

readme

Data- og kontekststudentenes egen avis, 11. årgang nr. 2, 2009

<http://readme.abakus.no>



Railroad Tycoon – Ludol – Twisted transistor



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

stian tokheim

SEKRETÆR

john eirik nilsen

LAYOUT

mats bolstad

ØKONOMI

ida vilhelmiina oltedal

WEB

einar johan trøan sømåen

JOURNALISTER

espen herseth halvorsen
anders matre gåsland
karoline helene stark
martin andreas juell
even brukvik frøyen
merethe heggset
andreas hagen
kjetil åmdal
hanne loug
eirik haver

E-POST

readme@abakus.no

ADRESSE

readme, abakus
sem sælandsvei 7-9
7491 trondheim

NETTUTGAVE

<http://readme.abakus.no>

OPPLAG

ca 1000

UTGIVELSER

3 ganger i semesteret

Leiar

Denne utgåva er ein smule spesiell, noko du kanskje allereie har merka deg. Det er nemleg ikkje kvar dag readme fyller 10 år, og det har vi sjølvsagt markert til fulle i denne utgåva. Men før eg seier noko meir om jubileumsbiten vil eg framheve ein rekke ting med den delen av avisa som ikkje er direkte jubileumsrelatert.

For mellom reisebrev frå Singapore, tradisjonsrike siving, ikkje siving og retrogames, har vi også fått plass til fyldig rapport frå O'store og skidagen, teknologitungt stoff om alt frå transistorar til skjermkort, StarCraft på Berkeley og stoff for kokeglade studentar. Kort og greit oppsummert i éin setning, og utbrodert over 20 sider.

Så, tilbake til jubileumsbiten; 8 ekstrasider, og i fullfarge! Blander du i perfekt tekst og heftig layout, får du ei sikker vinnaroppskrift, og det er sjølvsagt nettopp det vi har gjort. Vi har på den måten laga ei herleg samansausing av gammalt og nytt, bra og betre, slik at det heile har kulminert i ein orgie av nostalgi og modernisme. Så, les og nyt denne utgåva, for det er den einaste 10-årsutgåva vi har tenkt å lage, ever!

Stian, redaktør

Dikt

*Skrivebordet mitt går opp i tolv
hjernen min har hold
unødvendig store tanker
om ting som stort sett ikke vanker
med mine politiske aner
hvis dårlige vaner
hvis du ikke teller med hår
gir meg flere år
i fangenskapets navn
og stødig havn*

...hva var det jeg snakket om igjen?

Undertegnede



Temaet for det superhemmelige broderskapsmøtet «helgesamling 2009» var Abakus 2.0. Sånn, nå vet du det.



Interaktivt og dynamisk

Poenger med Abakus 2.0 er selvsagt at hjemmesidene til Abakus skal ta steget inn i den moderne tid og ha et brukerbestemt, interaktivt og dynamisk innhold som en del av Web 2.0. Avgjørelsen om å løfte abakus.no ut av den digitale mørketiden er tatt av hovedstyret, men som vanlig er det Webkom som må slite under åket.

Abakus' ansikt utad

Debattanter fra begge sider i saken har lenge holdt på å fly i tottene på hverandre over utformingen av de nåværende sidene, som enkelte hevder er en skam for datastudentenes ellers plettfriske rykte. Argumentasjonen går på at abakus.no er mange bedrifter, og enkeltpersoners, første møte med Abakus, og at det tar seg dårlig ut at Norges fremtidige IT-eksperter har fingeren langt fra den

teknologiske firkantpuls. Det er litt flaut at bindeleddets hjemmesider ser penere ut enn våre. De som har laget siden kremer noe om at de er programmerere, ikke designere, mens de studerer skolissene litt nærmere.

Facebooklift

Siden skal derfor få et ansiktsløft uten sidestykke av den eneste i Webkom med photoshop installert, og forhåpentligvis vil det bli litt rundere i kantene. Det vurderes et bedre vektingssystem for at de viktigste nyhetene ikke skal forsvinne fra forsiden når det kommer nyere, men mindre viktigere nyheter. Det har også blitt diskutert hvordan Abakus skal forholde seg til andre populære web 2.0-sider som Facebook, Twitter osv.

Bildegalleri

Forslaget om å ha et bildegalleri har også vært gjenstand for mange verbale dueller. Selv om Abakus selvfølgelig er én stor familie, er det fortsatt ikke alle som er venn med alle på Facebook, hvor bilder fra arrangementer i regi av komiteene ofte legges ut. Det er jo derfor ønskelig med et sted hvor folk kan laste opp bilder så alle får sett dem. Dette byr automatisk på store utfordringer i form av sensurspørsmål og regler for opplasting og fjerning. Det er ikke sikkert at alle er interessert i å ha bilder av seg selv ute i all offentlighet hvor de ligger

besvimt, innsмурt i sin egen dressing. Det letteste her er selvfølgelig å ikke besvime innsмурt i sin egen dressing, men den siden av saken ville ingen adressere.

ForumSchmorum

Rosinen i pølsa er planene om et forum både for komiteene og øvrige abakusere. Det er fordelaktig både for de geistlige og bermen at det er lettere å føre en dialog for å få tilbakemeldinger på komitéarbeid. En av ideene som har fått gehør, er automatisk registrering av alle som blir tatt opp i Abakus på forumet med brukernavnet på stud som brukernavn. Dette er for å sikre et minimumsnivå av seriøsitet og for å ikke legge alt for godt til rette for troll. Komiteene får muligens egne underfora hvor de kan disputere til de blir blå i avataren om interne greier, og mange mener det kan bli et godt supplement til Confluence, en wiki som nå brukes internt i komiteene.

Alle hjerter gleder seg

Det er stort engasjement rundt de nye nettsidene, og til tross for at de gamle siden har måttet tåle mye kritikk har de da fått jobben gjort. Allikevel er alle forbedringer velkomne, og hvis du lurer på om det er noe vits i å fikse noe som ikke er ødelagt kan du ta turen innom <http://Webkom.abakus.no/1995/>. God fornøyelse!



Shift

Hold inne høyre shift i 8 sekunder. Lar deg skru av denne hurtigtasten.



Kok ved hjelp av bok

Vi har alle opplevd å sitte og rive oss frustrerte i håret foran en øving natten før innleveringsfrist. Takket være nettsider som "Christians kokebok" er ikke dette nødvendig lenger. De av oss som trenger hjelp med øvinger utenfor veiledningstimer og øvingsforelesninger har løsningsforslag tilgjengelig til enhver tid. Christians kokebok er en av, om ikke den mest populære "kokesiden", og readme har intervjuet mannen bak kokeboken.



