

readme

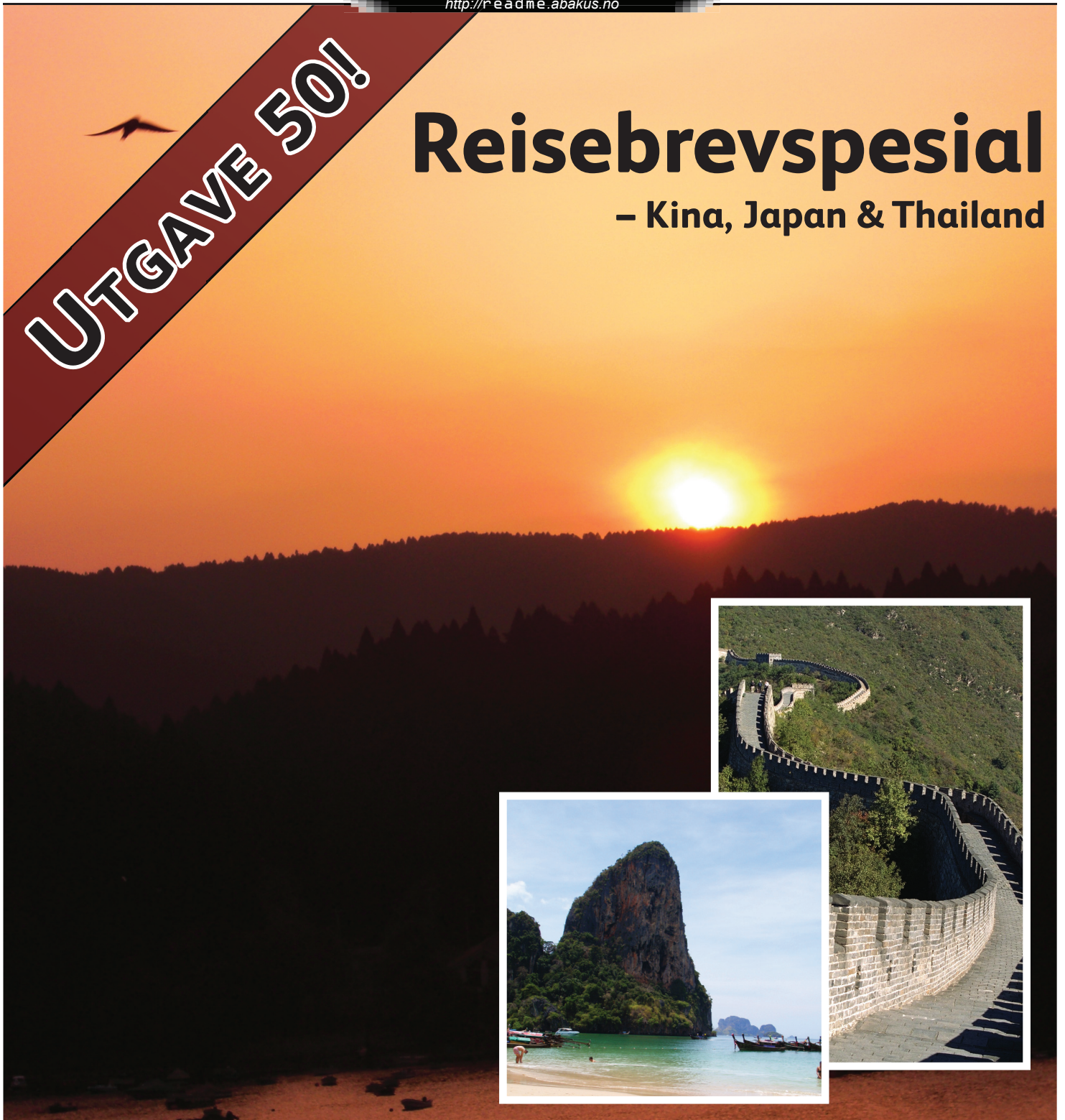
Data- og kontekststudentenes egen avis, 10. årgang nr. 3, 2008

<http://readme.abakus.no>

UTGAVE 50!

Reisebrevspesial

– Kina, Japan & Thailand



Genfors – Test av nisjeidretter – Vaarblot



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
espen herseth halvorsen

sekretær
eirik haver

layoutansvarlig
mats bolstad

økonomi / annonser
jarle lindseth

webansvarlig
martin juell

journalister
einar johan trøan sømåen
alexander daniel tøgard
anders matre gåsland
even bruvik frøyen
håkon rørvik aune
john eirik nilsen
stian tokheim
hanne loug

kontakt
e-post:
readme@abakus.no

telefon:
73 59 14 69

adresse
readme, abakus
sem sælandsvei 7-9
7491 trondheim

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

opplag
ca 1000

utgivelser
3 ganger i semesteret

forsidebilde
espen herseth halvorsen

Leder:

Hei sveis,

Tro det eller ei – utgaven du nå holder i hånden er faktisk den femtiende utgaven av readme gjennom tidene. Et prosjekt som ble startet på fylla på LaBamba for litt over 9 år siden, har altså endt opp som Gløshaugens største og mest leste linjeforeningsavis.

Når vi fyller 10 år neste vår, kommer vi til å feire skikkelig. Likevel kan vi ikke helt la anledningen gå fra oss, og smeller derfor til med et ekstra tykt nummer for å feire jubileet. I denne utgaven finner du hele tre reisebrev, test av kule idretter, en oppsummering av dingsutviklingen de siste årene, alt du trenger å vite for å navigere deg gjennom webshops og troll på nettet, og selvsagt også den nå tradisjonsrike champagnekonkurransen.

Fra å med neste år mister readme en viktig ressurs. Håkon har vært med i readme i hele fem år, og som femåringer flest, er han nå ferdig på NTNU. Jeg vil derfor gjerne benytte anledningen til å takke deg, på vegne av alle oss andre i redaksjonen, for den fenomenale innsatsen du har lagt ned i readme gjennom årene. Ildsjeler som deg trenger Abakus flere av!

Dette blir semesterets siste utgave, og også min siste som redaktør. Selv om det er vemodig å slutte som redaktør, så er jeg sikker på at readme er i gode hender nå som Stian tar over stafettpinnen. readme kommer fortsatt til å være den beste linjeforeningsavisa på Gløs, langt over grønn resirkulert miljøpropaganda. En spade er en spade – readme er best :)

Så da gjenstår det bare å takke for meg, ønske dere alle lykke til med eksamen, og trå ned igjen blant de dødelige. Domo arigatou gozaimasu!

Espen, redaktør

Dikt:

*Atletisk og sterk,
god og bra.
Har alt ein mann skal ha.
Smart og fin,
jobbar som ei maskin.
Og som seg hør og bør,
han vart ny redaktør.*

Stian Tokheim

readme i hundre/2

I 1999 dukket det opp et friskt pust blant Gløshaugens linjeforeningsaviser. Gjennom oppturer og nedturer i IT-markedet har readme holdt standen som Gløshaugens største linjeforeningsavis, og med denne utgaven feirer vi at vi er halvveis til hundre!



Så langt har det altså gått, readme har gitt ut hele 50 utgaver, alle fullstappet med stoff for å korte ned på kjedelige forelesninger. Fra starten av har vi gitt ut hver utgave i minst 1000 eksemplarer, og spredt dem utover Gløshaugen for å forsikre oss om at alle som vil ha, får tak i en utgave. I senere tid har vi også tatt i bruk verdensveven, og publiserer

nå en PDF-versjon av alle utgaver på readme.abakus.no etter hvert som papirutgaven kommer ut. En fin mulighet for å mimre tilbake til svunne tider.

Stadig utvikling

readme har både utviklet seg mye gjennom de 50 utgavene, men samtidig holdt seg tro til tradisjonene. For eksempel har vi ikke hatt noen "logosak" som visse andre, logoen vår har holdt seg fast siden starten. Det samme har readme-fonten. Og vår tilnærmet viktigste spalte,

Smått & Nett, har vært med på baksiden siden første utgave (til glede for noen og forargelse for andre). Sideantallet har også holdt seg ganske stabilt. Vi holdt oss lenge på 16 sider, men har de siste årene økt til 20 sider. Dette har vi også tenkt å fortsette med, selv om vi i denne utgaven feirer jubileet med hele 28 sider!

\$\$ og farger

Til tross for at vi holder oss til tradisjonene på mange områder, så har vi også revolusjonert enkelte ting. For eksempel produseres ikke readme lenger med støtte FRA Abakus, vi produserer med støtte TIL Abakus. Dette kan vi takke de gode annonsørene våre for. I tillegg har vi det siste året gått over til fargeomslag, for å

kunne virke enda mer interessante og dermed nå ut til flere lesere. I tillegg så ser jo avisa også mye penere ut i farger, det er ingenting som slår en glansa forside!

Finfine premier

En siste ting det er verdt å nevne er readmes konkurranser. Vi har i lang tid hatt konkurranser der man har kunnet vinne en fin flaske rødvin. Tidligere var det ofte vanskelige kryssord, mens det de senere årene har vært et større variert utvalg. Vi kan nevne sudoku (med binærsudoku i spissen), wordsearch, logikkoppgaver og mye annet rart. I tillegg har premiene det siste året vært bedre enn tidligere, og snart er det duket for vår første kåring av en bedre middag for to.

Snart 10 år

Selv om vi har gitt ut hele 50 utgaver, så er vi fortsatt unge og friske. Til neste vår fyller vi 10 år, og da skal vi selvsagt feire det med et langt og godt tilbakeblikk på de beste sakene og mest interessante avsløringene i readmes historie. Selv om 10 år høres ganske lite ut, så er det å regne som en evighet i dataverdenen. For 10 år siden brukte vi fortsatt Windows 98, og Linux var forbehold de mest nerdete av oss (hvorvidt det er det fortsatt kan diskuteres). Hvor langt verden har kommet når vi skriver vår hundrede utgave blir spennende å se.

Det er egentlig ikke så mye mer å si om denne saken, så jeg lar resten av readme tale for seg selv. Siden du denne utgaven har hele 8 sider ekstra å lese, så er det bare å sette i gang.



CTRL + W

Lukker gjeldende fane





**Håkon
Rørvik Aune**
- journalist

For de som er litt over gjennomsnittet dingskåte så har de siste årene kunnet skilte med mange godbiter. Undertegnede må snart ta avskjed med det søte studentliv – hva passer da ikke bedre enn en oppsummering av de siste fem år i dingsens navn.

Mobiltelefoner

I 2003 så var del grunnleggende endringer allerede godt på vei for mobiltelefonene. Mye begynte med Siemens SL45 i 2001, som var den første med mp3-spiller, samtidig som storebroren SL45i kunne skilte med Java Virtual Machine. Resten av produsentene kunne selvfølgelig ikke være dårligere og etterhvert ble det tilbudt telefoner med kamera, mp3-spillere og fargeskjerm.

Aluminium Haze

For 5 år siden var det spesielt én telefon som preget Gløshaugen. Dette var en telefon laget av det rimelig ferske samarbeidet mellom Sony og Ericsson – Sony Ericsson T610. En vakker liten sak man kunne få i de sjarmerende fargene *Aluminium Haze*, *Abyss Blue* og *Volcanic Red*. Denne var blant de første mobiltelefonene man kunne få med både kamera og fargeskjerm. Med et nytt og friskt utseende i tillegg er det ikke rart denne ble en bestselger.

Design og middelmådige kamera

Hadde man masse penger å bruke på mobil og/eller store krav, så kunne man få en telefon fra Nokia som var enda rikere utstyrt; 6600. Denne kom utstyrt med både kamera og fargeskjerm, samt Symbian operativsystem. Med

Symbian åpnet det seg flere spennende muligheter for tredjepartsprogrammer slik som mediespillere, spill og nettleser. Skal man trekke frem enda en telefon som var nyskapende på et vis, så er den snertne Samsung E700 en god kandidat. Dette var den første kamskjelltelefon som kunne skilte med en ytre OLED skjerm, ellers så var denne telefonen mer design enn features. Kameraene og mp3-spillere som telefonene begynte å bli utrustet med var egentlig ikke mye å rope hurra over, og hadde et stort forbedringspotensiale.

Kamera og musikkmobiler

Spoler man frem noen år til 2005, så har megapiksel- og gigabytegallopen kommet godt i gang. Sony Ericsson har gitt ut et par telefoner som setter standarder. SE K750 var første telefon her til lands med hele 2 megapiksler og fokus bak linsa, og med tvillingen W800 fikk man den første telefonen med Walkmanstempelet.

Skyvetelefonene

Enda et nytt design begynte også å komme i bruk på denne tiden; skyvetelefonene med tastaturet skyvd under telefonen når det ikke var i bruk. Samsung sin D500 var blant de første



gode telefonene med dette designet, samtidig som innmaten var bra.

