet, journalistiske integritet og upåklagelige etiske og moralske arbeidsrammer, vil jeg nå fortelle dere sannheten bak disse mørke ganger som smyger seg lik giftige ormer under våre føtter.

Mørkets hjerte

I realfagsbygget finnes det en port. En port inn i dette mørket, et mørke som snytt ut av nesa til Tolkien på dårlig syre. I den dypeste kjelleren, står en sølvfarget dør. Denne døren har vært forsøkt åpnet utallige ganger, men til ingen nytte. Bare noen få utvalgte vet hva som må til for å åpne den. Bare noen få utvalgte har fått ta del i den hemmelighet som befinner seg her. Fram til nå. Noen av dere vil kanskje huske at for ikke lenge siden arrangerte sororitas infernalis, eller "Jenter og data" som de naive og uvitende masser kjenner dem som, en guidet tur gjennom disse katakombene, til glede og hygge for alle involverte. Jeg ante selvfølgelig uråd. Vi vet alle at "glede og hygge" går mot alt hva denne organisasjonen har stått for gjennom tidene, og det var ingen tvil i min sjel om at deres nye fører ville opprettholde de mørke og sadistiske tradisjoner vi alle har kommet til å forbinde med dem.

Og slik var det at jeg, under lyset av en rød sol, fulgte etter dem denne kjølige februar-formiddag, inn i det hemmelighetsfulle og



Even Bruvik Frøyen
- journalist

utforskede realfagsbygget. Det var blottet for liv. Jeg så ikke en levende sjel, men overalt rundt meg kunne jeg høre en hes, mannevond latter, en latter som skar seg inn i det innerste av min sjel. Det var ikke lenge før vi stod foran denne port jeg nå, og for all fremtid, vil assosiere med den mørkeste ondskap.

Overmøt

Ritualet for å åpne denne dør er noe jeg kvier meg for å gjengi i ord. Vit bare at det hadde blitt konstruert et alter der, og at det fikk se flittig bruk. Vel innenfor, må jeg innrømme at synet som møtte meg var et uventet ett. Ingen mørke, fuktige steinganger og fangehull, slik vi alle er blitt vant til å forvente av jenter og data. Innenfor døra ventet lange, hvitmalte og godt opplyste korridorer, med veggene dekket av noe som

brukte min tid til å utforske. Dette skulle vise seg å være et feilgrep. Det finnes tider når man skulle ønske man kunne u-sé visse ting.

Hemmeligheter

Det tok ikke lang tid før jeg kom ut for den første vakten. Etter bare et par minutter senere fryktet jeg for mitt liv, der jeg løp fra hjørne til hjørne, bjeffende og knurrende ekko fra rasende kamphunder mine uønskede følgesvenner. Hva kunne det være som var så viktig som ble skjult i disse ganger? Og hva hadde det å gjøre med jenter og data, som tydeligvis kunne bevege seg fritt? Jeg måtte ikke lure lenge. Enorme gullskatter, alle prydet med den merkelige logoen som kunne bli funnet på veggteppene. Gylne krus omkranset med juveler, mynter, samt en overraskende stor mengde førstehjelpsskrin. Mørke laboratorier med menn i blodflekke, hvite frakker og soldater med grå og råtnende hud. Skjeletter etter andre som kom før meg, naglet til veggene. Jeg overvar de grusomste eksperimenter. Men den verste sannheten hadde fremdeles ikke blitt åpenbart for meg.



Katakombene skjuler de skumleste hemmeligheter, noen opptil 15 år gamle.

til forveksling så ut som firebente, svarte edderkopper, i en hvit sirkel mot en rød bakgrunn med svarte striper, og nå og da et bilde av en liten mann med svært dårlig sans for frisyre og ansiktshår. Ikke helt topp når det gjaldt interiørdesign, men likevel overraskende ufarlig. Med nytt håp i mitt hjerte, lot jeg den mørke prosessen jeg hadde forfulgt så langt trekke fra meg, og

Jeg hastet gjennom korridorene, frykt og kvalme dominerende i mitt sinn, da jeg på nytt kom over gruppen som hadde gitt meg adgang til denne forferdelige avgrunn, fylt med det verste fra mennesket sjel. De stod foran nok en port, lik den vi kom inn gjennom. De åpnet den, og den siste biten falt på plass. For på andre siden åpenbarte EI-byggets F-251, bedre kjent som "ondskapens høyblokk", seg. Endelig en forklaring på hvordan de hadde oppnådd denne makten, hvordan de kan operere på tvers av norsk lovgivning, hvorfor enhver anmeldelse henlegges. Det er min plikt å dele denne forferdelige viten med dere, men jeg ønsker, og vil nok alltid ønske, at denne viten ikke var min å dele...