Ida Vilhelmiina
Oltedal
- økonomi

Hvorfor gjør han det?

Det første spørsmålet jeg hadde til Christian var *hvorfor* han legger ut løsningsforslag. Han tjener ingenting på kokeboken, så hva slags motivasjon hadde han for å starte opp siden?

«Å legge ut LF er vel noe som har blitt gjort helt siden Internett kom, og om man søker litt på fagkoder på Google finner man mange. Da jeg gikk i 1. klasse tenkte jeg at jeg ikke gadd å søke rundt og besøke så mange forskjellige sider hver gang jeg ville ha et LF, så jeg samlet de jeg fant i fagene jeg hadde og la de på hjemmesiden min. Slik har det egentlig bare utviklet seg, og etterhvert har det blitt LF til en del fag på siden.

Kokeboken er også noe jeg bruker til å lære meg webprogrammering. Før jeg begynte på NTNU hadde jeg aldri skrevet

en eneste linje med kode, og jeg har lært en hel del under utviklingen av siden. Det er jo hyggelig at noen får sett det man gjør, så da får jeg vel lokke med noen LF.»

Jeg spurte også om han ville si noe mer om hvordan han får tak i løsningsforslagene han ikke har samlet opp selv. Det vil han ikke, men han gjorde det klart at han aldri får dem fra studasser. Christian er også studass selv, og dette er ikke noe han vil risikere å miste jobben sin for.

Hva med klagen?

Når man driver en side som Christians Kokebok er det selvsagt at det blir noen klager fra folk som helst ser at løsningsforslag ikke blir lagt ut. Jeg spurte Christian om hvordan han håndterer disse klagenene.

«Målet er jo å slippe det da, men noen klager blir det. Foreløpig har det kommet fra øvingsleder i Digitalteknikk med kretsteknikk, faglærer i Objektorientert programmering og nå også faglærer i Fysikk. Jeg tar jo som regel hensyn til klagen og det gir jo en liten oppvekker om at kanskje siden er kjent i læremiljøet.

Første klagen førte jo blant annet til at det ble "passord" på siden...

Ellers får man jo noen "klager" fra medstudenter som klager på at det ikke er nok nye damer, at det mangler LF i fag eller nerdeting som at det er kodefeil på siden eller at siden ikke går igjennom XHTML-validatoren.»

5. mars fikk Christian en telefon fra faglæreren i TFY4125 (fysikk). Jeg spurte ham om hvordan denne samtalen foregikk og hvilke konsekvenser dette hadde for kokeboken:

«Timing var utrolig dårlig siden han ringte midt under ølsmakekurset på Dahls, og jeg fikk ikke snakket ordentlig med han. Men han fikk frem sitt hovedbudskap om at siden skulle ned snarest, ellers ble det juridisk sak av det. Jeg skjønner for såvidt at han var litt irritert, for han har jo laget helt nye øvinger i år og det hadde dukket opp et LF til en av årets øvinger der. Siden er absolutt ikke tatt ned, men det førte til litt forandringer og det kommer nok ikke flere LF i fysikk i år.»

Tiltakene Christian bruker for å forhindre at faglærere og lignende oppdager kokeboken



- 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)

er i hovedsak å holde løsningsforslagene unna Google. Om Google finner dem, finner også faglærerne dem. I tillegg har det vært "passord" på siden, ikke bare for sikkerhet, sier Christian, men også fordi det er et ordtak man aldri kan høre for ofte!

Mye positiv respons

Det er absolutt ikke bare klager kokeboken får, det strømmer også inn ros. Christian hadde dette å si om de positive tilbakemeldingene:

«Jeg får ganske mye positive tilbakemeldinger, og det er veldig hyggelig. Folk jeg aldri har møtt før kommer og takker meg på byen og lignende. Folk forteller også morsomme historier om hvordan siden har "reddet" dem, og takker meg for at de har stått i fag. Det er jo gøy å høre og jeg setter pris på all ros jeg får!»

Counteren på Christians kokebok viser per i dag nesten 70 000 treff. Denne forteller oss bare hvor mange ganger forsiden og gjesteboken blir vist, så jeg spurte Christian om han har noen form for statistikk på hvor mange som bruker kokeboken. Han er tilbakeholden med tallene, men mener han må ha et par tusen øvinger på samvittigheten.

Kan vi miste kokeboken?

Mange studenter setter veldig stor pris på at vi har muligheten til å bruke løsningsforslag til hjelp når vi sliter som verst med øvinger. Jeg spurte Christian om han kommer til å fortsette å holde kokeboken oppe og om det er noen realistisk sjanse for at siden blir tatt ned. Dette var det han hadde å si om det:

«Jeg ser ingen grunn til å legge den ned

i alle fall... Jeg synes det er ganske mye greiere å ha øvinger liggende på siden enn på det evig knotete it's learning. Men jeg er jo student ved NTNU da. Om studierettighetene mine her står på spill, må jeg vel revurdere viktigheten av siden litt. En del av materialet som ligger på siden er jo egenprodusert og jeg har rettighetene til det, så det blir vel aldri borte.»

Andre kokebøker?

Christians kokebok har vokst seg stor og populær, særlig blant førsteklasinger på data og komtek. Jeg spurte Christian om han kjenner til lignende sider med samme omfang. Han nevner brukernavnet carlhuse, men at han har måttet fjerne det som lå ute. Videre sier han at han vet om i alle fall en brukerside til med løsningsforslag, men at denne er langt mindre enn hans egen kokebok. Han kommer også med et sitat fra en viss Atle, som en passende avslutning på intervjuet:

"Christians Kokebok var den mest gjennomførte kokesiden på NTNU i alle fall." Så sant, så sant.

For de som enda ikke har fått det med seg, så er den superhememlige URLen: <http://folk.ntnu.no/askeland>.

PÅ KANTEN..

NTNU straffer fildeling (mer)

NTNU har lenge vært Norges eneste "ISP" som straffer fildeling. NTNU IT varsler at personer som blir tatt for piratkopiering straffes først med advarsel, deretter utestenging fra nettet i to uker, 1 måned og til slutt 3 måneder med tilhørende disiplinærsak til studiested.

Nettleser ekstravagansa

Apple har sluppet Safari 4 til både Windows og Mac. Nettleseren kommer med en superrask javascriptmotor og mye bling i kjent ipod/iphonestil. Samtidig varsler Mozilla at deres neste nettleser vil bli kalt 3.5 istedenfor 3.1, og Microsoft at det vil være mulig å fjerne IE8 fra Windows 7.