3G

3G-telefonene begynte det også å bli flere av samtidig som størrelsen begynte å normalisere seg. At 3G dekningen enda ikke var veldig god er vel en annen sak. Nokia 6680 med kamera både foran og bak kunne skilte med muligheten for videosamtaler over 3G, samtidig som dette var en profftelefon med Symbian og det meste man har bruk for.

Konvergens

Gjør man det siste hoppet frem til nutiden, så har det selvsagt vært fremgang. Konvergens er tydelig og det er mange telefoner som har både mp3 og kamera på menyen. Kvaliteten på disse funksjonene begynner også å bli såpass bra at mange kan erstatte både mp3-spiller og kamera med en mobiltelefon som har alt. Nye og nyttige funksjoner som også har begynt å gjøre innrykk i telefoner er WLAN og GPS, samtidig som fettete fingeravtrykk på skjermen får en ny renessanse med de mange trykkfølsomme telefonene som er på vei, etter at iPhone satte standarden for et slikt grensesnitt.

Digitalkameraer



For ikke å ta det for langt, så begrenser vi oss her til kameraer av typen pek-og-skyt. Speilrefleks kommer litt utenfor den jevne students interesser.

Det første kompakte

Når man tenker på pek-og-skyt kameraer så er Canon sin IXUS serie noe som kommer opp tidlig i tankerekken. Det hele begynte i 2000 med det første IXUS som kunne skilte med 2 millioner piksler, og innmaten til en av storebrødrene, PowerShot S10. Dette kamereat ga flest megapiksler på denne størrelsen.

Tre gode

Hopper man frem til 2003, så var IXUS fortsatt kule saker, samtidig som flere megapiksler var på plass i mindre forpakning. I dette tilfellet snakker man om en IXUS 400 med hele 4 megapiksler. En annen godbit fra denne tiden var det første Casio EXILIM med optisk zoom,

et kamera som tok tynt og lite enda et steg kombinert med god bildekvalitet. Et tredje kamera som er verdt å nevne er *mju*-serien Olympus startet med dette året. Det spesielle med dette kameraet er at det er skvettstikkert – “all-weather-proof”.

Flere piksler

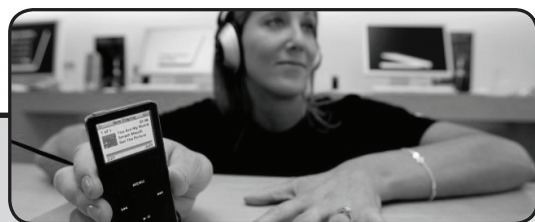
Tar man enda noen steg på kalenderen, så har det ikke skjedd mye revolusjonerende på kameramarkedet, både flere megapiksler, større skjerm og mindre formfaktor samt bedre innmat er som forventet. Utover kameraseriene *mju*, IXUS og EXILIM som fortsatt var gode kamera, så kom det andre kameraer som utpekte seg positivt. Sony hadde sin DSC-W5 i den sedvanlige kompaktklassen, i tillegg til T5 i ultrakompaktklassen. Sistnevnte er en klasse det har kommet flere og flere kameraer i, det er noe veldig forlokkende

med greie bilder fra en smått forvokst kortmappe. Et annet godt kamera som briljerte i tester var Fujifilms Finepix F10, en røver når lyset var dårlig, noe det gjerne er når pilsene blir lange.

Enda flere piksler

Fastforwarder man til i dag, så har kampen om flest megapiksler rast videre, og tallene har kommet opp i det tosifrede. De tidligere nevnte kameraene har blitt avløst av nyere modeller i samme serie. Andre nye egenskaper som de fleste begynner å få er enda litt større skjerm (~3 tommer), bildestabilisering, samt ansiktsgjenkjenning. Noe som også har kommet mer er retrodesign på kameraene – noe som kanskje ikke er så rart da kamera som oppfinnelse har noen år på baken.

Mediespillere



Å komme seg til haugen krever en transportetappe av varierende lengde, og desto lengre denne er desto bedre kommer en mp3-spiller til nytte. Den passer også utmerket som kilde for musikk ved diverse festligheter der vertens musikksmak er så som så.

Den spede barndom

Det hele begynte i 1998 da Eiger Labs MPMAN F10 kom i salg med hele 16 MB flashminne. Den første harddiskbaserte spilleren kom samme år; utrolige 4,8 GB tenkt ut av forhenværende Compaq.

iPod-vattnissene

Hopper man fram til 2003 så begynner ting å komme i orden med blant annet lagringskapasiteter som faktisk betyr noe. iPod hysteriet er godt i gang nå som tredje versjon er ute og man kunne få de helt opp i en kapasitet på 40 GB. I tillegg til det økende antallet hvite ørepropper man kunne skimte på bussen, så fikk Koss Porta Pro sin renessanse her til lands etter at noen

hos dem hadde fornuft til å kutte prisen kraftig den høsten.

Apple vs Creative

Den største konkurrenten til Apple sine iPoder ble lenge sett på som Creative med sin serie ZEN-spillere. For hver modell Apple gav ut, så hadde Creative en som konkurrerte. Den allmenne oppfatningen var gjerne at Apple hadde design mens Creative produserte bedre lyd kvalitet. Etter hvert som Apple fikk mer og mer suksess, så nok Creative seg nødt til å ta mer etter på designet. Sammenligner man Creative sin Zen Vision:M fra 2005 med Apple sin femtegenerasjons iPod, så ser man mange likheter.

Farger

Ser man på innmatsoppdateringen spillerne har fått fra 2003 til 2005, så er nok fargeskjerm blant de største endringene. Man begynte også å gå over til flashminne som har en del vesentlige fordeler over harddisker, deriblant

mindre strømbruk samt støtsikkerhet. Hopper man frem til 2008, så er det få harddiskbaserte spillere igjen – de fleste er flashbaserte. Igjenom årene så er det også blitt flere tilbydere av spillere.

Inttoget av multimedia

I dag er det i hovedsak to typer spillere som domierer markedet. Den ene er multimediatypen som har store skjermer og kan spille av det meste, og faktisk er grei å se video på. Den andre er de ultrakompakte som passer for de som vil ha nononsense spillere på farten. Skal man ta for seg produsenter som har kommet til de siste årene så er det verdt å nevne Microsoft som har kommet med sin WiFi støttede Zune serie, Sony som endelig har klart å kvitte seg med sin forferdelige SonicStage programvare, samt Cowon med sine gode multimediespillere som spiser det meste av media man gir dem.

Retro Games

I mannens natur ligger det genetisk kodet at det er viktig å være sterk. Når man var liten sloss man ofte, og det var alltid creds til den av gutta i klassen som var slåsskjempen. Når man blir eldre legger man gjerne denne egenskapen bort, dog betyr det ikke at den sover. For inni oss vil vi alle være en slåsskjempe. Vi får ut denne egenskapen gjennom spill - ukens retrospill er den ultimate fighting-klassikeren "Street Fighter 2 – The World Warrior".

I følge de mest offisielle kildene våre ble det første fighting-spillet produsert i 1976 av Sega, med det fengende navnet Heavyweight champ. Med to farger og begrenset hardware i japans arkadehaller ble dog ikke sjangeren noe videre populær før omtrent et tiår senere. I 1984 ble spillet Karate Champ lansert, og året senere Way of the Exploding fist, noe som gir opphavet til den moderne fighting-sjangeren. Disse spillene introduserte det tradisjonelle 2D-grensesnittet som skulle dominere alle spill i sjangeren det neste tiåret. Disse spillene hadde dog ikke health-bars, som er blitt standarden senere, men avgjorde kampene basert på første 'lethal strike'.

Street Fighter 1

I 1987 kom etablerte Capcom seg i sjangeren med Street Fighter 1, hvor man kontrollerte figuren Ryu i den første verdensomspennende Street Fighter-turneringen. Spillet minner faktisk sterkt om oppfølgeren, med svært lignende figurer, gameplay og knep man kan gjøre. Dog ble spillet aldri noe særlig populært, noe det overlot til Street Fighter 2.



Haydoken: Supertrikset alle drømmer om å få til.



Anders Matre Gåsland

- økonomiansvarlig



Eirik Haver

- sekretær

Helt på arkaden

Street Fighter 2 ble umiddelbart en slager i de Japanske og Amerikanske arkadehallene da det ble sluppet i mars 1991. Street Fighter 2 gav deg i sin originalversjon åtte forskjellige karakterer å spille med. Alle med hver sin spillestil, egne basis- og spesialtriks. Man spiller seg gjennom spillet ved og først å slå alle de sju

andre spillbare deltakerne, for så å kjempe mot de fire bosskarakterene. Det som var mest revolusjonerende med Street Fighter 2 var introduksjonen av kombinasjoner, comboer, prinsippet at om man utfører en viss sekvens av angrep og bevegelser vil det være umulig for motstanderen å avbryte spilleren. Også introduksjonen av overmenneskelige angrep som Ryus og Kens Hadouken (skyting), Tatsumaki Senpū Kyaku (helikopterspark) og Shoryuken (Stigende drageslag) ble godt mottatt i arkadehallene. Den ekstremt gode balanseringen av de forskjellige karakterene var også et avgjørende element i Street Fighter 2s store suksess.

Utallige versjoner

Selv om Street Fighter 2 var populært i sin originalutgave, introduserte den en rekke spinoffer. Først versjoner hvor bosskarakterene var spillbare, så Turbo versjonene hvor man kunne få spillerne til å bevege seg raskere - samt senere nyere versjoner med flere karakterer, bedre grafikk og enda bedre combomuligheter. Det ble også sluppet en 3er, og flere merkelige titler som inkluderte Street Fighter til Playstation og Xbox, dog ingen av dem ble noen stor suksess. Det er også verd å merke seg spillefilmen Street Fighter, med alle utkasteres store helt Van

Street Fighter 2



Sjanger: Fighting

Utvikler: Capcom

Releasedato: Mars 1991

Første plattform: Arcade

Singel/Multiplayer: 2 player

Pluss:

- ☺ Bra balansert
- ☺ Fengende musikk
- ☺ Genetisk korrekt

Minus:

- ☹ Vanskelige spesialtriks
- ☹ Lite intuitivt
- ☹ M. Bison eide meg

Damme. En litt pussig detalj for de aller mest entusiastiske tilhengerne er også det faktum at bokseren som heter Balrog på de fleste versjonene av Street Fighter, egentlig het M. Bison i den originale utgivelsen av spillet i Japan. I USA måtte navnene på bosskarakterene skiftes litt rundt, på grunn av en viss assosiasjon til en ørespisende bokser.

En dårlig historie

Det ikke så fantastiske med Street Fighter 2 er at det faktisk har en historie. Siste boss, M. Bison, er lederen for den kriminelle organisasjonen Shadaloo. Han har drept foreldre til Chun-Li og drept kompisen til Guile. Ryuslo Sagat i den første turneringen, og Sagat er derfor ute etter hevn. Andre karakterer har lit mindre ekstreme planer; Zangief er den beste wrestleren i Sovjet, og skal kjempe for kommunismens spredning innefor kampmiljøet. Edmond Honda er Japans beste sumobryter, men er irritert på resten av verden som ikke respekterer idrettsgrenen hans så mye som de gjør i Japan. Resten av karakterene har også en

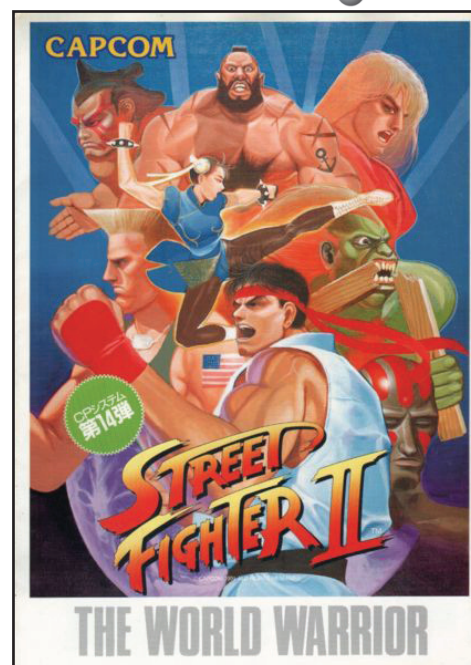
historie, men det anbefales egentlig at man lar være å sette seg for mye inn i den, da den nok ikke vil gjøre så mye mer enn å redusere spillgleden din.