Enough with the Poking

- *Let's just have sex!*

Det er ingen tvil, det foregår en revolusjon på Internett. Dumme som smarte norske studenter strømmer til netjtjeneste på netjtjeneste, vi blogger, lager fyllegallerier og blir med i nettsamfunn. I denne artikkelen har vi lyst til å vise deg veien i den ordenen som nå hersker på nettet, ved å vise deg veien til de beste nettsamfunnene. Men for at du virkelig skal sette pris på tjenestene er det viktig at du forstår at ting har ikke alltid vært som det er i dag.

Alt var bedre før

Det har gått nesten tolv år siden jeg første gang kom meg på Internett, og alle som har vært aktive online like lenge har erfart hvor mye kommunikasjonsmetoder over Internett har utviklet seg. Den gangen, for tolv år siden, var det IRC som talte. På den tiden var alt annerledes, gutta på IRC var hardcore, vi var alle script-kiddies som drømte om respekt, takeovers og ubegrenset med shell og eggdropper. Den gangen var #Norge @ Efned verdens største IRC-kanal, alle lo av "Magnus 13 år" som hadde blitt tatt for "hacking" i NRK dokumentaren og nettkjæresten min het mulinaH. Den gang når jeg besvarte asl? med 10/Ja Takk/Sta-



vanger ;), det er tider som er svunnet og aldri kommer tilbake. Vi som rulte nettet har mistet kontrollen og begått dødssynden det er å la vanlige dødelige vandre inn og ta over vårt rike.

Den nye verdensordenen

Det startet rundt slutten av forrige millennium. Microsoft så i sin briljante stikk til å lansere Messenger, som til tross for at det kopierte funksjonaliteten til det legendariske ICQ, ble en stor publikumssuksess. Plutselig var både Ola, Kari og alle de andre barna i bakkebygrenda online og irriterte oss med emoticons, nick som krever mer enn 1600 piksler å få inn på skjermen, og verst av alt en kombinasjon av de to negative sidene. Messenger kom, og Messenger ble, men forhindret ikke at Internett-verdenen utviklet seg videre til det stedet hvor vi er i dag, nå er det nettsamfunn som er fett.

Men hvilket skal jeg velge? Det finnes jo et uttall med forskjellige nettsamfunn jeg kan bli medlem av. Vi har testet noen av de mest populære for deg, slik at du bare kan lene deg tilbake og være forstøtt med at vi vet best.

Facebook

Det første som møter deg på Facebook.com er en noe kjedelig side som består av kun tekst og minimalt grafikk. Men i det minimalistiske designet ligger også noe av genialiteten til Facebook. Den rene, enkle layouten er i sterk kontrast til størsteparten av det Internettet vi kjenner. Når størsteparten av sider vi besøker består av 2/3 reklame og hypnotiske fargesammenhenger, er Facebooks enkle design som en oase i ørkenen hvor vi kan slappe av og rekreaere. Etter den normale registreringsprosessen er man klar til å gå ut i Facebooks store verden. Man blir medlem av

et nettverk eller to, lager seg en profil og begynner å gå på vennejakt. En av de fine funksjonalitetene Facebook har er at det er mulig å finne

medlemsprofilen til alle msn-kontaktene dine. En av de mindre fine funksjonalitetene er at det neste steget er å spamme alle de resterende kontaktene med invitasjoner til Facebooknettverket. Videre finnes det forskjellige grupper du kan bli med i, poenget med gruppene varierer fra politiske og filosofiske meningsgrupper til grupper som hyller personer som viser fram baguetten på dansegulvet. Videre har du muligheter til å legge ut så mange bilder du vil i dine, eller