Spotify Hacket

En gjeng svenske hackere greide å lage en åpen klient for spotify-nettverket kalt "Despotify". Omtrent samtidig ble det oppdaget at omtrent all personlig informasjon for brukere registrert før 19. desember kan ha blitt stjålet. Sikkerhetshullet som tillot det er nå fikset.

TV som monitor, uten lisens

Nå kan man endelig slippe lisens om man faktisk ikke benytter TVen til å se TV. Det krever dog at de analoge signalene i området ditt er slukket og at du ikke har tilgang til å se TV på andre måter og at du forer NRK sin papirmølle før 1. Juli.

KRIPOS-lekkasje på wikileaks

Ei liste over alle URLer blokkert av KRIPOS er lagt ut på wikileaks. I skrivende stund er sida nede på grunn av for stor pågang.

Screenshot: Om ikke annet finner du garantert noen fine damer å kikke på

Utradisjonell kok: Christian er studentenes svar på Bestmor Bjelland



Reisebrev

Singapore



Store lille Singapore

Etter 4 dager i Singapore var det bare å innse at å leie leilighet ville bety høyere husleie enn i Norge, pluss enorme strømregninger på grunn av air condition, og at tilbudet om å bo på campus for ca 1000 kr i måneden rett og slett var for godt til å si nei til. Dermed flyttet jeg inn på det kjipeste rommet noensinne, i 30 varmegrader uten air condition, og med bad og kjøkken som jeg skulle dele med 13 andre jenter. Det ble noen lange netter før man vendte seg til varmen.



Karin Ileby
– I Singapore

Mitt første møte med NUS (National University of Singapore) var dagen før jeg flyttet inn på campus. Registration day var som de fleste andre ting i Singapore en strukturert prosess. Man hadde med seg en bunke med forskjellige ark og skjemaer og så var det bare å følge strømmen og levere fra seg det folk spurte om. Om man derimot ikke kunne komme på registration day betydde det en eller flere turer ut til

et kontor, hvor ting ikke gikk så kjapt, men det slapp jeg heldigvis unna. Skolen ellers er et virrvarr av forskjellige kontorer, og om man ikke har alle fagene i orden, så er det bare å begynne å traske rundt til dem. All undervisning er på engelsk, selv om kvaliteten på engelsken er noe varierende. I det vide og hele er NUS en veldig grei skole å gå på og jeg tror ikke utvekslingsstudentene har det verre her enn på andre skoler. Utveksling er bare generelt litt mye styr.

Home sweet home

Jeg hadde vært i Singapore to ganger før jeg flyttet hit, så jeg visste stort sett hva jeg kunne forvente meg. De har regler for alt mulig rart, det er lettere å ramse opp hva de ikke har forbud mot, men det funker. Kriminalitet er nesten ikke et tema, det er rent og ryddig overalt og man kan stole på alle. Singapore er en bitteliten øy hvor det bor cirka like mange mennesker som i Norge, og alle reglene er nok det som gjør at samfunnet fungerer i det hele tatt. Det er alltid deilig å komme tilbake hit når man har vært andre steder i Asia, man slipper alt maset.

Can lah

Det var mange grunner til at jeg ville dra

til Singapore på utveksling. Den første er kanskje været. Det er cirka 27 grader hver dag hele året, uansett vær. Om det regner så varer det i en times tid før det gir seg. Det skal sies at det på den timen bølter ned betraktelige mengder vann, det er litt som å slå på dusjen – og ikke noen pinglete sparedusj. I tillegg tordner og lyner det masse. Noen ganger våkner man midt på natten og tror at noe har blitt sprenget i lufta. Å skjekke værmelding er bortkastet tid. Ta på shorts og t-skjorte, og så er du klar! En annen viktig grunn er språk. Til tross for at Singapore ligger i hjertet av sør-øst Asia så er offisielt forretningspråk engelsk. Det vil si, de har sin egen litt forskrudde versjon som kalles singlish, men det venner man seg til. Det er bare å kutte ut alle unødvendige ord og bøyninger og slenge på en "lah" på slutten av alt man sier. Yes, I can do that = can lah!

Velg og vrak

Det med at Singapore ligger i hjertet av sør-øst Asia er kanskje den beste grunnen. Man kan reise rundt i Asia for samme sum som om man skulle flydd innenlands i Norge. Å være på utveksling i Singapore er synonymt med å irritere vettet av gruppemedlemmene sine fordi man nok en gang skal ut og reise. Hittil

har jeg vært innom Malaysia, Indonesia, Kambodsja, Australia og Filipinene. Jeg har bodd i villa med eget svømmebasseng og hushjelp på Bali, jeg har bodd i bobil i Australia på roadtrip. Jeg har bodd på 5 stjerners hoteller og på dorm på hostel sammen med skrulete mennesker. Jeg har tatt dykkerlappen og hatt opplevelsesser, vi har festet vilt i en uke i strekk. Alt man har lyst på finnes rett i nærheten, det er bare å velge og vrake. Det eneste problemet er at man ikke har nok tid!

Shopoholic

I Singapore er det også masse å finne på. Man kan dra på stranda på fornøylesøya Sentosa og kose seg sammen med alle lasteskipene. Man kan også bli utover kvelden og ha et skikkelig beachparty på en av nattklubbene der ute som alle selvfølgelig har basseng med bar i – veldig nødvendig på stranda! En annen klar favoritt her i Singapore er shopping. Det er ikke så veldig billig her, mye har samme pris som i Norge, men sko, særlig pene høyhælte jentesko, er skikkelig billig. Og det finnes skobutikker i hopevis! I tillegg er jo været sånn at man kan gå med det hver gang man skal pynte seg, ikke noe slapsføre her. Klesbutikker finnes også i mengder. Om man kjeder seg en dag er det bare å dra til nærmeste shoppingcenter. Det stappfulle klesskapet mitt tyder på at jeg kanskje har benyttet meg litt for mye av denne fantastiske muligheten. Jeg aner virkelig ikke hvordan jeg skal få med meg alt hjem til Norge igjen.