I arkaden òg i hjemmet

Street Fighter 2 er helt klart et fullblods arkadespill, men gjorde også sitt inntog på hjemmefronten. For europeere spesielt på Super Nintendo, men også på de fleste andre konsollsystemer. Sammen med Mortal Kombat-serien var Street Fighter 2 med oppfølgere kongene av 2D-fightingsjangeren. Da tiden kom for å putte Super Nintendoen på hylla til fordel for en Playstation ble dog bordet vendt om litt da konsollene nå faktisk kunne håndtere 3D-miljøer ordentlig. Tekken-serien, og spesielt Tekken 3 ble en nødvendighet i alle gutters spillhulle. Sammen med Dead or Alive-serien holder disse to nå tronen over fighting-sjangeren.

En legende

Det er med blandede følelser at jeg spiller Street Fighter 2 i dag. De fleste retrospill er en ren glede å spille, men det er liksom noe med Street Fighter som mangler. Karakterene er fortsatt interessante, musikken er fet, og Bison får selvsagt bank, men det er visse ting som mangler. Tekken 3 er spillet som kanskje best har definert 3D-fighting-sjangeren, men er også et ufattelig intuitivt spill å spille. Street Fighter 2 er absolutt ikke enkelt å mestre, og spesialtriksene – som er et viktig element for å gjøre spillet gøy – kan være vanvittig krøkkete å utføre, enda mer krøkkete å faktisk finne ut hvordan man gjør dem. Street Fighter 2 er en klassiker, en legende, og et ufattelig fett spill. Men samtidig er nok 3D-spillene kommet for å bli.

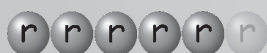


Originalcover: Denne boksen lå under mange juletrær i '91.

Street Fighter 2

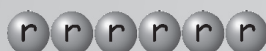
Spillbarhet:

SF2 må nesten sies å være helt i toppen i sin sjanger på dette området. Spillet benytter den suksessfulle oppskriften om at spillet er lett å lære og vanskelig å mestre. På toppen av dette er spillet ekstremt balansert og ingenting er overlatt til tilfeldighetene. Det er dessverre ganske begrenset hvor mange personer du kan velge, og hver person har bare rundt 3 triks å velge mellom i tillegg til de vanlig slagene og sparkene.



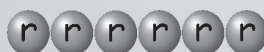
Grafikk:

Mye variasjon og pene farger preger i stor grad SF2. Og det er i det store og det hele en fryd å se på når du spiller. Selv om de velkjente pikslene er godt synlige, så er de ikke noe irritasjonsmoment i det hele tatt. Selv om det er ganske sjelden, så kan du faktisk også knuse ting på de forskjellige brettene.



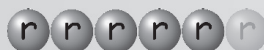
Lyd:

Musikken er i en liga for seg selv. Og det hender, i likhet med Mario og Zelda-spill, at du tar deg selv i å nynne mens du kjemper voldelige kamper. Det kan virke ganske makabert, men sammen med de legendariske trikselydene finner readme faktisk ingenting å utsette på lyden. Den er rett og slett perfekt.



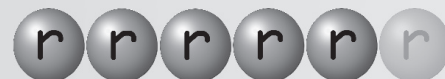
Holdbarhet:

SF2 skapte grunnlaget for en tidløs sjanger av slagere som lever i beste velgående den dag i dag. Ingenting er nemlig flaks i dette spillet, og dette er nok en god grunn til at det fremdeles spilles SF2 på kompetativt nivå for de som er mest hardcore. Det finnes prestisjetunge mesterskap som kårer verdige mestere. For den utålmodige spiller kan det dessverre bli en smule ensformig i lengden, da det etterhvert går ut på å finne alle triksene og bruke dem riktig.



Oppsummering:

SF2 er og blir en legende og en milepæl for sin sjanger. Det er trolig i hovedsak spillbarheten og lyden som gjorde spillet til en så stor suksess som det er. Det skal dog sies at vi spilte det på en SNES-emulator istedenfor en tradisjonstro arkademaskin, som spillet egentlig er beregnet for. Forskjellen er i hovedsak bare at knapper og joystick gjør det enda lettere å gjøre gode triks enn med tastaturet. Til slutt kan SF2 sies å være utrolig fengende og morsomt å spille, kanskje spesielt mot venner. Du kommer nemlig ikke spesielt langt i SF2 med "hamring" på knappene, og må fort finne ut hvordan du skal ydmyke dine nærmeste på en mer akseptabel måte.





Diskusjonsforumspøbler

Det finnes mange mennesker i verden som det er verdt å mislike. Det finnes også de mennesker i denne verden som det ikke bare er verdt å mislike, men til og med å hate. La meg introdusere deg for diskusjonsforumspøbler, troll og generelt personer som kommenterer på internett.



Eirik Haver
- sekretær

Som den intellektuelle overklassen vi siving-studenter er, misliker vi gjerne yrkesfaglige, dragvollinger og EMILere fordi de har en generelt lavere intelligens enn vi har. Men samtidig er det slik at yrkesfaglige som regel serverer deg noe, dragvollinger holder seg i okkuperte hus og på Blæst. Hvor EMILere holder seg vet jeg egentlig ikke. Men på internett, der kan en hvilken som helst fjortiss eller wannabe-samfunnsviter uttale seg om absolutt alt.

Tro meg når jeg sier at jeg ikke leser blogger - det vil si jeg leser teknisk relaterte blogger som jeg vet er bra, og blogger av fagpersoner, men jeg tør ikke å besøke generelle sider hvor wordpress eller blogspot er en del av adressen. Problemet er dog at jeg faktisk har en interesse for å

lesenyheter, både tekniske og ikke-tekniske. Og i den briljansen som nettavisenes redaktører innehar, har de tillatt alle og enhver å kommentere på artiklene de skriver. Dessverre er kommentarene synlig for alle som leser artikkelen, før noen form for sensur blir gjort.

Troll

For de som ikke kjenner helt til fagterminologien kan det være greit å vite hva et troll er. Et troll er en person som besøker diskusjonsforum med intensjonen om å lage kvalm, enten ved å poste personangrep, usaklige eller generelt sinte innlegg. På den måten forsøker de å ødelegge all saklig diskusjon rundt noe som egentlig kan være et saklig emne.

De tekniske

Om man virkelig vil bli irritert er IT-avisen den helligegralforusaklige og nervepirrende kommentarer. Gå for eksempel inn på en hvilken som helst artikkel som har med Windows Vista å gjøre, til og med om den handler om forbedringer. Blant de tre første

kommentarene vil du nesten garantert finne en hormonelt ustabil og ensom fjortiss som har greid det fantastiske hax0r-trikset det er å installere Ubuntu. Vår lille smarting skal selvsagt alltid dele med verden at 'Linux er jo så veldig mye bedre enn Window\$, bare tapere bruker det azzz'. Ja, Ubuntu er bedre, for noen, for spesielle miljøer og spesielt interesserte. Det betyr ikke at forbedringer i windowsverdenen er en dårlig ting!

De søte

Det finnes mennesker med helt sære spesielle interesser. Noen samler på steiner, noen går på bortoverski og selv har jeg hatt en periode med timelange minesweeperøker. Men et overraskende stort antall har også funnet en sport de kan drive med på diskusjonsforum og kommentarsider - the game of F1rst!!11!!1. Kort sagt spiller man dette spillet ved å konstant trykke refresh på for eksempel YouTube sin oversikt over de nyeste videoene som er lagt inn. Med en gang en ny video blir publisert går man inn på den og skriver F1rst! i kommentarfeltet. Det er vanskelig å hate disse menneskene, akkurat som det er vanskelig å hate en person med brukket bein for å gå treigt.

De skumle

La oss gå bort fra de som er irriterende, og over til de som er frekke og i de verste fall skumle. Det seriøse problemet med diskusjonsforum, og spesielt kommentarfelt, hvor alle kan poste og alle kan lese, er ikke de kommentarene som irriterer, men de som faktisk er onde eller rett og slett ufysiske. Når en avis utgis har blir redaktøren for avisen kalt ansvarlig redaktør, det vil si at han er personlig ansvarlig for innholdet i avisen. På nettaviser virker det dog som om ansvarlig redaktør bare blir redaktør igjen. Om du husker en viss sak om ydmykede og avklede personer i Trondheim på dagbladet.no i høst, og faktisk leste gjennom mange av kommentarene der, vet du hva jeg sikter til. Om man diskuterte at ritualene på den aktuelle saken var teite - er det egentlig greit - men en stor porsjon av kommentarene var kun drittkasting mot de personene som var med i bakgrunnen på videoen. Dagbladet.no har en fin "rapporter som upassende"-knapp man kan trykke på, som jeg faktisk prøvde å bruke. Jeg kan si med sikkerhet at kommentarene fortsatt var det et døgn senere, kanskje er de der ennå?

De forbudte

Det aller skumleste eksempelet på at kommentarfelt går litt for langt kommer dog ikke fra Dagbladet, IT-avisen eller andre amatørlege tidsskrifter, men fra den shady underverdenen som YouTube har skapt. Jeg snakker ikke om YouTube selv, men heller de versjonene der man må trykke ja-jeg-er-over-18 for å komme inn. En av disse hadde publisert en video av en viss norsk erotisk skuespillerinne i det

hun tok morgenstellet. Og om man leste litt nedover kommentarsidene kunne man fort komme fram til både navn, hjemsted og arbeidsplassen til den involverte skuespillerinnen. Jeg har ingen erfaring med erotikkbransjen, ei heller med de som arbeider i den. Men jeg kan forestille meg at de som kanskje gjør en video, for så å gå tilbake til en normal butikkjobb etterpå, kanskje ikke ønsker at folk oppsøker dem på grunnlag av videoen de spilte i - istedenfor supertilbudet på 32" LCD-TV.

De skyldige

Det er ofte Facebook som blir beskrevet som den store stygge ulven for at folks privatliv legges ut over nettet - men Facebook har jo faktisk innstillinger for å begrense innsyn. De samme avisene skriver om hvem som helst, de lar hvem som helst kommentere, og de sensurerer som regel lite eller ingenting. Noen løsninger eksisterer, som regel ligger kun saklige og gode kommentarer på topp på Dagbladet.no når en sak har ligget ute en stund. Da slipper man å lese de dårlige, om man ikke absolutt vil det da. Men selv om de ikke er oppi hovedvinduet til de fleste så ligger fortsatt dritten der - og er da ikke eierne av domenet ansvarlige? Kan jeg poste et vemmelig innlegg om meg selv på dagbladet.no, for så å saksøke dem for ærekrenkelse? I min mening mener jeg ja, kommentarfeltene burde ikke eksistere på internettsider - det vil si om ikke det kan sitte ansvarlige mennesker å faktisk sensurere alt fornærmende og usaklig innhold. Da kunne de hatt en nyttig funksjon, men slik det er i dag er det i for stor grad en kilde for troll og nissers skitne tastaturfingre.



PÅ KANTEN...

Ubuntu 8.04

Noen dager før du leser denne utgaven av *readme*, 24. April 2008, skal Ubuntu 8.04 Hardy Heron ha blitt gitt ut. Nye ting du kan allerede ha funnet glede av er pulseaudio (styr volumet på applikasjonsbasis), 3D-effekter nå også for ATI-skjermkort, Firefox 3, verdensklokke og mange andre mer eller mindre synlige endringer.

Zak McKraken "2"

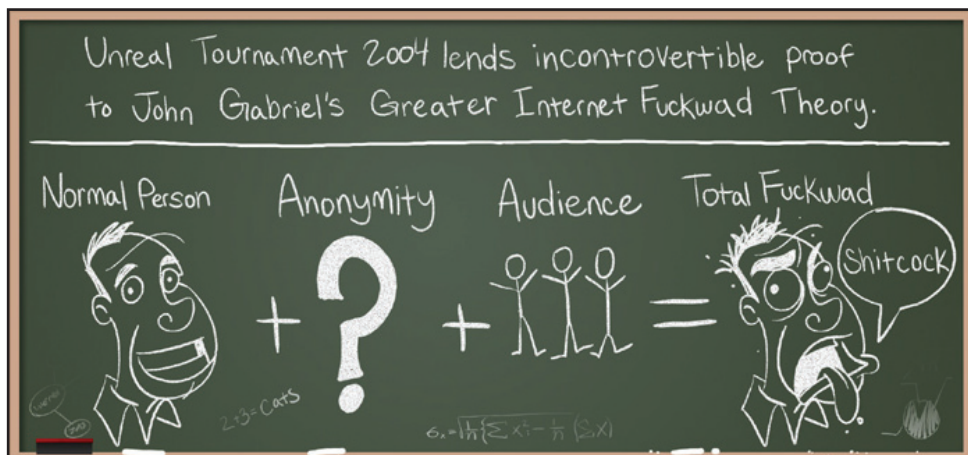
De som husker Zak McKraken and the Alien Mindbenders, som tidligere er anmeldt i *Retro Games*, kan nå glede seg over en den uoffisielle oppfølgeren kalt Zak McKraken: Between Time & Space. Utviklingen av spillet har pågått i over sju år og, og resultatet er meget lovende. Riktignok er eneste måten å få spillet på foreløpig å besøke den tyske siden av zak2.org, og lese forumet, det er også verd å nevne at spillet enda bare foreligger på tysk.