You were poked by
Espen Herseht
Halvorsen.
poke back | hide poke



Facebook

- ☺ Du kan søke på ekte navn for å finne gamle kjente
- ☺ Du kan importere mail-kontaktlister for å finne alle kjente
- ☺ Mulighet for å POKE
- ☺ Jeg er der
- ☺ Ikke mulighet for offentlig materiale
- ☺ Ikke inkludert egen bloggfunksjonalitet

gruppene dines fotoalbum, du kan "tagge" personer på bilder, og best av alt; du kan Poke. Før du benytter deg av pokefunksjonaliteten er det viktig at du faktisk forstår litt av hva det betyr. Selv om det virker harmløst så sier pokeknappen en ting: "Jeg vil ha sex med deg". At dette igjen kan ha kjedelige resultater er klart, personlig har jeg vært utsatt for pokepress både fra kvinnelige redaktører og mannlige medarbeidere. Om det er negativt eller positivt er vanskelig å si, test Facebook selv og gjør deg opp din egen mening

Nettby

Nettby er nettsamfunnet drevet av VG, noe som trist nok har en kjedelig effekt. Hvor Facebook har sett nytten av enkelt og elegant design bruker VG omtrent 300 piksler øverst på skjermen til å reklamere for BI og Nettby (?!). Men selv om designet er noe crap, så ikke la deg stoppe der, for det finnes nemlig et par grunner til at Nettby har nådd sin popularitet. I likhet med de fleste nettsamfunn begynner moroa med å registrere seg og opprette profil, for så å kunne søke etter venner, adde dem som venner og skrive i gjeste-

bøkene deres. Twisten med Nettby ligger her, du får nemlig poeng for de handlingene du foretar deg. Skrive intern e-post, skrive i gjestebøker, oppdatere sin profil osv gjør at du får poeng og etter hvert får du bedre tittel. Man begynner som skopusser og kan arbeide seg opp til borgermester, som gir tilgang til den litt mer "eksklusive" gruppen *bystyret*. Videre finnes det enda større utfordringer for de som synes bystyret kun er barne-mat, for yrket "Superkjendis" er tilgjengelig, man må bare sørge for å ha en av ukas 30 mest besøkte profiler. På tross av dette noe avhengighetskapende poengsystemet, hindrer det fortsatt ikke at Nettby rett å slett suger når det gjelder å finne personer man kjenner. Det kan gjøres på to måter, enten så vet du akkurat hvilket nick de benytter på Nettby eller så må du utforske alle profiler i området hvor de kommer fra. Videre er det også kjedelig at når Nettby har mer enn 14000 påloggede brukere, stopper en del av funksjonaliteten, som for eksempel søket, å fun-gere.

MSN Spaces

MSN Spaces skiller seg noe fra de to

overnevnte nettsamfunnene. Mest av alt fordi det er mulig å vise profilen sin her til personer som ikke har noen form for medlemskap. Du kan derfor bruke Spaces til blogg og fotogalleri, det vil si dersom det ofte noe kvalmende designet på siden og reklamen ikke bryr deg for mye. Det er lite annet å si om Spaces som skiller dem ut, som de andre stedene er du med i grupper, oppretter profil, kan finne venner osv osv. MSN Spaces bindes også opp mot kontoen du bruker til Messenger, og hjelper deg med å finne Spacen til alle dine kontakter.