Ladies Night

Når det kommer til uteliv stiller Singapore ganske sterkt. De lokale drikker egentlig ikke så mye, alkohol er ganske dyrt og de har jevnt over ikke særlig mye penger. Dessuten har de ikke noe særlig drikkekultur sånn

som vi nordmenn er så gode på. Derimot er det en masse utlendinger som jobber her, det er for eksempel rundt 1200 nordmenn som jobber her fast, og det er mange utvekslingsstudenter. Sammen med de lokale som faktisk drikker så blir dette til en veldig bra fest. Det er mange uteplasser, og alle slags uteplasser, fra det eksklusive med fancy drinker til brune buler med billig øl. Her er det ikke torsdag som er den store

” Utvekslingsmiljøets favorittplass har gratis inngang og drikke (så mye man vil) for jenter hele kvelden.

utedagen, men onsdag. Hver onsdag er det ladie's night som byr på masse flotte rabatter for jenter. Utvekslingsmiljøets favorittplass har gratis inngang og drikke (så mye man vil) for jenter hele kvelden. Det er ganske billig for guttene også da, og som en annen gammel abakuser påpekte da jeg forklarte konseptet, så betyr jo hele greia at jentene blir litt billigere også (dette gjelder selvsagt ikke meg!).

Dobbeltmoralsk?

Jeg nevnte såvidt i starten at de har lover og regler for alt, og jeg føler det er på sin plass å utdype litt. Det er strengt forbudt å kaste søppel og sneiper på gata, om man blir tatt i det er det ca S\$500 [red anm: ca 2300 kr] i bot tror jeg. Det er også importforbud mot tyggis, og man får ikke kjøpt tyggis i kiosker her. Man kan få kjøpt det på apotek, men etter hva jeg har hørt må man da ha med passet sitt sånn at de kan kopiere det, og man kan ikke være singaporianer (dog litt usikker på om dette stemmer). Det er automatisk dødsstraff for å smugle

narkotika. Det er S\$500 i bot for å spise/drikke på t-banen og det samme for å ta med en frukt som heter durian ombord (den lukter mildt sagt helt jævlig, men er i følge de lokale god). For diverse forbrytelser kan man bli dømt til caning – altså stokkeslag. Det er også i følge loven forbudt å være homofil. Til tross for alt dette er prostitusjon helt greit! De har et stort red light district og i landets hovedgate Orchard road er det en plass som populært kalles four floors of whores.

Regler er til for å brytes

Vi som bor på campus har også et sett med husregler, hvor det inngår ganske mange merkelige ting. For eksempel er det ikke lov til å drikke på rommet. Man har ikke lov til å lukke døren om man har besøk av en person av det motsatte kjønn (alle etasjene er kjønnsfordelt), og det er ikke lov til å ha besøk etter 11 om kvelden. Sånn fort oppsummert har jeg vel brutt storparten av reglene. Jeg og alle andre utvekslingsstudenter. Og sånn fort oppsummert – Singapore er helt fantastisk! Jeg har hatt et utrolig år her nede, og jeg anbefaler alle å ta en tur. De har mange merkelige ting for seg her nede, men det er bare en del av sjarmen. Jeg kommer til å savne Singapore masse når jeg snart skal dra hjem til kalde Norge.



Karin: Ikke akkurat skilt ved fødselen



Kenguru: De ble hoppende glade da de møtte Karin



Nytt skjerf: Klær er billig i Singapore

Retro Games

Denne utgavens retrospill startet en sjanger som kanskje aldri blir kvitt nisjestatusen, men fortsatt stadig blir prøvd forbedret; businesssimulatoren. Det har gitt deler av navneopphavet til klassikere som Rollercoaster Tycoon 1-3 og Transport Tycoon, men også til prosjekter som Skateboard Park Tycoon, School Tycoon og Prison Tycoon 1-4(!), som kanskje er mer for spesielt interesserte. *readme* går løs på Sid Meier's Railroad Tycoon, som i likhet med *readme* fyller 10 år i år (riktignok i base 19).

Du starter et spill i RRT ved å velge hvilket kontinent du vil spille på. Alle kartene er kart over forskjellige deler av verden, og byene du bygger jernbaner mellom er ekte byer med noenlunde proporsjonalt riktig størrelse. Du starter med en million dollar eller pund, halvparten lån, halvparten innskudd fra investorer. Det gjelder så å finne seg et sted å starte ditt nye jernbaneselskap.

Du bygger spor og stasjoner, kjøper lokomotiver, og velger hvor de skal kjøre og hva de skal ta med seg avhengig av hvilke godstyper som produseres i nærheten av hver stasjon. Er det ingen spesielle naturressurser å frakte er det alltid penger i å frakte passasjerer og post fra by til by.

Historiske vendinger

Tiden går, byer blir større, passasjerene fler, lokomotivene bedre og raskere. Sporene dine folder seg utover landskapet, og det gjelder å sikre seg bra stasjons-spots i byene før konkurrentene tar dem. Utviklerne har også lagt en stor innsats i å flette inn historiske elementer – Du får hele tiden se avisoverskrifter fra det årstallet spillet går i. Det kan være Napoleons siste fremstøt, skandaler i kongehusene, eller at Karl Marx har skrevet *Das Kapital*. Noen av disse hendelsene har også innvirkning på markedsøkonomien, og måten styringsrenten og aksjemarkedet endrer seg i takt med hva som står i avisene er ganske fiffig.

Markedsøkonomien er ganske sentral i RRT. Det går ikke an å bygge over konkurrentenes spor, det går derimot an å



Martin Juell
-journalist



Eirik Haver
-journalist

bygge inn i deres stasjoner og starte en priskrig for å prøve å overta dem. Du kriger ikke egentlig på pris, men på hvem som kan yte mest jernbanetjenester til den stasjonen. Ved slutten av hver toårsperiode stemmer byen på hvem som har levert best, og dersom en klarer å oppnå 2/3 flertall må det andre jernbaneselskapet ødelegge alle skinner som fører inn til byen. Siden

konkurrentene dine ofte bygger i en viss nærhet til deg kan du fort bli tvunget til å sloss med nebb og klør for både dine gamle og nye byer. Du kan rute om alle togene dine til å frakte til og fra den nye byen, lage snarveisspor og sette opp ekstratog, og det kan bli like kaotisk som det gjerne blir spennende om du får den nye byen. Du kan ikke se konkurrentenes tog, så det gjelder å øse på for å være på den sikre siden.