Ja til OOXML

Standard Norge har i all sin glans svart ja til ISO-standardisering av OOXML, noe som resulterte i mye støy og uroligheter innen IT-bransjen. Så sinte var de faktisk, at de trådte ut av klassen sin og gjorde noe så utradisjonelt som å gå i demonstrasjonstog.

Vista SP1 på norsk

Oppdateringen alle Vistabrukere gledet seg enormt til, men som skuffet relativt hardt er nå tilgjengelig på norsk. Microsoft hevder også at Windows XP service pack 3 skal komme ut i slutten av måneden.



readme tester nisjeidretter på NTNUI

Det nærmer seg sommer, og mange tenker at det er tid for å panikktrene litt. Men hva om man ikke liker å pumpe, ikke orker å jogge og har ballkontroll som hører hjemme i islandsk 8. divisjon? Vi i readme føler et spesielt ansvar overfor denne målgruppa, og kaster oss ut på bokstavelig talt dypt vann på leting etter undervurderte nisjeidretter og en synkende ball som skulle vise seg å ikke være særlig lett å få tak i – vi tester ut undervannsrugby, aikido og fekting.

Vi har ikke gitt noen karakterer, og vi anbefaler ingen idrett over de andre – det vi derimot anbefaler er å ta kontakt med noen litt interessante grupper og spørre om å få bli med på en trening. Du får sannsynligvis en artig opplevelse, kanskje en god historie, og om ikke annet får du deg i hvert fall en treningsøkt :)



Av Stian Tokheim og Martin Juell

Fekting

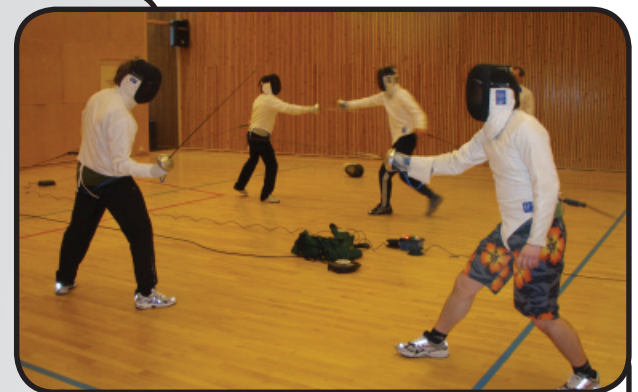
Med relativt begrenset kunnskap om sporten utover at det går fort, utføres med sverd og handler om å poke motstanderens hvitkledd kropp tok vi turen til NTNUI Fekting sin tirsdagstrening. Oppmøtet på ca. sju var relativt dårlig, ble vi fortalt, og mistanker om at vi i pressen hadde skremt vekk resten ble luftet. Det betydde imidlertid at vi fikk ha den ene treneren for oss selv, og etter en rask basketballmatch til oppvarming startet vårt crash-kurs i intens kårdekamp.

Mens de andre jobbet med «beinarbeid», og noen småavanserte manøvre, lærte vi det grunnleggende om utfall, parader, riposter og finter, og selv om vi var ganske langt unna en tur til Beijing-OL, var det både mestringsfølelse, iver og økt forståelse for sporten å spore hos oss begge – dette er mer enn bare pokekrig, og det hadde vært moro å holde på lenger og lære litt til. Det som imidlertid fristet enda mer var å ta på seg jakke, hanske, maske og kårde, og gå løs på hverandre på en ordentlig *pist*, som de elektriske fektebanene kalles.

Det er her fekting virkelig kommer til sin rett. De som har spilt paintball og vet hvor gøy det er å gå til angrep på vennene sine og la dem fysisk kjenne det når de taper, kommer til å føle seg

hjemme umiddelbart. For de som lurer: det gjør ikke vondt å bli truffet, men du merker det godt, og hvis du får et overraskende støt i maska skal vi love deg du skvetter. Det går fort, det er intenst, og det er ganske lett å la nylærte teknikker vike for et utemmet konkurranseinstinkt og en skvett adrenalin.

Hva treningsutbytte angår, er det ikke sikkert fekting er nok til å gjøre deg til en Adonis i seg selv. Du blir svett, men med den drakta trenger du bare et par etasjer med trapper før det begynner å piple fra ryggen. Men lange kamper tar absolutt på, og en del kalorier blir du nok kvitt. Den som savner dugelige mengder endorfin flytende i blodet etter trening eller trenger noe som går litt mer målrettet på valpefettet kan bare supplere med en økt i styrkerommet eller noen intervaller på tredemølla. Det sosiale i fektegjengen fikk vi ikke oppleve, men hjemmesidene deres melder om både hytteturer, julebord, og at de liker å ta seg en øl etter trening.



– Fekting er en av de fire sportene det har blitt konkurrert i i alle moderne OL.

– Det fektes med tre forskjellige våpen: kårde, florett og sabel. I Norge brukes kun kårde.

– Kården har en sensor ytterst som aktiveres ved 750 grams trykk og sender et signal til scoringssystemet via en ledning i drakten.

– I kårde kan man treffe over hele kroppen, banen og klokken på kårdene er jodet slik at treff på disse ikke telles.

– NTNUI Fekting trener i Armfelttsalen på Idrettsbygget på Gløshaugen hver tirsdag, torsdag og lørdag.

Aikido

Vi visste svært lite om hva vi gikk til da vi gikk inn i kampsportrommet på Dragvoll. De som møtte oss der inne visste heller ikke hva som gikk til dem, men tok i mot oss med åpne armer. Treningen startet ut med en rolig yoga-basert oppvarming, med fokus på strekking av muskler og uanspent pust. Det fortsatte over i noen fancy rulle- og fallteknikker, og vi rakk akkurat å begynne å tvile på at dette var en kampsport, da det ble plutselig ble tid for å legge folk i bakken.

Aikido er, som vi etter hvert skulle forstå, en japansk selvforsvarskunst som i stedet for slag og spark baserer seg mest på kast, låser og holdeteknikker. Vi trente inn nesten alle teknikkene i par, der en av angriper (*uke*), og en var forsvarer (*nage*), og forsaret var det sentrale, siden angriperen ikke har så mye han skulle ha sagt dersom forsaret blir gjort skikkelig. Gjennom treninga la vi i bakken angripere som holdt oss i drakta (trøya), angrep oss med kniv og slo oss i fjeset, og teknikkene var svært effektive når vi først fikk øvd dem inn.

Selv om det selvfølgelig hadde vært strålende å kunne legge enhver angriper i grusen, så er du nødt til å drive med aikido en stund før du ikke er avhengig av at folk kommer mot deg med kniven med bladet ned og skal stikke deg i akkurat fjeset, eller slår deg akkurat sånn de gjorde på treninga. Teknikken for å velte en *uke* som griper en etter håndleddene mens begge to sitter på knærne går vel inn blant ting du ikke vil få bruk for om du havner i bråk på byen.

Allikevel, som angripere var vi rett og slett sjanseløse, uansett om vi avvek en del fra sånn det ble gjennomgått – Forsvarerne med de svarte buksene kunne helt avgjort sakene sine, og teknikkene er slik at deres kontroll på deg fullstendig setter det du måtte ha av styrke ut av spill – Om du verdsetter håndledd og muskler som sitter på rett plass ender du som regel på gulvet med armen i en lås.



– Stammer fra en japansk kampkunst fra 1100-tallet, men kun de «myke» aspektene av denne er beholdt. Dagens aikido ble utviklet av Morihei Ueshiba på starten av 1900-tallet.

– Bedrives ikke som konkurranseidrett, men kun for å utvikle en selv og sine treningskamerater.

– NTNUI Aikido har fem ukentlige treninger med instruktør, og ytterligere fem uten. Klubben har ca. 30 medlemmer i følge nettsidene.

Undervannsrugby

Undervannsrugby er en fysisk krevende sport, og allerede under oppvarmingen var vi rimelig kjørt. Det å svømme bassenglengder under vann er i beste fall tungt selv med svømmeføtter. Under oppvarmingen fikk vi også demonstrert og prøvd riktig svømmeteknikker. Størstedelen av treninga gikk likevel med til å spille. Heldigvis er undervannsrugby såpass populært i Trondheim at det ikke var noe problem å stille to lag, og dersom det fremdeles skulle være noen tvil; ja, det er utrolig artig å spille undervannsrugby! Før en får inn de rette svømmeteknikkene er en litt hjelpeløs, men de er til gjengjeld forholdsvis lette å lære. Likevel vil de fleste ha stort utviklingspotensiale i denne sporten. Særlig det å holde pusten lenge under vann, lese spillet og finte motstandere er noe som tar litt tid å få inn.

Utstyret er en viktig del av undervannsrugby. Vi fikk låne

dykkermaske, snorkel, hetter og svømmeføtter, men badebukse måtte vi stå for selv. Dessverre var det ikke alt utstyret som holdt like god standard, som for eksempel dykkermasker som lekker og ikke henger på. Det kan med andre ord være en fordel å etter hvert gå til innkjøp av eget utstyr, eventuelt komme tidlig på trening så en får plukke fra toppen av utstyrs-kassa.

Av de tre sportene vi prøvde, var det undervannsrugby som hadde flest på trening. Det virka som om miljøet var inkluderende og bra, med treninger i uka og cuper i helgene. Overaskende nok var det relativt mange jenter der, og på landsbasis er det faktisk et 30/70 forhold mellom jenter og gutter. Så uansett kjønn og kroppsfasong, undervannsrugby er en utfordrende sport som alle bør prøve (minst en gang).



– Spilles i basseng på opp til 5 meters dybde – målene er kurver eller bøtter på bunnen.

– Ballen er fylt med tung væske og synker ca. 1m/s.

– Hvert lag har seks spillere i vannet om gangen.

– Det er tillatt å holde spilleren som har ballen under vann, men det er forbudt å angripe utstyret og å holde spillere som ikke har ballen.

Nett vs. IRL

Hvem vinner?

Det er ikke mange år siden alt vi kjøpte av varer kom fra en butikk, en butikk av typen man kunne snakke med folk i, få råd og tips av mennesker av kjøtt og blod, og slå av en prat med naboen som også var ute på byen for å finne et TV til soverommet. Men dette er i ferd med å endre seg. Halvparten av pengene vi bruker på varer, havner i hendene til nettforhandlere. Er dette en positiv utvikling? Gjør det hverdagen vår lettere, eller bør vi være redde for at bybildet slik vi kjenner det i dag, om noen få år er en saga blott?

Nettbutikkers fødsel

Siden dot-com bobla og de første nettbutikkene så dagens lys, har netthandelen i Norge og internasjonalt økt dramatisk. Det var rundt midten av 90-tallet forandringen begynte, og alle så potensialet i internett. På den tiden var det utrolig lett å få et stort navn fort.



Alexander Tøgard
- journalist



John Eirik Nilsen
- journalist

Slik var også strategien til de fleste. Bli stor forrest mulig med minst mulig kapital, drive bedriften med underskudd til folk så hvor bra produktet man leverte var og tilslutt tjente seg stinn på aksjemarkedet. Siden internett var en rimelig nyfødt teknologi, var det vanskelig å bedømme styrken til de enkelte foretakene. Uvitheten gjorde at folk, både med og uten store ambisjoner, innså at netthandel var den enkleste veien til rikdom. De fleste bedriftene gikk tilslutt konkurs, men de foretakene som var blitt størst og best innenfor sin sektor overlevde. Amazon.com er et praktkeksemplar på en bedrift som lyktes. Det begynte som en nettbokhandel, men er i dag en milliardbedrift innenfor flere områder.

Den gang da

Seint på 90-tallet da nettbutikkhypen begynte var nettsidene monotone og statiske. Hovedgrunnenene til det var at avanserte sider krevde mye ressurser, og at internett var en ganske ny oppfinnelse.

De fleste av oss husker nok den tida der det stod "under constuction" på nesten alle nettsider man besøkte. Det hjalp nok heller ikke at størstedelen av den utviklede verdenen var utstyrt med 56kbps og helst ikke ville vente unødvendig lang tid på å laste en enkelt side. Nå derimot, er vi alle velutstyrt, og med det har også nettbutikkene blomstret. Nye søte AI-er som IKEAs Anna lyser også opp hverdagen med sine alltid politiske korrekte responser. Før i tida var det også ganske mange som vegra seg for å bruke nettbutikker. Det var nok fordi de fleste hadde sett filmen "Hackers" og hadde en sterk tro om at de skulle bli svindla, eller at personlig informasjon skulle komme i uønskede hender. Per dags dato er det like stor sannsynlighet å bli svindla på nettet som IRL.