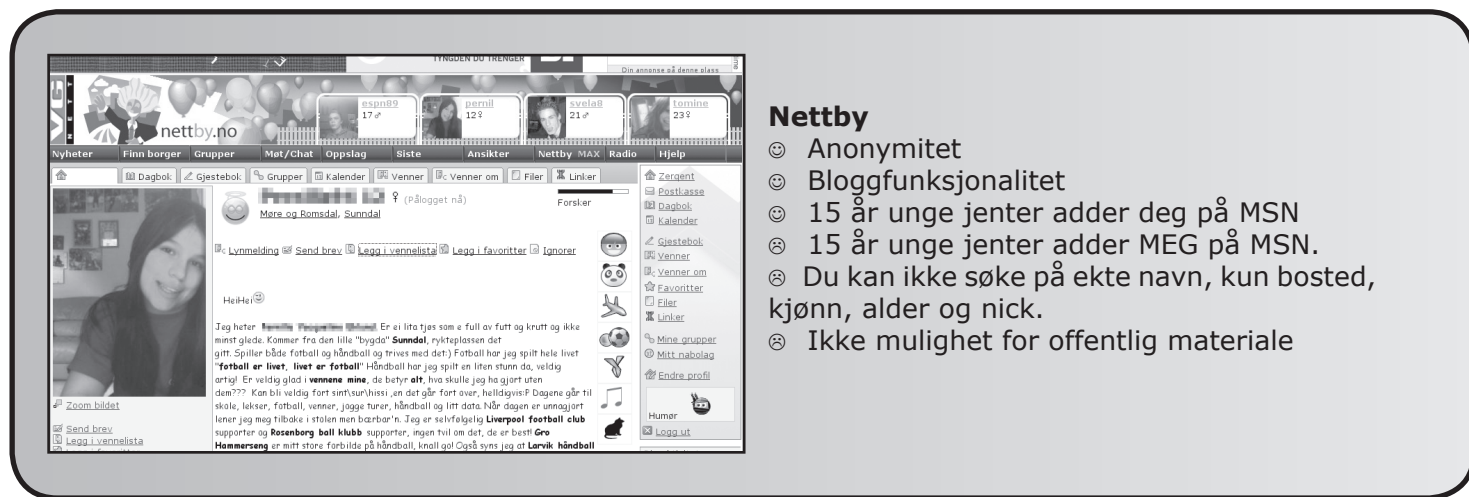
Og det beste valget er...

Du som leser spør deg kanskje nå hvorfor vi har ignorert andre store nettsamfunn som for eksempel "Myspace". Svaret er egentlig rimelig enkelt, fordi uansett så vil Facebook bli valget du ender opp med til slutt. Hvorfor? Nei fordi det er her alle andre folk du kjenner henger, NTNU-nettverket har i dag rundt 4000 medlemmer, og mange flere skjuler seg i "Norway" nettverket. Dersom du ikke går inn i noen av disse to kategoriene, er det bare å registrere seg I DAG. Vi snakkes på Facebook!



MSN Spaces

- ☹ Offentlig Blogg
- ☹ Offentlig Bildegalleri
- ☹ Samme passord som i messenger!
- ☹ Begredelig design
- ☹ Microsoft