Not personal, just business

Du kan også når som helst kjøpe og selge aksjer i både ditt eget og konkurrentene sine selskaper, og her er det mye å hente. Man kan kjøpe i oppgangstidene og selge på toppene, eller sitte på aksjer som langsiktig investering. Det går også an å ta kontrollen over andre jernbaneselskaper ved å kjøpe over 50% av aksjene, dersom eieren ikke sitter på majoriteten selv. Så lenge du kontrollerer et selskap kan du fritt bygge inn i stasjonene deres, overføre pengene deres til deg selv, og befale hvilke byer de skal bygge ut til. Det går ikke an å kjøre sine egne tog på deres spor. På de vanskeligere vanskelighetsgradene kan dette også bli brukt mot deg, så pass på å sitte på godt med egne aksjer, og ikke la deg bli kjøpt

Railroad Tycoon



Sjanger: Business Simulator
Utvikler: MicroProse
Releasedato: 1990/93(Deluxe)
Første plattform: DOS
Single/Multiplayer: Single

- ☺ Appellerer til konkurranseinstinktet
- ☺ Enkelt konsept, men likevel rikt og komplekst
- ☺ Flere veier til seier
- ☹ Vanskelig å komme i gang
- ☹ Pipende Lyd
- ☹ Litt for enkel grafikk
- ☹ "Call Broker" lukkes etter hvert aksjekjøp

opp og tømt for penger.

Aktuell rapport

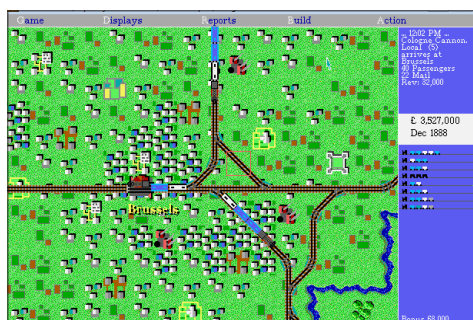
For at ikke alle markedets svingninger skal bli for mye å holde rede på, endrer det seg i hovedsak hvert andre spillår. Det tar i underkant av ti minutter, og hver gang det skjer får du servert en årsrapport i fullskjerm med årets inntekter og utgifter, balanseregnskap, rapport fra aksjemarkedet og litt synsing fra investorene. Du kan velge å klikke kjapt gjennom, men det kan også hende du ser uante muligheter til å tjene mer penger hvis du børster støvet av bed.øk-ferdighetene og tar en kikk.

Kompleks klassiker

Railroad Tycoon er spillet for deg som har en liten entreprenør i magen, synes det er gøy å se pengene komme inn på høyre side av skjermen, og vet å sette pris på følelsen ved å utkonkurrere en datamaskin. Fans av Civilization-serien vil merke at det

er samme mann som står bak – det er et relativt enkelt spill i starten, med mange små nyanser man setter seg inn i etter hvert. Det er mange veier til seier, og det er alltid rom for forbedring, effektivisering, og mer penger, enten man går på børsen eller legger om sporene sine. Spillet lider litt

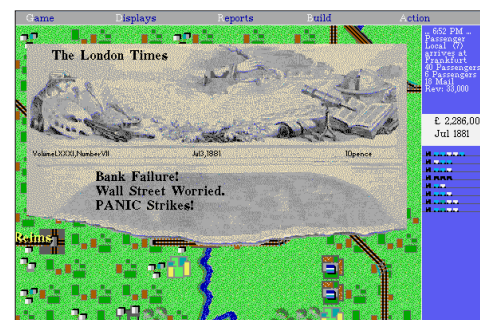
av et mangelfullt interface og en grafikk som er litt for primitiv for det den skal representere, men det er fortsatt absolutt verdt et forsøk. Blir det for mye store piksler og markedsøkonomi anbefales Transport Tycoon eller en av oppfølgerne.



Travel by: Det går alltid et tog. I hvert fall i Brüssel.

Balance Sheet 1840		
Lille & Brussels RR		
	Total	VTD Changes
Assets:		
Operating Funds:	£ 591,000	£ 99,000
Treasury Stock:	£ 670,000	£ 60,000
Other RR Stock:	£ 390,000	£ 30,000
Facilities:	£ 750,000	£ 150,000
Industries:	£ 0,000	£ 0,000
Real Estate:	£ 981,000	£ 282,000
Track 182 miles:	£ 456,000	£ 165,000
Rolling stock:	£ 85,000	£ 35,000
	£ 3,930,000	
Liabilities:		
Outstanding Loans:	£ 500,000	£ 0,000
Stockholders Equity:	£ 500,000	£ 0,000
PROFIT:	£ 2,930,000	

Regnskap: På med blårusbrillene.

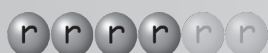


Bank fail: RRTs svar på Glitnir sprer finanskrisa inn i spillet.

Railroad Tycoon

Spillbarhet

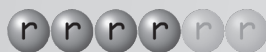
Å komme i gang med Railroad Tycoon er ikke det enkleste i verden, det krever at man bruker et kvarter på å studere manualen og den innlagte tutorialen. Som med de fleste simulatorspill styrer du med både tastaturet og musa. Musa er riktignok valgfri å benytte, men det krever en del pugging av hotkeys for å spille uten den. Man bygger jernbane med en kombinasjon av å holde inne shift og å bruke numpadden - noe som ikke øker spillbarheten på dagens bærbare datamaskiner. Videre utvider man finansimperiet sitt ved å bygge stasjoner og sette tog i rute mellom stasjonene. Man tjener penger ved å transportere varer mellom stasjonene. Konkurransmomentet kommer inn ved at det er flere datamaskinstyrte mostandere som også bygger sine jernbaner. De kan hindre deg i å gjøre bussiness ved å utkonkurrere deg på priser eller rett og slett bygge deg inne med jernbanene sine.



Grafikk:

Railroad Tycoon er fra 1990, og bærer på alle måter preg av det. Grafikken er pikselert og det er ofte vanskelig å forstå hva slags bygning en bygning er. Samtidig har ikke grafikken på spillet mye

å si for selve spillbarheten. Grensesnittet er helt oversiktlig og minner om det du finner i de fleste lignende spill. Grafikken er oppgradert noe i Deluxe-versjonen av spillet, dog har de fjernet morsomme momenter som å se når arbeiderne bygger broer for deg.



Lyd:

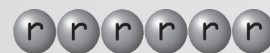
Lyden i spillet er generelt irriterende etterligninger av bl.a. togtuting og togtøffing. Noe variasjon kommer dog i de små musikkstuttene som kommer innemellom, foreksempel når du har hatt et rekordår. Lyd og musikk er betraktelig oppgradert i Deluxe-versjonen.