Praktisk

Fordelene med å handle på nett er mange. Det er lettvisst å finne det man leter etter, særlig med søkemotorer som overvåker flere nettbutikker, som for eksempel kelkoo.no og hardware.no sin prisguide. Bruker man disse, finner man også ut hvor varen er billigst. Det er nettopp prisen som er internetts største fordel, det er på grunn av de lave utgifter i forhold til lokaler og

ansatte de virkelig kan presse prisene ned til et minimum, ofte halvparten så billig som en tilsvarende fysisk butikk.

En nettbutikk kan i praksis ha varelager hvor som helst i landet, som gir enorm fleksibilitet både for forhandler og kundene. Det spiller ingen rolle om du bor i et grisgrendt strøk, så lenge postmannen vet hvor postkassa di er. Anonymiteten ved internett er også en fordel i mange sammen-henger. Det er visse produkter du ikke vil at noen andre skal vite at du kjøper, og nettbutikkene reklamerer villig med sin diskresjon. Hva slags varer vi snakker om kan du sikkert forestille deg...

Shit happens!

Som et konkret eksempel på hvordan nettbutikkene overtar, har vi snakket med eieren av en fotobutikk i Moss som for ti år siden hadde en svært god omsetning og mange ansatte, men som for et halvt år siden måtte slå seg konkurs. Det var ikke vanskelig å se sammenhengen mellom den økende netthandelen og fallende inntekter. Kunder kom ofte inn i butikken, fikk hjelp til å finne et kamera som passet deres behov, og sa takk for seg. I noen tilfeller kom de tilbake for å skaffe seg en bruksanvisning til kameraet de var blitt anbefalt, for dette fulgte nemlig ikke med når de hadde kjøpt kameraet på nettet. Kundene ble faktisk snurt når han sa at han skulle ha penger for den. Mot slutten lå

mesteparten av omsetningen i fremkalling av bilder, men nå har også det blitt så enkelt å gjøre på nett at også her måtte de gi tapt. Det gikk med dem, som med så mange andre fotobutikker her til lands, kroken på døra for butikken, og Norge ble noen arbeidsplasser, og én butikk med kompetente ansatte fattigere.

”Det spiller ingen rolle om du bor i et grisgrendt strøk, så lenge postmannen vet hvor postkassa di er.

”Freda” butikker

Det er ikke alle butikker som er like utsatt for konkurranse fra netthandel. Visse varer og tjenester er ikke like praktisk å kjøpe på nett, og man kan si at butikkene som dekker menneskers primærbehov, som matbutikker, frisører, bensinstasjoner, osv. aldri kan bli erstattet av internettets ekvivalenter. Andre butikker som gir en betryggende grad av service, som sports- og klesbutikker trenger nok heller ikke med det første å føle seg truet av netthandelen. Og i større byer vil vi nok aldri miste shoppingkulturen, som nok vil livnære mange nisjebutikker som også har en konkurrent på nett.

Fremtida

Det er få som kan si hva fremtiden bringer, men hvis netthandelen utvikler seg slik den gjør i dag, så kan det jo hende at bybildet blir kraftig endret. Tenk om alle tilslutt bytter ut god gammeldags shopping med netthandel? Det er kanskje det vi går mot, siden mennesker generelt liker å ha det så behagelig som mulig (les: minste motstands vei). Tenk om noen finner opp et genialt tubesystem for levering av ting slik at man ikke trenger reise seg opp engang? Ikke for å være negativ, men det ville nok blitt et ganske asosialt samfunn der triste grå lagerbygg stiger opp i horisonten og sender ut den varen man måtte ønske. Uansett så er nok det scenarioet langt fram i tid. Derfor er det for oss, som bare tenker på oss selv, egentlig ingen problem.



Enkelt: Betal brutto i netto.

The screenshot shows the homepage of kondomeriet.no. The navigation menu includes: UNDERHOLDNING, SEX & SAMLIV, PRODUKTVEILEDNING, INFOSENTER, and LOGG INN. A search bar is present with the text 'SØK'. Below the search bar is a list of categories: Velg kategori: Sex for henne, Sex for han, Vibratorer, Dildo, Analsex, Sexy undertøy, Erotisk Film, Film streaming, Kampanjer, Kondomer, Massasjeøller, Gliedemiddel, Tilbehør, Frekke leker, Bøker, Gaver og leker, Spiselig. There is a 'Dilloquader' button. A 'Mest populært nå:' section lists: Arbeides, Boli, Butikk, G-punkt, Kiborstimuli, Kiborstimuli, Kiborstimuli, Penetration, Penisformet, Penisring, Fribid, Vibratorer, Skandnavisk, Spiselig, Underlaysett, Vaginer. The main content area features several product listings with images and prices:

- Waver Bunny**: Kondomeriet anbefaler Waver Bunny! Denne vibratoren driver henne fra én belte av nytelse til den neste! Info KIPP Kr. 799,-
- Cheerleaders**: "Cheerleaders" er en helt ny storfilm, vi kan nesten garantere at du blir imponert! Info KIPP Kr. 349,-
- Waver**: Surf på orgasmiske bølger! Spill film! Info Kr. 199,-
- Erotisk film**: Info Kr. 199,00 Se mer her
- Gliedemiddel**: Info Kr. 99,00 Se mer her
- Bøker**: Info Kr. 139,00 Se mer her
- Frekke leker**: Info Kr. 39,00 Se mer her
- Vibratore**: Info Kr. 99,00 Se mer her
- Dildo**: Info Kr. 189,00 Se mer her
- Purple Pill**: Kr. 199,-
- Nigheter**: Rain of Love g-punkt krem Kr. 279,-
- Egger Beaver**: Kr. 443,-
- Neon Love Touch**: Kr. 99,-
- Finger Fun G-spot**: Kr. 299,-
- Push Velvet**: Kr. 99,-

kondomeriet.no: Med slike nettsider i loggen, kunne en like gjerne ha gått i butikken!



Yesh, you want massage? Klokken er 10 om morran, komtek har nettopp svidd av ganske mange tusen på båttur og påfølgende bytur med påspandring og kortsvindling. En av oss våkner på et massasjestituttt og noen fortsatt savnet. Vi er definitivt big in Japan!



Espen og Eirik
– I Japan

En stor gjeng trøtte og forvirrede nerder inntok Narita, Tokyos utenlandsflyplass, i begynnelsen av mars. "Hvor er bagasjen? Hva står det der? Har de mat her? ØI? Hvor skal vi? Hæ!?. Heldigvis hadde vi erfarne og strukturerte reiseledere, som visste akkurat hvordan vi skulle te oss, og hvor vi skulle gå eller? Vel, etter mye om og men kom vi oss omsider til en togstasjon, og gledet oss over at det nå er strake veien til hotell, sushi, sake og kimono.



Yatta: DoCoMo-guidene krevde å få et bilde av oss

Princess garden

Etter en del forvirring kom vi endelig fram til hotellet, med rom som i japansk målestokk var ganske romslige. For oss var de derimot temmelig klaustrofobiske spesielt når vi prøvde å vorse med 10 mann på et rom som gjør Moholthylene til de reneste suiter. Likevel spilte ikke dette så mye rolle, siden vi stort sett tilbrakte det meste av tiden ute.

Helt om natta, helt om dagen

Er man på skoletur med NTNU, så nytter det ikke å leve etter den vanlige studentdøgnrytmen. Siden det tar litt tid å få med 40 halvforvirra komtek'ere gjennom diverse T-banebytter tidlig på morran for å komme oss til bedriftene og

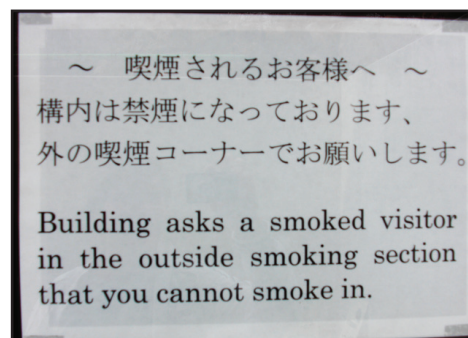
universitetene vi skulle besøke, så betydde det som regel at vi måtte stå opp i 7-tiden. Likevel var det overraskende få som forsov seg, og vi møtte mannsterke opp dag etter dag.

Lite bedrifter, mye universiteter

Årets Japantur ble mest rettet mot signalbehandlingsdelen av komtek, siden det viste seg å være vanskelig å få bedriftsbesøkene til å passe tidsskjemaet vårt. Den ene dagen besøkte vi Statistisk institutt i Tokyo, og de fleste av oss satt litt forvirret og hørte på hvor langt framme de var på stemmegjenkjenningemetoder. Riktignok fikk vi også bli med ned i kjelleren og se på super-datamaskina deres. Ikke noe mer imponerende enn det vi har her på NTNU, men her fikk vi i hvert fall lov til å se på den

DoCoMo

Etter et par halvinteressante universitetsbesøk, så var turen kommet for å besøke en forskningspark litt utenfor Tokyo. Her fikk vi også bli med på en rundtur hos DoCoMo, Japans svar på Telenor (riktignok har de over 50 millioner kunder, så de er LITT større). Her fikk vi se flere videoer der de viste hvordan de så for seg



Engelskkunnskaper: Type fraværende

fremtidens teknologibruk, i god japansk stil der far dro på jobbreise i to uker og mor var hjemme sammen med en robot som tok vare på ungen i huset. I tillegg hadde de flere showroom, med de nyeste mobilene, 3D-skjerm, induksjonsladere, touchskjerm som dekket hele vegger og i tillegg et trommespill som så ut som en dårlig wii-etterligning.

Ut på byen

Selv om vi måtte stå opp tidlig de fleste dagene, så ble det tid til et par byturer likevel. Japanske utesteder er virkelig noe for seg selv. Nå skal det sies at vi ikke slapp inn på stedene som var beregnet kun på japanere, bare ved å høre på navnet "Gas Panic" så skjønner du at det er et utested beregnet på turister. Likevel var det en del japanere der. Et rykte skal ha det til at det omtrent er obligatorisk for japanske jenter å ha hatt seg med en europeer før de gifter seg, så utestedene fremsto som de reneste kjøttmarkeder. Nå skal vi ikke foregripe ryktene her, det holder å si at det var mange som måtte sove på gangen fordi room-maten deres hadde med seg dame hjem. Vil du vite navn – les Smått & Nett

"Feels like eleven"

Det er mange nyrike japanere, noe som vises tydelig i de enorme handlegatene der du finner de største motekjedene som perler på snor. Det snodigste er at i bakgatene til disse store handlegatene finner du en helt annen kultur. For det første finnes det mange secondhand-butikker. Det særeste er derimot at japansk ungdom som føler seg litt utenfor i sitt vanlige miljø, kler seg ut og henger i disse gatene til spesielle tiden, og lar seg fotografere av turister i diverse "space" klesplagg. For japanere liker å vise seg frem, og blir ikke flau av særlig mye. Når vi (av en eller annen grunn) falmet oss inn i en 8 etasjers pornobutikk, stod businessfolka i kø for å kjøpe lommemus og brukte lang tid på å finne den perfekte



Snodig mat: Nesten all mat var bra, bortsett fra den sære maten vi fikk på "Sumobrytings"restauranten

musen, gjerne med slagordet "feels like eleven" på ... wtf?

Japansk mat > sushi

Mange er skeptisk til Japansk mat, men det kan bare avkreftes med en gang – Japansk mat eier! Så lenge du bestiller mat som ikke er rå, så kan det nesten ikke bli feil. Sushi er ikke spesielt godt, med mindre man har sansen for den slags. Alt kjøttet vi spiste der nede var derimot helt fantastisk, noe som igjen beviser at japanere eier white people i alt – vi tipper de kunne laget kjøttkaker bedre enn morra di.

Japansk karaoke

Om du noensinne har tenkt deg rundt globen for å besøke verdens største by, bør du absolutt få med deg karaoke! Karaoke er like vanlig i Japan som biljard er i Norge, og jeg kan ikke si noe annet er at det er utrolig fett. Man sitter i et lite rom, med et heftig system (som selvfølgelig ikke inneholder noen form for engelsk), og festemoralen går i taket i det man trykker på fjernkontrollen for første gang. Drinker bestiller man gjerne gjennom en "telefon" i veggen, og bartenderen er en fyr som dukker innom til tider for å pumpe i deg mer av hva du enn måtte ønske. Bedre vorspiel er det lenge siden vi har vært på – om noen gang!