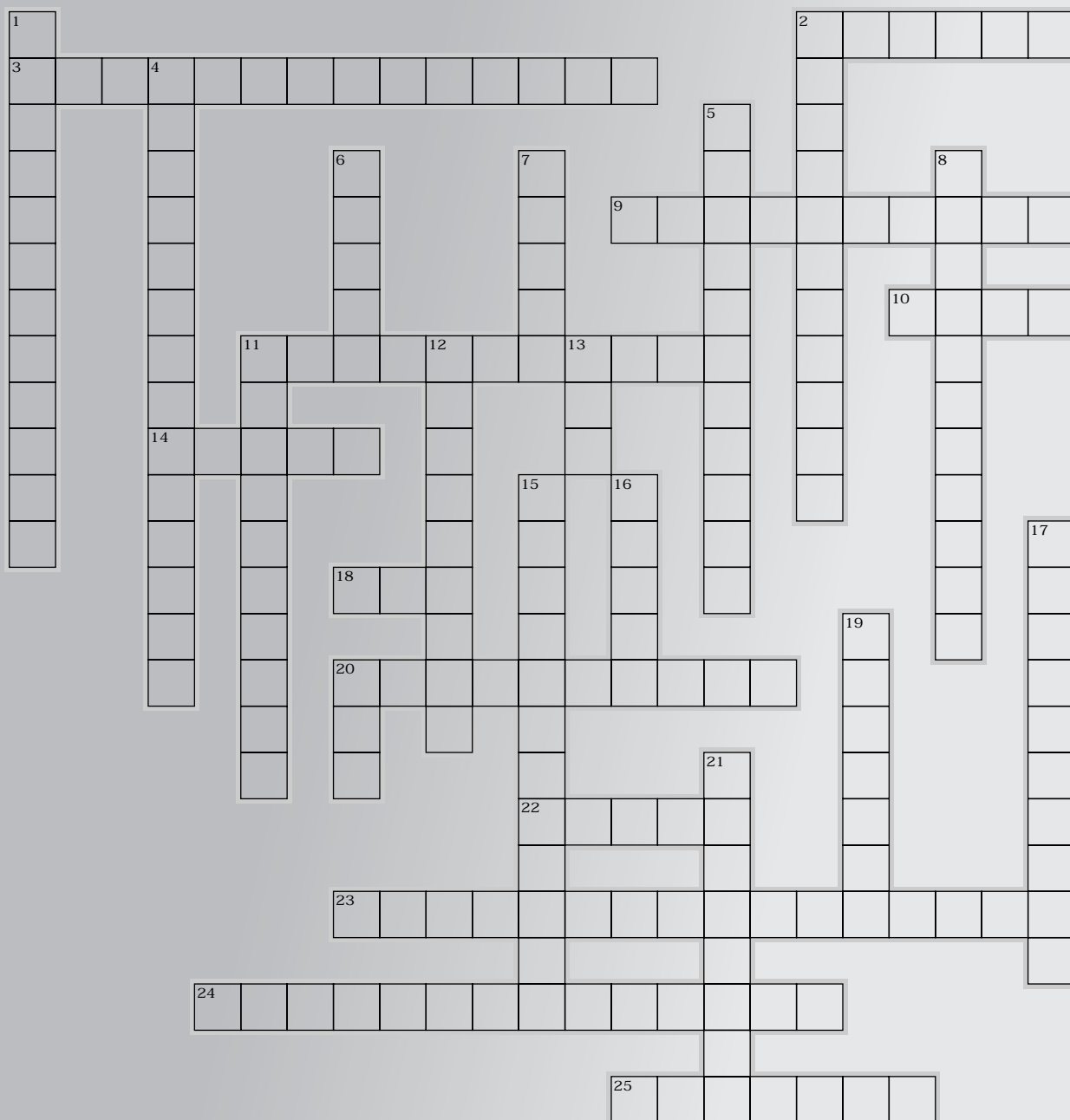
Nettby

- ☹ Anonymitet
- ☹ Bloggfunksjonalitet
- ☹ 15 år unge jenter adder deg på MSN
- ☹ 15 år unge jenter adder MEG på MSN.
- ☹ Du kan ikke søke på ekte navn, kun bosted, kjønn, alder og nick.
- ☹ Ikke mulighet for offentlig materiale

readme presenterer

Påske-X

readme kan stolt presentere en flaske vin til den første som leverer inn korrekt svar på kryssordet. Hvis ingen klarer kryssordet går premien til den som klarte mest. Svar leveres inn i readme-hylla på Abakus-kontoret.



Vannrett:

- 2. detektivhelt
- 3. hardcore timekilling
- 9. gul blomst
- 10. red jesus på
- 11. slukker sorgen
- 14. religiøs merkedag
- 18. farge
- 20. religiøs merkedag
- 22. oppbevares på termos