Holdbarhet:

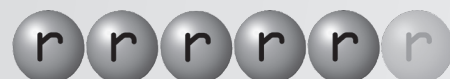
Det som gir Railroad Tycoon stor holdbarhet er i første omgang at du har tilgang på store og forskjellige områder å bygge din jernbane på, noe som gjør at svært få spill vil være like. I tillegg kan man stille inn vanskelighetsgraden på spillet, noe som gjør at både motstanderne blir vanskeligere å konkurrere mot og at det blir vanskeligere å tjene penger. Det går også an å stille på reality-levels underveis i et spill, noe som øker eller

minsker vanskelighetsgraden slik du ønsker det.



Oppsummering:

Railroad Tycoon er et spill for deg som elsker Civilization, Sim City og alle andre Tycoon spill, eller for deg som drømmer om å være et mektig finansmenneske. Spillet byr på mange timer med god underholdning og utfordringer. Dog kan det være at både grafikken og lyden blir litt i verste laget for noen. Deluxe-versjonen fikser delvis opp i disse småtingene, men samtidig har denne noen bugs som originalen ikke hadde, som kan hemme gameplayet. Det er også verd å nevne at Deluxe-versjonen introduserer gameplay på maps i Sør-Amerika og Asia, men fjerner England som en egen map. Alt i alt er Railroad Tycoon et kjempespill med har noen irritasjonsmomenter til man får satt seg ordentlig inni spillet. Litt trekk for irriterende lyd, men heldigvis er det mulig å slå denne av.



Tanker om teknikk: En (n)ode til transistoren

Noen uker smelter dagene sammen i så stor grad at uten søvn for å separere dem ville tid blitt et absurd begrep. Noen uker står man opp, drar på skolen og drar hjem og sover. Skyll og gjenta. Det er da man må finne den lille tingen ved det studiet en har valgt som man kan undre og glede seg over. La tankene kverne i timesvis mens man lar seg forundre av det fantastiske teknologiske vidunderet som er kilde til endeløs moro, alene og sammen med andre! Jeg snakker ikke om nettporno (barabompush), men transistoren.

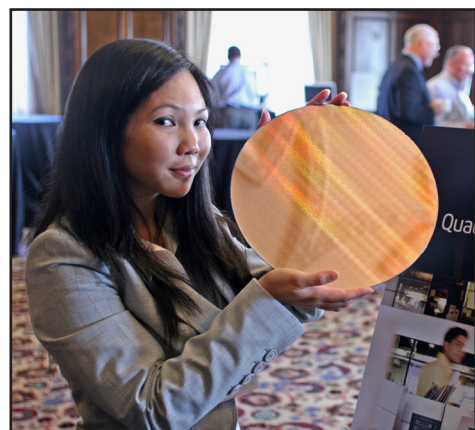
«For en nørd du er», tenker du kanskje, og slenger bladet fra deg i avsky. Men ikke så kjapt! Med mindre du befinner deg på en pøbb, er det lite sannsynlig at du ville vært der du er i dag uten transistoren, så jeg syns det er vel verdt å ta en nærmere kikk på dette unikum, og ikke minst hvilken rolle de spiller i dagens teknologi.

Plausibel magi

For de som sover i timen og ikke vet hva en transistor er, kan vi ta en kjapp gjennomgang: En transistor utnytter de halvledende egenskapene til visse stoffer, som for eksempel silisium, for å kontrollere strømmen som går ut av transistoren. Hvordan dette fungerer er et mysterium for meg, og jeg ser mest på det som svart magi. Visstnok er silisium isolerende fordi silisiumkrystallene er laget av perfekte kovalente bindinger mellom de fire ytterste elektronene, men kan bli gjort halvledende ved å stappes fulle av dårlig dop. Halvlederene legges sammen rygg mot rygg, og ved å sende en liten strøm på den, kan man åpne og lukke den som man vil, og dermed styre en større strøm. Dette høres jo bare fjernt ut, og magi er et mer plausibelt alternativ.

Fra tidens anal:

Før 23. desember 1947 ble det bruk for radorør til det samme formålet, noe som passer uhyre dårlig til bruk i mikroprosessorer. Hvis du skulle bygget en Intel Core 2 duo av



Wafer: Vist av en søt japaner (ofc!), heretter kalt KulhetsOpphavsPlaten

12AX7-røret som ble produsert i 1947 måtte du dekket hele Gambia med den. Eventuelt kunne du puttet hundre av den på det solreflekterende og hydrogenproduserende speilet til Sekkemannen.

Radorør er fortsatt det foretrukne for audiofile som skal kjøpe forsterker, men som du sikkert skjønner er transistorer å foretrekke når man skal lage prosessorer.

...Og når jeg først er inne på det:

Tenkså fantastisk fett å jobbe med den mest avanserte teknologien mennesket hittil har klart å lage, laget av den mest avanserte teknologien mennesket hittil har klart å lage (yo dawg) i verdens reneste miljø! Først tar de en tynn liten plate kalt en «wafer», heretter kalt KulhetOpphavsPlaten, som er laget av silisium, hovedkomponenten i strandsand. Hvis ikke du syns det er fett at PCen din er laget av strandsand kan du gå og spise noe du ikke liker. På KOPen lager de silisiumdioksid ved å utsette den for ekstreme temperaturer og gass, og prosessen ligner som skjer når rust skapes på overflaten av metall, men laget vokser mye fortere og er for tynt til å kunne beundres med det blotte øye.

Doping?

KOPen dekkes så med et lyssensitivt materiale som blir oppløselig når det blir utsatt for ultrafiolett lys. Hvorfor det? Fordi de så legger en sjablong oppå vel! De delene som ikke er dekket av sjablongene blir til en oppløst gugge. Gugga blir så vasket vekk, og da sitter vi igjen med et svært nett av silisiumdioksidstier. Oppå det her dyrker de frem enda et lag med silisiumdioksid, denne gangen med et tynt lag av polysilisium og det hele toppes med nok et lag med lyssensitivt materiale, deretter legges en ny sjablong oppå, den eksponeres på nytt for ultrafiolett lys. Resultatet er et nytt lag med både silisiumdioksid og polysilisium, og ohoy, boratsja og strøsukker, hva skjer så? Jo, gjennom en prosess de kaller DOPING bombarderer de chipen med



Andreas Hagen
- journalist

ioner, og omkalfatrer helt de konduktive egenskapene til silisiumdioksidet. Dette gjentas «over 9000» ganger (20-ish), og hver gang med en ulik sjablong. Kontakten mellom lagene opprettholdes med et par atomer, jeg GJENTAR, et PAR ATOMER med metall! Og dette er bare en liten del av det å lage en mikroprosessor, den endelige prosessen har over 250 steg. Når chippene er ferdiglaget sages de fra hverandre med en sag som du kan ta gift på er laget av diamant. Dette er det sjukeste jeg har hørt i hele mitt liv, for de får plass til 291 millioner transistorer på 143 kvadratmillimeter. De kan altså lage en transistor som har en bredde på 42 nm, det er så lite at det er helt umulig å forstå hvordan de egentlig får det til.