Hakone – idyll på boks

Når man blir lei av pornosjapper, karaoke og gas "panics" har Japan mye mer å by på. Undertegnede med flere dro til

Hakone, som er Japansk nasjonalpark og er definitivt en perle i seg selv. Naturen er fantastisk, og med utsikt til Mt. Fuji fra hotellrommet kan man ikke klage. Med et innbyggertall på knappe 14k, var dette et stort brekk fra storbyen og anbefales på det sterkeste.

Japan og Tokyo er ikke et typisk reisemål for norske turister, men etter å ha vært der i to uker frister det stort å dra tilbake igjen. Så om du vil reise et sted der du møter en annen kultur enn den europeiske, så anbefales Tokyo på det varmeste. Det er også store muligheter for utvekslingsstudier i Tokyo. Selv om det ikke er vanlig at nordmenn drar dit, så kan det absolutt anbefales, forutsatt at du takler litt dårlig engelsk. Subarachi!



Lost in Translation: Som tatt ut av filmen...



Japanese schoolgirls: Japanske fjortisjenter eier norske lett. Lenge siden sist vi har hørt så vill skriking. Og for å komme med et lite tips – later du som du er Harry Potter, så tar de helt av!



svømmende i thailand



Vi ankom den enorme Bangkok flyplass sent en søndags kveld. Klokken var 22.30, men det var fortsatt herlige 29° ute, så allerede her fikk vi merke hvilke temperaturer vi skulle leve i de neste 2 ukene. Dette måtte blir bra...



Marianne Hove
– I Thailand

Billig, billigere, Thailand.

Vårt første møte med Thailand var svært lovende. Vi bodde på et kjempefint hotell, som hadde bungalows oppe i trærne, basseng, og frokostbuffét med egen kokk som stekte egg eller pannekaker for deg hver morgen. Dette kostet ikke mer enn ca 200kr natta. Det var ikke særlig mye annet som kostet noe av betydning heller. Og dersom det gjorde det, var det bare å prute, eller late som om vi ombestemte oss og ville gå, så kastet de nesten varene etter deg for en slikk og ingenting. Så vi kjøpte strandhåndklær, solbriller, klær, sko og div små smykker, for pinlig lite penger. Massasjer var også veldig billige. En times oljemassasje over hele kroppen for 60 kr var svært innbydende og tilbudet ble benyttet ofte! Vi spiste middag ute hver dag, og man fikk mye god mat for lite penger. Vårullene ble raskt en slager.

Strandparty med Chang og bøttdrinker.

Vi dro så videre til PhiPhi Island. Øyhopping med store trillekofferter er kanskje ikke ideelt, men de hjelpsomme thailenderne bar eller trillet koffertene våre stort sett hvor det skulle være, så det ble ikke noe stort problem. Thailand er også fullt av skandinaviske backpackere, og med dem følger mye feststemning. Vi hadde

allerede funnet Thailands beste øl, Chang, (som vi fortsatt savner) og så måtte vi jo teste ut den berømte "bøttdrinken".. Bøtten kommer i alle størrelser og man kan få hvilken drink som helst. Etter mye bøttdrink, og mange Chang, ble plutselig klokken 02.00, og musikken ble slått av. Etter Thailandsk lov måtte barene på PhiPhi slå av musikken kl 2, og "stenge" baren. De hang et teppe foran baren, la ut matter på stranda og tente lys i sanden. Tross i nachspielstemningen var det kjempekoselig! Dessuten var baren bare "stengt", og ikke stengt på ordentlig, så vi kunne bare snike oss under teppet og bestille, eller gi bestillingen til noen bartendere som gikk rundt på stranda og tok bestillinger: "Ja nå har vi stengt!... men hysj hysj, vi har egentlig ikke stengt... hemmelig åpent... hva vil du ha fra baren? Øl? Bøtte?"

Akvariefisk og myggstikk

Vi brukte mange av dagene i Thailand på å dra på båtturer. Digg med litt vind i håret og mye bading når det var så varmt i sola. Vi leide en liten longtail båt med sjåfør for 60 kr pr dag. Sjåføren kjørte oss til kjente strender og bra plasser for snorkling. Vannet var så klart som vi aldri hadde sett det, og der man ikke trodde man kunne hoppe fra båten, var det ofte kanskje 6 m ned. Grønt vann og kritthvite strender var rundt oss på alle kanter. Det var som å være på tur i et postkort! Vi snorklet mye, og det var som å svømme i et akvarium. Vi

så nesten alle de ulike fiskene fra Finding Nemo.

Etter bare et par dager på PhiPhi var jeg og Martine oppspist av mygg, og det klødde noe helt sinnsykt! Jeg kunne telle ca 70 da det var som verst, og det så jo ikke helt bra ut heller med 35 røde stikk på hver fot. Så zyrtec, myggmiddel, klødepemde, smertestillende for å få sove og hansker om natta for ikke å klø måtte til...

Nesten klare for hjemreise...

Siste stopp før hjemreise fra Bangkok var Railey Beach. Her var det en god blanding av familier og backpackere, fine strender og sumpstrender. Vi bodde på østsiden som kun var en sump med byggeprosjekter. Byggeprosjektene var trolig grunnet tsunamien for et par år siden, og vi ble stadig påminnet den gjennom henvisninger til evakueringsruter på alle strendene. De siste dagene brukte vi til soling, en siste båttur, og barrunder på kveldene. Småslitne av sene kvelder og utmattende varme og mye svømming, var vi nesten klare for å dra hjem. Men bare nesten... Vi hadde opplevd og sett utrolig mye bra, fått en herlig brunfarge og nye facebookvenner. Tross i utallige myggstikk og menn i små speedoer, er Thailand absolutt å anbefale. Vi drar dit gjerne igjen for å spise god mat, sole oss, snorkle og teste bøttdrinker på stranden, og savner det allerede! Takk for en fantastisk tur!

Reisebrev

Kina



Søndag 16. mars dro 11 gutter til Kina og den spennende byen Beijing. Det første som slo oss var forurensingen. Sikten lå på rundt 1 km og alt virket grått og trist. Men som vi senere skulle se er Beijing en fin by, så lenge forurensingen har blåst bort.



Brage Ellingsæter

– I Kina

Hotellet vi bodde på, Beijing City Youth Hostel som vi hadde fått anbefalt, lå veldig sentralt noe som gjorde at "alt" var en kjapp taxitur unna. Kollektivtransport trenger man ikke tenke på når det koster 10 yingyang de første 3 km.

Første dagen dro vi rett på ett av de berømte markedene i Beijing, Silkemarkedet. Turistmarkedene i Kina er ikke som man tror, store åpne områder med boder osv., det er store varehus hvor alt er kaos. Planen var å bare å se, men før man vet ordet av det har butikkdamaene tatt tak i deg, og du får ikke dra før du har kjøpt noe, som førte til at før det første kvarteret hadde gått hadde vi svidd av 800 kroner på fake dritt. Men alt var ikke forgjeves, vi fant en



Middag: Maten i Kina innfridde

Starbucks rett ovenfor markedet, som ble vårt faste stoppested for frokost.

Når vi først var i gang dro vi rett fra silkemarkedet til den Forbudte By. Den var stor.

Maten i Kina var noe vi hadde gledet oss til etter maten vi fikk i Japan, og vi skulle ikke bli skuffet. Vi spiste på de litt "dyrere" restaurantene som ble anbefalt av Lonely Planet, og for rundt 150 yingyang hver fikk man spist seg mett på biff, peking-and og andre kinesiske spesialiteter. Dette inkludere også ett par halve på hver.

Som seg hør og bør skaffet vi oss en skredder og fikk sydd noen dresser. Prisen lå rundt 1000 yingyang per dress. OL-byen ble også besøkt, eller rettere sagt kjørt forbi i taxi fordi området var stengt

Den 3. dagen ble en høydare med besøk til sommerpalasset. Dette området var større enn DFB og keiseren hadde her fått lagd seg en båt av marmor! I tillegg hadde keiseren i sine dager lagd seg en egen liten landsby med butikker og restauranter, hvor han kunne gå rundt som en av folket.

I tillegg til dette er ett besøk til Muren absolutt å anbefale. Den er stor og lang. Og på det stedet vi var kunne man til og med kjøre en kjelke ned en rutsjebane fra muren. Vi leide en lokal helt som

bare krevde 100 yingyang per person for 8 timers "guidet" tur, men alle hoteller arrangerer også utflukter dit.

Da dette var sett begynte de fleste å bli lei av all sightseeing, så de siste dagene ble brukt på shopping og kveldskos. Utelivet i Beijing var konge. Klubbene er som Ricks, bare mye større og bedre. Men de er også overraskende dyre, en 0,33 koster fort 30 yingyang noe som er ganske mye, når man betaler 3 yingyang for 0,63 på butikken. Og for de som tror at alt er billig i Kina så må de tro om igjen, vi fant en mobil til 500000 yingyang!! Men vi fant også ekte Rolex til 100 yingyang, så hvem vet.

NB. 1 yingyang tilsvarer 0,75 NOK, og det heter egentlig Yuan.



Steinbåt: Hvordan kan denne flyte mon tro?



Tackling complicated situations with creativity. Just another day at the office for a Tiger.

Join Accenture for a System Integration & Technology career where you can make a real difference. Work with the brightest people in the business to identify new opportunities and solve the toughest challenges for Norway's leading companies. Apply our ground-breaking research and unmatched experience to help our clients become high-performance businesses. Expand your skills and progress your career fast. If this is your idea of a typical working day, then Accenture is the place to work.

We're recruiting extraordinary talent—sound like you?

We're looking for exceptional graduates to join our Systems Integration and Technology team – people with the potential to become leaders.

At Accenture, you'll work on some of the most challenging projects around and in return for taking on a high level of responsibility, you'll build deep market relevant skills and get competitive compensation with a full range of benefits.

Our clients include many of the world's largest organisations and we'll prepare

you to take a central role in developing innovative business and technology solutions that improve the way they operate.

Professional development is a key part of the total rewards package we offer. You'll get continuous training, both formal and on-the-job, and you'll be working on some of the largest, most challenging projects around.

In our dynamic environment, you can move your career forward faster than with most other employers. And in return for taking

on a high level of responsibility, you'll build deep market-relevant skills and get competitive compensation with a full range of benefits.

To find out more about graduate career opportunities and to submit your resumé online, visit our website today.

Visit accenture.no/job

• Consulting • Technology • Outsourcing


High performance. Delivered.

The quest for P15

Den 19.04 gikk IDI Open 08 av stabelen, til stor glede for øltørste og sultne studenter, og en og annen profesjonell. For de av dere som ikke er kjent med denne snart tradisjonsrike

programmeringskonkurransen, så kan jeg røpe at det dreier seg om lag bestående av en til tre deltakere, satt sammen på en pc. Disse forsøkte å løse 9 oppgaver, med varierende suksess. Etter hva readme erfarer klarte ingen lag flere enn 8 oppgaver, og en oppgave var for vanskelig for samtlige lag. Jaja, bedre lykke neste gang folkens.

Pizza og brus

IDI Open 08 var en veritabel kraftdemonstrasjon fra fremtidens programmerere, og et par fra nåtiden. Svetten rant mens fingrene fløy over tastene. Brus og pizza ble konsumert, og mentale krefter ble målt med hverandre. Ja, det var intet å si på innsatsviljen her,



Even Bruvik Frøyen
- journalist

og alle de deltagende bør føle seg stolte over å ha vært en del av dette arrangement. Det viktigste er ikke å vinne, men å delta.

Java the ^ rider igjen...

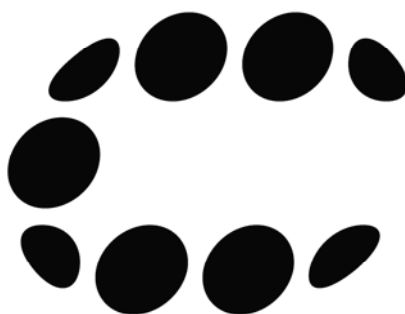
Øverst på poenglista finner vi "stuff thinkers", men ettersom dette laget består av profesjonelle kodere, utroper vi dem ikke til vinnere. Heder og ære går i år som i fjor til "Java the ^", et av de to eneste lagene, blant 61, som klarte å løse 8 oppgaver. Gratulerer Rune Fevang, Ruben Spaans og Magnus Kristiansen, en imponerende insats med tanke på nivået på årets oppgaver. Disse er forøvrig å finne her: <http://events.idi.ntnu.no/open08>

Hederlig omtale går også til "Excors", andreplassen blant studentlagene, og "Nord og ned i tåkeheimen", med tredjeplass.