- 23. turpensum
- 24. religiøs merkedag
- 25. ble erstattet av Jesus

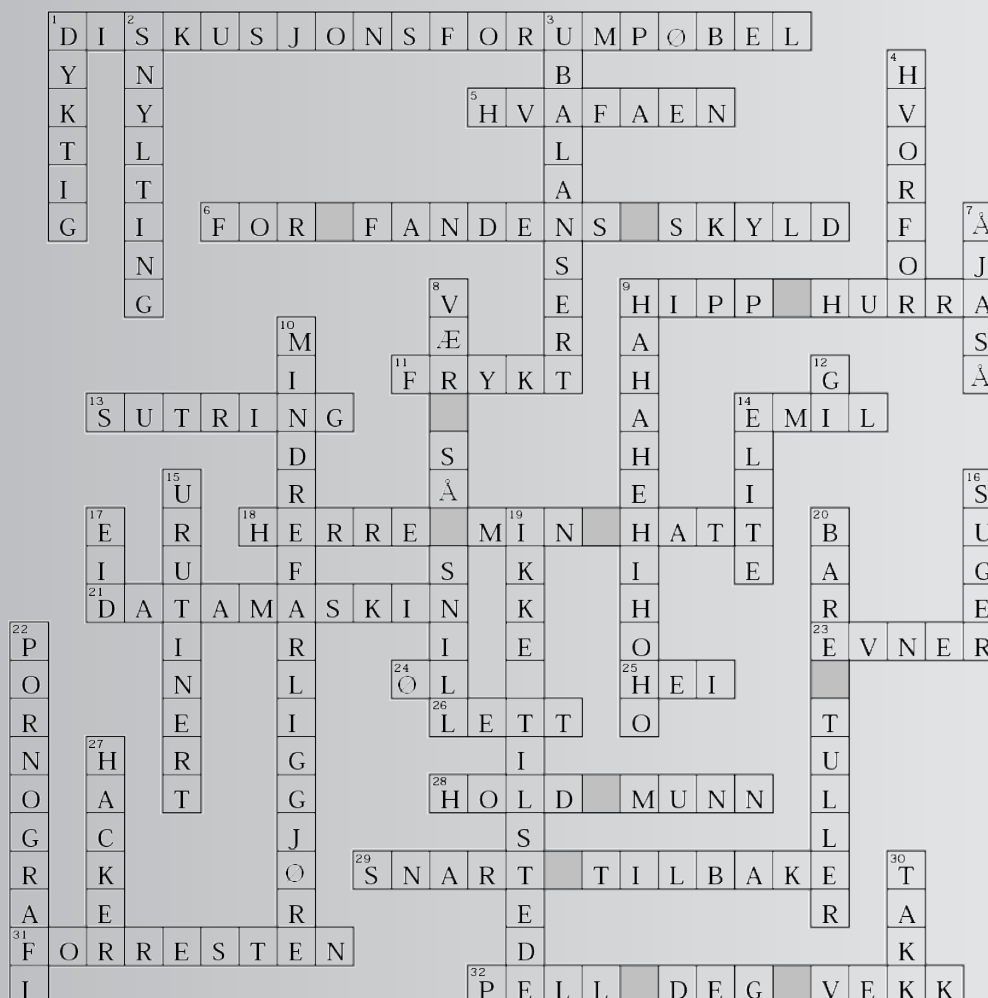
Loddrett:

- 1. religiøs merkedag
- 2. religiøs merkedag
- 4. kvikklunsj
- 5. program med Roald Øien
- 6. angiver
- 7. oppbevares på termos
- 8. plussgrader
- 11. eggleggende pattedyr

- 12. påskepynting
- 13. en farge til
- 15. dødsstraff
- 16. fyllaperiode
- 17. antisnøblindhetsutstyr
- 19. påskefjærkre
- 20. påskeslakt
- 21. fjellutflukt

Løsning: 1337-X

readme gratulerer Mattis Frøyenes og Øyvind Risan med nesten riktige besvarelser. Siden vi som vanlig er überkule, så vanker det vin på BEGGE!



Vannrett:

- | | | |
|--------------------------|------------|----------|
| 1. Troll | 21. b0x0r | 32. gtfo |
| 5. wtf | 23. 5k1llz | |
| 6. ffs | 24. 01 | |
| 9. w00t | 25. y0 | |
| 11. ph34r | 26. ez | |
| 13. whining | 28. stfu | |
| 14. tree-hugging hippies | 29. brb | |
| 18. ZOMG | 31. btw | |

Loddrett:

- | | | |
|-----------------|-----------|-----------|
| 1. pro | 12. gief | 27. h4x0r |
| 2. leeching | 14. 1337 | 30. thx |
| 3. imba | 15. n00b | |
| 4. y | 16. sux | |
| 7. O RLY? | 17. pwn3d | |
| 8. plx | 19. AFK | |
| 9. kekekekekeke | 20. jk | |
| 10. nerfe | 22. pr0n | |

Si det i readme

Provosert? Engasjert? Sintglad? Skriv inn til readme@abakus.no

UD+Dragvoll=sant

Den siste tiden har en rimelig opphetet diskusjon foregått i Under Dusken. Det hele begynte med en kommentar på side 3 i den tredje utgaven i 2007. Denne var skrevet av en av Duskens nyhetsjournalister. De meningene som ble ytret her gjorde mang en Gløs-student kraftig provosert. Nyhetsjournalist Holte hadde redusert oss alle til en gjeng uopplyste nikkedokker som bestemte vår fremtid

på bakgrunn av hva slags mat vi fikk servert på bedpres.