Fanatismen avsluttes

Hvor vil jeg med alt dette våset om hvor fantastisk fete prosessorer er? Poenget er selvsagt at når nettene blir lange og planene om å hoppe over til «Mikke Mus»-fag setter inn, kan man bare tenke på at teknologi er vanvittig artig og spennende! Vi er kjempeheldige som har muligheten til å studere noe som er direkte relatert til det store bankende hjertet av all teknologisk nyvinning, nemlig transistoren! Så får vi heller bare leve med at transistorvring låter bajs. NITO-telefonen, eat your heart out, YOU CAN'T TOUCH THIS!



Verdens første transistor: Noe større enn dagens versjoner



12 - 13: Intervju med en skaper

14: Jenter og data

15: Grønne journalister

16: Hans i farger

17: Valgkamp

18: Statistikk

Første utgave

readme kommer ut som en prøveutgave med 8 sider og 500 eksemplarer. Det viser seg å være en kjempesuksess.

Redaktørskifte

De to kvinnelige redaktørene blir byttet ut med en mann. Han åpner friskt med fyldig dekning av Jenter og Data, noe som viser seg å bli det mest omdiskuterte temaet i readme de neste 10 årene.

Vår 99

Høst 99

Genesis

Idéen om readme dukker opp i lystig lag på LaBamba.

Smått og nett

Det er to ting som har som alltid har vært til stede i alle utgaver av readme. Det ene er logoen vår, det andre er spalta «Smått og nett».

Sander Siving

Sander Sivings legendariske tegneserie blir trykket for første gang. Høsten 2003 var neste gang readme blei trykka UTEN «Livet på Gløshaugen» på baksida.

Større opplag

readme har nå et opplag på 750. Allerede for 10 år siden hadde vi altså langt større opplag enn LemiL-avis noensinne har hatt.

Vårens vakreste eventyr '99

Året er 1999, og under en ost- og vinkveld på LaBamba luftes en idé, en ambisiøs plan, slik som ofte skjer når mennesker er samlet for felles beruselse og smaking på spenstige spiseligheter. Planen er å starte en linjeforeningsavis. Entusiasmen er stor der og da, og de to jentene bak ideen, Jeanine og Marte setter i gang med å bleste og rekruttere. Den blivende redaksjonen taler bare fire personer på første møte, men egget er lagt, frøet sådd og et ustoppelig maskineri er satt i bevegelse. En av de fire var John Arne Skjervold Pedersen, og nå, ti år etter, forteller han dagens lesere historien om den gangens avisskapere.

Redaksjonen vokste etter hvert fra de opprinnelige fire til det oppgitte tallet på 13 i den første utgaven. Den bærer preg av nervøsitet og utprøving, men viser seg å være en fulltreffer på mange måter, og inneholder mange elementer som fortsatt finnes i avisa i dag. *readme*-logoen på forsiden er den samme som i dag, og på baksiden kan man se Smått og Nett. Avisa måler bare 8 sider, men innholdet holder høy standard. Og i motsetning til alle datidens linjeforeningsaviser var den i A4.

JASP: Den dominerende linjeforeningsavisa på Gløs på den tida var OmBul, selv om den hadde en tendens til å forsvinne og dukke opp igjen. Januskript kom vel på omtrent samme tida som

readme. Vårt mål var å være en motvekt til dem. De dreide seg mye om hva som skjedde på fester, bilder og sladder, men vi ville prøve å drive litt mer journalistikk. Vi starta i A4 fordi vi ønsket å drive litt mer med layout, heller enn bare tekst med bilder imellom. Vi sammenliknet oss derfor ikke så mye med de andre linjeforeningsavisene, men heller med Under Dusken, selv om det var helt feil siden vi fortsatt var en linjeforeningsavis.

Etter den første utgaven gikk Marte Daae-Qvale Holmemo videre til å bli redaktør i UKEavisa, og John Arne overtok redaktørstolen. *readme* søkte støtte fra Studenttinget til oppstarten, og fikk det, men en av betingelsene var at de ikke kunne være en del av en linjeforening...

JASP: Derfor starta vi opp utenfor linjeforeninga. Vi var fortsatt en del av Abakus i praksis, men ikke på papiret. Redaktøren av readme fikk observasjonsrett i hovedstyret, men ikke stemmerett. Vi syntes det var litt morsomt å stå sånn på sidelinja, vi starta readme for å være litt kritiske og litt vaktbikkje, så vi syntes det var morsomt å være uavhengige av Abakus, for da kunne vi være kritiske den veien også. Vi stilte blant annet med våre egne skrå silkebånd på imballene, forskjellige fra hovedstyret sine. Og når andre holdt taler, deklamerte vi dikt - vi likte rett og slett å være litt alternative. På det første imballer jeg var med på leste jeg det første verset av Terje Wigen. Vi hadde også alltid et dikt på side to, sammen med lederen,



Eksklusivt intervju: Sander Sivings alter ego John Arne

Heftig debatt

Debatten rundt Jenter og Data og Cybele-salen raser i leserbrevsidene i *readme*.

Prominent besøk

Både Jens Stoltenberg og Trond Giske besøker Gløshaugen, særlig for å beske datastudenter generelt og datastudiner spesielt. *readme* flesker selvsagt til med fylldig dekning.

Vår 00

Nynorsk

readme får kritikk for manglende bruk av nynorsk.

Høst 00

Enda større opplag

Lesermassen til *readme* bare øker, og behovet for flere eksemplarer virker nærmest umettelig. For å tekke leserne øker *readme* opplaget til hele 1000. Standarutgaven har nå 16 sider.

men det var opprinnelig ikke dikt vi skrev selv, men mer klassiske dikt.

Og selv om ikke den klassiske lyrikkens fane holdes like høyt i dag, er poesien fortsatt representert på readmes viktige andreside. Og allerede i andre utgave startes en av readmes andre kjernetradisjoner; å skrive om jenter og data.