Resultater

1. stuff thinkers
2. Java the ^
3. Excors
4. Nord og ned i tåkeheimen
5. Team Evil
6. Hjerter i Brann
7. Team Sporenstreks
8. Saving public Ryan()



COMMITMENT
Forretningsdrevet IT
(BPM + SOA = ROI²)

Ting du bør vite som siving

Leksjon XVIII: Flerkjerners CPU

«Alle» har vel hørt om Moore's lov, som sier at antallet transistorer man kan bruke på samme areal til ca samme kostnad vil dobles annethvert år. Moore's lov har oppgjennom tidene blitt brukt som «hastigheten dobles annethvert år», enkelte har sverget til 18 måneders varianten, men 24 måneder har faktisk stemt ganske bra for antallet transistorer, helt fram til i dag. Da er det litt verre med den faktiske hastighetsøkningen.



Einar Johan
Trøan Sømåen
-flavor

Intel har helt fram til de senere årene markedsført seg på at klokkefrekvens=hastighet, dette har hatt flere problemer, for det første så stemmer dette kun godt overens innad i serier fra samme produsent, noe som fører til at Pentium 3 og Pentium 4 ikke kan sammenlignes på klokkefrekvens. I tillegg ga dette AMD en slags fordel, siden de kunne markedsføre sine Athlon XP-prosessorer med XP-sifre som anga hvilken Intel-hastighet de skulle være rimelig ekvivalent med. Et annet problem, er det at det viste seg vanskelig å komme seg noe særlig lengre enn 3-4 Ghz, siden man støter på problemer med størrelse, varmeutvikling og strømforbruk.

Dermed måtte det finnes en ny løsning for å få opp ytelsen, og redningen kom i form av videreutvikling av det allerede eksisterende fler-CPU konseptet, mye kjent fra servere og high-end arbeidsstasjoner. Ved å legge to kjerner inn på samme brikke kan man bruke felles L2-cache og businterface, i tillegg blir kommunikasjon mellom de to kjernene vesentlig raskere, siden avstanden mellom dem blir vesentlig mindre enn på systemer som har 2 separate CPUer. Kanskje enda viktigere er det faktum at logikken på hovedkortet blir enklere, og plassbehovet, samt i mindre

grad strømbehovet, blir mindre enn ved å ha to separate CPUer.

Det er ikke automatisk slik at to kjerner gir dobbel hastighet. En analog her vil f.eks være hvis du har en bil som kjører i 160 km/t, og to som kjører i 80 km/t, dersom oppgaven til disse er å frakte personer fra A til B, så vil den raskeste bilen vinne så lenge antallet personer som skal fraktes passer inn i bilen, men dersom det er flere personer enn det som får plass i den raske bilen, vil de to tregere bilene vinne. For å utnytte en flerkjerneløsning effektivt trengs det med andre ord oppgaver som passer fint å kjøre i parallell, dette er noe det ikke har vært noe særlig fokus på før nå i det senere. Det har tidligere vært kjempeenkelt å få programmene man har skrevet til å utnytte hastigheten til nye CPU-utgaver, i mange tilfeller holdt det å faktisk kjøre programmet på den nye prosessoren, i andre måtte man muligens rekompilere (for å f.eks utnytte ting som SSE2 effektivt), og kanskje skrive om litt kode. Med multikjerne forsvinner mye av dette, et program som bare har en tråd, vil kjøre tilnærmet like fort på en dobbeltkjerneprosessor, som på en enkeltkjerne-utgave av den samme prosessoren, siden den bare har en tråd med arbeid til prosessoren, programmet tjener dog noe hastighet på at andre prosesser som kjører, kan bruke den andre kjernen, slik at det blir mer ledig cpu tid igjen til programmet. Utviklerne må altså lære seg å splitte opp arbeidet til programmene sine i flere småbiter enn tidligere, slik at arbeidet kan deles opp på de forskjellige kjernene, og kjøres i parallell, akkurat som i bileksempelen vårt.

Det er ikke bare enkelt å skifte på godt innarbeidede måter å skrive programmer på, det er helt nye feller, og helt nytt territorium som skal dekkes når programmer skal flertrådes, man må i tillegg til alle de gamle fellene, også passe seg for andre tråder, og deres innvirkning på egen tråd, man må vente, og bli ventet på, og ikke minst, man må passe på å bruke låsemekanismer riktig, slik at ikke en annen tråd f.eks skriver til noe man selv skriver til.

Og, bare for å komplisere det hele enda mer, så har programvareprodusenter tradisjonelt tatt betalt for lisenser per CPU, men hva er en CPU? er det en kjerne, eller er det en brikke, eller er det en komplett maskin, slike problemstillinger har f.eks Microsoft jobbet en del med, og i deres tilfelle, og etterhvert også flere andres, så har man kommet fram til at man tar betalt per brikke, altså regnes en Core2 Quad som en CPU, mens to Core2 Duo regnes som to CPUer.



Alt dette er ting man kunne slippe unna i mye større grad tidligere, siden antallet tråder typisk ble holdt til et minimum, men framover ser det ut til at man rett og slett ikke kommer unna flertråding, flerkjerne-prosessorer har kommet for å bli; Intel og AMD har lansert sine Quad-Core CPUer (med 12 kjerner i sikte), IBM har sin Octo-Core Cell-CPU, kjent fra Playstation 3, og det kan se ut til at det blir i multikjerneland framtiden for hastighetsøkninger i CPU-verdenen ligger, iallefall fram til vulcanerne kommer i 2063.

Våryr på Stykket

Alle gode ting er tre, det gjelder også for Vaarblot. På tredje forsøk klarte Arrkom endelig å overbevise Abakus om at Vaarblot er noe man burde være med på, og dermed var det duket for en heftig fyllefest på den alkoholfrie speiderhytta Stykket.



Espen Herseth
Halvorsen
- redaktør

Et 40-talls godt forberedte kuler (hæ, sovepose, trenger vi det?) møtte opp foran hovedbygget klare for skogtur. Etter å ha betalt den listingløplignende avgiften på 50 kroner, så var vi snart på vei oppover Byåsen. Jo lenger opp vi kom, jo mer snø lå det. Etter et ekstremt lang gåtur i søle og snø, i speidermålestokk ca 1,3 steinkast, kom vi fram til en småforfallen hytte.

Gief lavo plx!

Nå skal vi ikke disse Arrkom, for de hadde tross alt båret opp alt spriten folk hadde planlagt å bruke på postene. I tillegg hadde de båret opp en god del kilo grillpølser, og annet stasj. Men oppsetning av lavoen skulle vise seg å være noe vanskeligere å få til. Sudi gjorde det har kunne, og holdt stanga mens alle stod rundt og så forvirret ut. Etter minst en halvtime var lavoen oppe, riktignok noe skakk og med inngangen plassert lengst mulig unna, slik at det måtte enda et kvarter med graving til for å lage sti. Selvsagt skyltes dette vindforholdene, og ikke dårlig planlegging.

Hei skål

Når lavoen endelig var på plass, så begynte de abakustiske vinterleker anno 2008. Oppdelt i fine, små grupper løp vi rundt fra post til post. Det er vanskelig å beskrive med ord hvor variert postene var. For å nevne noen: løping med shotting, ballkasting med shotting, miming med shotting, lavoistisk spørrekonkurranse med

shotting og "gå med bind for øynene" med tilhørende shotting.

Blod, viking, Kvikkilunch, støvel og vaarblot

Hva har disse ordene til felles? Egentlig ingenting, men vi måtte nå en gang bruke dem i en sang likevel. Det var mange festlige forsøk, vil du høre skriking som får Idol til å høres ut som klassisk musikk, så er det bare å gå inn på Facebook. Hvem som vant er noe uvisst, uansett er det vel heller snakk om den "minst jævlige" sangen...

Pølser, bål og øløløl

Etter speidersang følger alltid speiderbål. Riktignok tok det sin tid med våre bålloptenningskunnskaper, men etter mye fylla-vedhogging og et par ruller dopapir ble det fyr på plankene. Godt over 10 kilo pølser ble fortært, noen ble til og med kokt (n00bs!), og alle var egentlig fornøyde. Mens enkelte fortsatte festen inne, fant undertegnede ut at bålet var litt for puslete. Så etter å ha båret et par favner ved fra vedskjulet (les: resten av veden i vedskjulet), så ble det fyr i sakene.

Nå går de gamle hjem, ...

Rundt midnatt feiget store deler av gjengen ut, mens vi ekte hardcore skogsturmennesker tok sjansen på å sove

over. Noen dristet seg faktisk til å sove i lavoen også, mens vi andre tok til takke med gamle, slitte madrasser og jakker/tepper til dyne. Sovepose er for pingler.

Sko er for pingler

Et småfestlig syn møtte oss når vi gikk hjemover dagen etter. Halveis ned fra hytta står det plutselig en sko fast i søla. Siden det hadde fryst på over natta hadde vi store problemer med å få den opp, men etter mye strev klarte vi nå å få den med hjem. Så vidt vi vet ble Anne glad for å få den igjen. Og et lite tips: den sokken du hadde på deg den kvelden kan du bare gi opp å vaske!

For å komme med et lite tips helt på tampen: Bli med neste år! Er det noe som nesten overgår russefesten, så er det vårblot. Det er få ting som slår kombinasjonen alkohol, gjørme, snø og en hytte langt ute i gokkl!



Sang og morro: Hvordan arrkom beregnet poeng er uvisst. Det er godt folk var fulle..



Sjefen sjøl: Arrkom av alle burde ha hatt vett til å plukke ut god sprit. Men neida, jeger skal det være.



Bål må til: Dette bildet er tatt tidlig på kvelden, før bålet "tok av". Legg merke til skoene, de smeltet...

Ting du IKKE bør vite som siving

Leksjon XI: Juss

Det er, såvidt jeg forstår, ganske stor prestisje i å drive med juss. Utøverne tjener visstnok store penger, og har egne prestisjetunge universiteter for å utdanne dem. Ikke NTG, dette her nei. Så hva er det så med denne sporten som gjør den så fantastisk? Hva er det som gjør at utøverne fortjener slike ublu honorarer? Jeg har lest meg opp på denne sport, og har hatt anledning til å prøve den ut selv. Jeg skal her dele mine erfaringer med dere, gode og forvirrende.



Litt bakgrunn

Først og fremst grunnleggende regler og terminologi. En kamp spilles mellom to lag, et forsvarende og ett angripende, med et variabelt antall spillere på hvert lag, stort sett en til to. En kamp kan dømmes på to måter. Enten ved at en spesiell gruppe av tilskuere, kalt en jury, når en enighet seg imellom om hvem som vant, etterfulgt av at en offisiell dommer vurderer deres vurdering, eller ved at en gruppe dommere kommer sammen og dømmer. Det er da en hoveddommer, og et par andre, muligens linjedommere. Selve spillerne kalles advokater.

Advokat er et låneord fra latin (orig. Abekat, direkte oversatt: "eksepsjonelt unyttig individ"). Ordet defineres ifølge "Stor Norsk Bogmaalsordbog" anno 1814, som "En haaven, betent verkebyll paa samfundets bag-ende, der kun tolereres da det alltid er tilfældet at to andre tager plassen til en der kuttet vekk", og i følge "Bokmålsordboka" fra Kunnskapsforlaget, anno 2000, "Et individ hvis eneste oppgave er å forværre andres liv gjennom et handlingsmønster preget av en fullstendig mangel på medmenneskelighet, rasjonell tankegang og skrupler. En advokats hovedoppgave er å gjøre vårt samfunn til et litt værre sted." Jeg kan ikke annet en angre på at jeg valgte et sivingstudie. Jeg gråter meg i søvn hver natt....

Såvidt jeg har fått med meg...

Som sport, slår juss meg som en blanding av sjakk, politikk, lemiavis og puddel. Målet er å snakke en motstander i senk, fange ham i verbale labyrinter og fallgruver, til han plaserer seg i en posisjon han ikke kommer ut av. Gjennom fullstendig mangelfull, absurd og direkte tåpelig kvasilogikk. Kampen føres ved at de to lagene bytter på å spørre individer som setter seg på en speisell stol spørsmål. Så vidt jeg kan forstå, er oppgaven til advokatene å overbevise juryen eller dommerne om at en av spillerne på det forsvarende laget, kalt en "tiltalt", har brutt en eller flere av jussreglene i løpet av overskuelig fortid. Klarer angriperne dette, har de vunnet. Den tiltalte vil så bli straffet. Og bare den tiltalte. Jeg kan ikke hjelpe for å føle at spillet hadde vært noe mer interessant om advokatene fikk ta del i konsekvensene ved et tap. Gjør konsekvensene drastiske nok, og de ville kanskje fortjene alle pengene de får, men men. Jeg må på dette tidspunkt påpeke at selv om rollen som tiltalt er ganske uglamorøs, det eneste han får gjøre er å sitte og se på og svare på spørsmål under speielt fastsatte perioder av spillet, er det den eneste aktivt deltakende posisjon en som ikke kan vise til å være utdannet jussist kan få i spillet. Følgelig var det denne jeg tok på meg.