Ærlig talt, jeg synes virkelig vi fortjener litt mer credit enn dette. At næringslivet går så det suser om dagen er det ingen tvil om, og det er litt urettferdig at vi ikke skal kunne nyte litt godt av at vi er både ønsket og sårt trengt i arbeidsmarkedet. Når en bedrift kommer på besøk til Gløshaugen for å holde en bedriftspresentasjon så vet de at de treffer målgruppen sin. De som uteksamineres

kommer aldri til å velge jobb kun basert på mat eller penger, hva man faktisk interesserer seg for vil for de aller fleste spille størst rolle. Det å kritisere oss for at vi faktisk har valgmuligheter når vi skal begynne å jobbe, synes jeg er vanvittig urettferdig. Jeg skjønner godt at det er frustrerende å ikke få noen jobbtilbud når man er ferdige å studere, men det er da vel ikke vår skyld at dette er skjævt fordelt.

En ting er at slike ting kommer i leserinnlegg fra sjalu og smålige studenter, men at det får stå som en kommentar fra journaliststaben i UD synes jeg er et lite hakk over streken. Dette viser bare hvor hoveddelen av staben til UD hører hjemme, og at universitetsavisen vår ikke lenger dekker begge campuser på en objektiv måte.

Anonym provosert student

Abakuskalenderen

En oversikt over aktuelle arrangementer

Torsdag 22. mars – Bedpres med Maxware

Fredag 23. mars - Sivert Høyem & the Volunteers på Samfundet

Lørdag 24. mars - Skitur med Capgemini, O'store kjellerfest, NM i luftgitar 2007 på Samfundet, El Caco - konsert på Samfundet

Søndag 25. mars - "Stor ståhei for ingenting" av William Shakespeare - teater på Samfundet, Indisk film- og matfestival 2007 på Samfundet

Tirsdag 27. mars - Bedpres med Giant Leap Technologies

Torsdag 29. mars - Bedpres med Vital

Onsdag 11. april - Thunderbirds Are Now på Samfundet

Fredag 13. april - Anja Garbarek på Samfundet

Lørdag 14. april - Bokstavfest

Onsdag 18. april - Generalforsamling 2007, Lars Saabye Christensen - på Samfundet

Torsdag 19. april - Bedpres med NRK

Fredag 20. april - Sondre Lerche - på Samfundet

Lørdag 21. april - Russefest

Tirsdag 24. april - Bedpres med Western Geco, Linn Ullmann på Samfundet, WASP på Samfundet

Lørdag 28. april - Husk eksamen! på Samfundet, Datarock på Samfundet

Lørdag 5. mai - Abakus 30-års jubileum

Smått nett

Facebook

Hva skjer med at Facebook har tatt fullstendig av? Når man hører at folk har 15 forskjellige poke-kriger på gang kan man spørre seg om folk i det hele tatt har et liv og om de får gjort noe på skolen?

Vaarblot

I år som i fjor utgikk Vaarblot. Dette er ikke et nytt fenomen heller. Om man leter litt i Abakus' historie finner man at også rett før årtusenskiftet slet med arrangementer med dårlig oppmøte.

X-festen

Det kan virke som om arrkom har terget på seg en eller annen forbannelse, da også x-festen måtte flyttes få dager før den egentlig skulle vært avholdt. Her kan vi imidlertid skylde på Online, da de hadde glemt at de skulle ha midtsemester. Når x-festen faktisk skal avoldes er fortsatt uvisst.

Sekkemannen

Vi vil gjerne ta av oss hatten for Studentradioen som greide å få et intervju med Sekkemannen. Vi har forsøkt å gjennomføre denne bragden tidligere, men mislyktes grundig. Link til intervjuet: <http://folk.ntnu.no/jervidal/Sekkemannen.mp3>

Kættis og Brægis

It's official! Endelig, makan til langt BETA-forhold!

Pokefeber på Gløs

Slik foregår en virkelig pokeKRIG: <http://tinyurl.com/2xqdrk>

Webkom

readme vil gjerne poengtere at abakus.no i den siste tiden har gått opp og ned som en jo-jo. Takk webkom!