Tradisjonelt er tiltalte utstyrt med en status, "skyldig" eller "uskyldig", som originalt ble introdusert for å forsøke å gi spillet en filosofisk dimensjon. Man ønsket å forandre reglene, slik at bare de med "skyldig" status skulle tape, og de "uskyldige" skulle vinne. Advokatene skulle med andre ord prøve å gjette klientens status, og moderere seg deretter. Vant en skyldig tiltalt, eller tapte en uskyldig, skulle vinnerlaget skamme seg, og prøve å rette det opp. En fullstendig absurd ide, selvfølgelig. Ideen floppet, og status er bare involvert den dag i dag fordi det er tradisjon, klientens status er fullstendig irrelevant for kampens utfall.

Gode råd og erfaringer

Jeg så til å begynne med ikke særlig frem til oppgaven, men jeg tok en viss glede i å forsøke å lære meg noen av reglene. Det

viste seg at, selv om spillet er populært i de aller fleste land, er reglene alt annet enn universelle. Hvert land ser ut til å ha sine egne regler, og internasjonale kamper må spilles på spesielle arenaer, med speiselt utdannede spillere og dommere. De norske reglene var, dog absurd ugjenomtente og inkonsekvente, rimelig kjedelige, men jeg må si at noen av de engelske har en viss sjarm. Så vidt jeg forstår er det for eksempel fullstendig lovlig å drepe rødhårede menn i kjoler på bymuren, med pil og bue. Alt i alt viste regelbøkene seg dessverre å være noen hodepiner av dimensjoner, så jeg ga raskt opp å forsøke å tilegne meg boklærdom. Jeg valgte i stedet å lære meg reglene ved å spille spillet.

Kampen viste seg å bli kaotisk og uoversiktlig, ikke ulikt en lmeavis, men jeg klarte å få en viss oversikt over reglene. Å ramse opp alle de offisielle reglene ville kreve minst 3 utgaver av *readme*, så jeg vil her bare nevne de grunnleggende prinsippene som kan bringe deg seiersrik gjennom en kamp juss.

- 1) Det er ikke lov å true dommeren, med mindre han bruker bukseseler.
- 2) Det er lov, og direkte oppmuntret, å true juryen. Bare vær subtil. Ikke la dommeren se.
- 3) Tirsdag er bring your own vodka day. Det er forventet at du deler med advokatene på det angripende laget. Merk at de ikke lovlig kan motta, så snik det inn i kaffen deres mens de later som om de ikke ser.
- 4) Det er vanlig å tipse dommeren.
- 5) Det er ulovlig å bestikke jurien hvis rettsaken går for åpne dører.
- 6) Går kampen dårlig, kan man på ethvert tidspunkt deklare "Mortal Combat".
- 7) 32-hit comboer mottas med applaus, og en mørk stemme som sier "Brutality".

Husk disse enkle reglene, og det vil gå godt med meg, ehem, jeg mener dere i enhver juss-kamp dere deltar i. Jeg gleder meg til å se tv-overføringene av kampene deres.



Femmerfyll på Tiger



Onsdag 16. april var det duket for en real hverdagsfyll for abakusere og onlinere. Denne kvelden var det urutinert å komme fashionable late, for salget av 5-kr-pilsen startet allerede klokka åtte.

Allerede på åpningstidspunktet var køen utenfor TigerTiger full av studenter som sto med jakka av, studentkortet i hånden, klare til å løpe inn og slenge tieren på baren og få to kalde glass med øl!

Ville priser

Arrkom hadde fikset en storslått avtale om ølprisene. De billigste glassene forsvant på et blunk, selv om det var hele 150 av 5kr-pilsen. Prisen doblet seg, men vi fikk fortsatt øl under vorspris. Etter ca 250 øl til tieren så steg prisen igjen til 15, for så å stoppe på 25. Vi kan trygt si til de som gikk for drinker, shots og rusbrus; Losers!

Stripping på lavt nivå

Kvelden gikk raskt på tvers for de fleste. De stakkars glasshenterne fra baren fikk seg en hektisk og utfordrende kveld. Glass-stacken gikk nesten i sirkel, og dansegulvene ble fulle proporsjonalt med folket. De farlige, frekke og fristende strippestengene var sjelden ledige. Mildt sagt bra stemning. Som vanlig var ikke readme så gode til å

få med seg de store detaljer, men bildene vitner om en herlig fylla.

Skikkelig kryssing

Selv om ikke tiger var overfylt var oppmøtet for en linjeforeningsfyll ikke til å klage på. Merkbart bra oppmøte fra Online la mulighetene til rett for å krysse grensen og sosialisere seg med andre enn abakusere. Rett og slett en fornøftig kveld!

Creds til arrkom for en strålende fest, og vi håper at tradisjonen fortsetter i lang tid fremover.

Si det i readme

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

Forrige leserinnlegg hevdet litt humoristisk at IDI har gjort Abakus til syndebygg for rekruttering. Videre legges skylden på IDI for at rekrutteringen er blitt som den er fordi de ikke gjør nok for å tiltrekke seg nye studenter.

Litt irritert skriver jeg et svar til Erik Havers innlegg i forrige readme. I tillegg til å være en entusiastisk bedkommer jobber jeg nemlig deltid som «IDI-ambassadør» ved instituttet. Det er den fjonge CV-mat-tittelen vi som arbeider med rekruttering

til IDIs studieretninger har fått. Abakus er Gløshaugens beste linjeforening. Vi gjør en kjempeviktig jobb med å profilere IDIs studenter for næringslivet og vi gjør en enda viktigere jobb med å skape et godt og inkluderende studiemiljø for IDIs studenter. Dette er instituttet veldig klar over og selvfølgelig enormt glade for. Når det så gjelder de nedadgående søkertallene så er vi faktisk i godt selskap med alle itstudier i landet. Det er altså ikke hos NTNU, men hos Norges ungdom problemet ligger.

For å takle disse utfordringene er IDI nødt til å bedre seg betraktelig. Vi er nødt til å bedre oss på alle områder for å gå mot strømmen av dalende rekruttering. At det da er naturlig å sette spørsmålsteget ved den negative omtalen listingløpet fikk i media forrige runde er selvsagt. Videre er det satt i gang en rekke tiltak. Vi skal som etterlyst ha stand på årets TG og det er som etterlyst planer om å involvere seg mer i det nye realfaget, IT, på videregående gjennom presentasjoner og på sikt kanskje gjennom en konkurranse slik marin teknikk

lager båtkonkurranse for fysikklasser.

Jeg mener det forrige innlegget er helt misvisende. Abakus er alt annet enn noen syndebygg i IDIs øyne og det skjer faktisk en hel del for å bedre rekruttering. Jeg er kjempeglad for forslag til forbedring av rekruttering, men håper på mer enn fem konstruktive minutter i neste omgang.

- Olav Nymoien

Premier

1. Premie
Bollinger
Champagne



2. Premie
1 kasse øl



3. Premie
1 flaske øl



Dersom du vinner noe, så er du med i den årlige trekningen av en middag for to (begrenset til 2000,- kr).

Premiene er sponset av
Commitment

Løsning: Trønder-X



Champagnen for trønderquiz gikk til Øyvind Hundseth, Magnus Årøen stakk av med kassa, og Silje Løvaas ble den heldige vinner av én flaske med pils. Vinnerne har fått beskjed og premiene kan hentes på abakuskontoret.

Det har vært en voldsom oppsving på konkurransedeltakelsen i etter at vi økte premiebudsjetten. random.org har virkelig måttet jobbe, selv på den vanskelige logikknotta i nr. 1 fikk vi flere svar, sannsynligvis godt motivert av sponset

jodlevann fra Commitment. Nå nærmer tiden seg for å trekke ut den største premien for i år, en middag for to til en verdi av kr 2000,- og det gjelder absolutt å gripe sjansen til å vinne den. Takk til Commitment for samarbeidet og til alle dere som sender inn svar, enten de er gode eller sterkt optimistiske!

Løsningsordet på Trønder-X var dessverre ikke NAVLESÅR (beklager Eirik Daling), men LÅVEDANS.



readme

Dato- og formatadressertenes egen avis, 9. årgang nr. 5, 2007



- Spennende saker
- Intervjuer
- Saftige nyheter
- Seks utgivelser i året
- Fin konvolutt

Få readme tilsendt i posten!

Private 99,99 pr år

Bedrifter 199,99 pr år (2 eks)

Send en mail til readme@abakus.no for abonnementsbestilling

readme presenterer NAME THE GAME

I denne utgavens konkurranse tester vi dine kunnskaper om spill, evt. dine ekstreme googleferdigheter. Send inn svar på alle seks spørsmålene til konkurranse@abakus.no. Send svaret før skolestart neste høst, og du kan bli blant de siste som får være med dette årets trekning av en fancy middag for to, i tillegg til de vanlige tørsteslukkerne sponset av Commitment.



- 1) Hvilket spill er dette, og hva heter denne karen?
- 2) Hvilket spill er dette, og hvilket våpen er det spilleren holder?
- 3) Hvilket spill er dette?
- 4) Hvilken spillserie er dette, og hva heter hovedpersonen med lua?
- 5) Hvilket spill er dette, og hva gjør du hvis motstanderen hevder du feker som en melkebonde?
- 6) Hvilket spill er dette?

Abakuskalenderen

En oversikt over aktuelle arrangementer

Perioden framover kan vel strengt tatt kalles "eksamenstid", men vil du ha en pause i lesingen, så er det alltid noe som skjer likevel.

Lørdag 26 april

Russefest på kjellerne

Mandag 28. april

Google Speaker Series

Søndag 4. mai, kl. 15:00

Abakus pokerturning , KJL3

Lørdag 17. mai

17. mai-tog med Abakus

Onsdag 4. juni

Eksamensfest for 2. klasse

Fredag 6. juni

Eksamensfest for førstissene

Smått @ nett

Pizzabakeren liker [readme](#)

Etter at Abakus fikk seg en avtale med Pizzabakeren, så har de nå begynt å ringe oss i skrivehelgene for å spørre om vi vil ha pizza. Fascinerende...

Årnings i Japan for komtek

Det var overraskende mange fra komtek som endte opp med å ta med seg dame hjem på hotellet. Hovard, Roman og Sindre fikk alle napp. Godt jobbet =)

!Årnings i Japan for data

Uten at vi har det 100% bekreftet, så sier ryktene at det IKKE ble årnings for data i japan. Synd det...

Backup søker medlemmer

Går du ut av komiteen din, men ønsker å fortsatt være med å gjøre en jobb for Abakus? Da burde du søke Backup. De tar opp nye medlemmer as we speak, så om du er inetrassert er det bare å fyre løs en mail til backup@abakus.no.

Emmil-avis tegner tårer

Stakkars EMly-avis, det er ikke lett å være dere. Vi føler oss beæret over at dere dedikerte nesten hele lederen til oss, hadde vi ikke hatt viktigere ting å skrive om, så kunne vi kanskje dedikert litt tilbake.

Søkertallene til himmels

Selv om Abakus visstnok gjør det de kan for å hindre søkere til data/komtek (gjør vi?), så økte søkerantallet til datateknikk med 43% i år. Og jentene strømmer til som aldri før. Kanskje all PR faktisk ER god PR?

Ny trend blant IndØk'ere

En viss full indøker (vi nevner ikke navn) presterte å sove over hos en kompis som bor sammen med Birgitte fra 1. komtek. I løpet av natten ramlet han inn hos henne og begynte å tisse ned alle skolebøkene hennes. Temmelig patetisk spør du oss. Jammen meg bra de fleste IndØk'ere har god råd, så hun får erstattet bøkene sine...

[readme](#) dementerer

I forrige utgave av [readme](#) kom vi til skade for å trykke et portrettintervju med Anand. Vi burde selvsagt ha skjønt at dette ikke var ønskelig, han snakket jo tross alt bare med oss i to timer. Nå er [readme](#), ansvarlig redaktør, samt to journalister politianmeldt. I tillegg har vi fått trusler om millionsøksmål om ikke vi øyeblikkelig kjøper helsidesannonser i adresseavisen og byavisa der vi unnskylder oss, samt dedikerer en spesialutgave av [readme](#) til å rette opp det feilaktige inntrykket som har gjort ubøtelig skade på hans renommé. Utakk er verdens lønn!