JASP: Det var noen av de som var med og starta opp som var kritiske til prosjektet, og så skrev vi en kritisk sak i andre eller tredje utgaven. Jenter og data tok seg nær av det, og det syntes vi var moro og da ble det en egen greie ut av det. Men vi fikk en del pepper fra de som mente prosjektet var positivt, og vi var ikke i mot det vi heller, vi ville bare sette fokus på noen av de virkemidlene de brukte, som vi mente kanskje ikke var gjennomtenkte.

MJ: Fikk dere noen gang problemer for å ha vært for kritiske eller provoserende?

JASP: Det blir alltid litt oppstyr hver gang man rapporterer fra Listingløpet. I tillegg var det en artikkel der vi hevdet at flyttinga av IDI fra glassgården til det som da var gamle og nye fysikk kom til å redusere kvaliteten på datastudiet - vi mente det var helt umulig å flytte dit, det var for dårlig plass, ingen lesesaler, og vi kom til å miste glassgården som vrimeleareal. Da fikk vi en del kritikk fra folk som mente det var dårlig av oss som skulle ut som sivilingeniører fra IDI å

snakke stygt om dem - litt som å skyte oss selv i foten.

Vi hadde også en del artige tosidige saker, på den ene siden kritiserte vi IDI hver gang de gjorde noe dumt, og på andre siden skrev vi bra ting om dem. De sakene vi skrev om IDI mente de at var såpass riktige, velskrevne og saklige at vi aldri havnet i noen skikkelig krangel med dem. Vi prøvde å lage en avis med litt tyngde, og det var en som ble lest like mye oppe i administrasjonen som den ble lest blant studentene. Det var ikke en festrappert som bare var artig for de som var på festen, men det var faktisk noe mer å lese. Vi hadde en del saker om hvordan fakultetet rota bort studentnumre og personnumre, og om brudd på personvernloven. Vi var veldig opptatt av å ha et stort scoop til forsida hvert nummer, men det er ikke alltid så lett å finne en nyhet

man har tid til å drive litt journalistikk og skrive en skikkelig sak, men samtidig ikke er ute av verden når avisa skal ut - vi kom jo ut sjeldnere enn en gang i måneden.

I tillegg til satire i tekstform laget John Arne også tegneserien Livet på Gløshaugen, under pseudonymet Sander Siving. Den hadde fast plass på baksiden av hvert nummer, og selv om den handler om sin egen samtid fra '99 til 2003 er den fortsatt svært underholdende den dag i dag. Den gangens readme er kanskje ikke like fargerikt, tjukt og pent som det du holder i hånda nå, men de holder gjennomgående kvalitet og bærer en arv vi er stolte av å bære videre. De aller fleste finnes i readmearkivet på abakus.no, og snart skal også de aller første være tilgjengelig der i PDF. Det ryktes også at Livet på Gløshaugen kanskje kommer med et lite jubileumscomeback når stripa fyller ti år til høsten. I mellomtiden kan du nyte resten av jubileumskavalkaden vår, god fornøyelse!



Leserbrev fra mamma

Leserbrevet «Menn og mangelen på mus» gir et dårlig bilde av Geir Kjetil, og Berit, mammen til Geir Kjetil rykker inn et leserbrev for å endre på dette inntrykket. Der kan man blant annet lese at «Jeg og mormoren hans håper jo at han skal stifte familie til neste jul».

Innavl

Første tilfellet av innavl i readme blir rapportert.

Porno

readme trykker en pornotest, med tilhørende illustrasjoner hvis like en bare finner i hardcore blåmagasin.

Vår 01

Påskekrim

I en ekstra spesiell påskespesial trykker readme sin første påskekrim, der mordet på daværende Abakusleder står sentralt. Krimmen går over to sider og er en blanding av bilder og bildemanipulasjon i tegneserieformat.

Høst 01

readme på nett

Fra nå ligger alle readmeutgaver på nett.

Vår 02

Ny fresh layout

readme tar store steg på designfronten, og blir mye lik slik vi kjenner avisa i dag.

Mest omtalt: Jenter og data

readme har siden starten vært et talerør for kritiske studenter. Et spesielt hett tema har vært pengebruken til diverse organisasjoner. Mange har kommet, mange har gått – Jenter og data er stort sett de eneste som har bestått.

Selv om redaksjonen i readme har blitt gradvis utbyttet gjennom de ti årene vi har eksistert, har vår oppfatning av fenomenet Jenter og data alltid vært det samme – dette er noe vi må rette et kritisk søkelys mot! For å sitere en gammel abakuser: "Vi liker jenter, vi digger data, men vi hater Jenter og data". Å kalle forholdet mellom Jenter og data og readme for et hatforhold blir feil, det er heller alle de som ytrer sine meninger med readme som talerør som misliker organisasjonen. Men for å skjønne saken er det greit med å begynne med begynnelsen.

Hovedkritikken mot Jenter og data har ikke gått på rekrutteringsarrangementer slik som jentedagen der fokuset er å få jenter til å starte på datafag på Gløs. Riktignok mener mange at Jenter og data gir et feil bilde av studiet, og at det derfor kommer mange jenter opp hit uten å egentlig vite noe om hva de går til. Selv om man ikke har gått forskningsmetodikklinja på Dragvoll, så kan man våge seg på å konkludere med

at når et stort flertall av jentene som begynte på Data i 2007 har sluttet, så er det noe muffens et eller annet sted i systemet.

Saken kuliminerte i 2005, da to av readmes journalister, Davies Lobo og Jarle Lindseth tok initiativet til å opprette en motorganisasjon, kalt Gutter & Data. Kort tid etter ble det levert inn en anmeldelse av Jenter og data til Likestillingsombudet. Saken fikk en bred dekning i store norske medier, og ble omtalt av blant annet Dagbladet, VG, NRK.no og andre store nettaviser. Svaret fra likestillingsombudet kom en del senere, og de konkluderte med at likestillingsbrudd i jenters favør kunne tillates siden jentene var i et så stort mindretall.



Undercover: readmegutter tok i 2000 på seg sminke og infiltrerte Cybele

Det mange ikke fikk med seg var selve essensen i klagen. Hovedpoenget av at en statlig organisasjon som får rundt en million i året i støtte, bør ha et tydelig fokus. Viktigheten av arbeidet Jenter og data gjør har aldri blitt fornektet, det er heller det manglende og til tider feilaktige fokuset som har blitt kritisert. Å åpenlyst gå ut og si at jenter trenger ekstraundervisning fordi de er jenter, og nekte gutter innpass på slike forelesninger var hovedgrunnen for anmeldelsen. En slik organisasjon bør heller ta seg av det sosiale, og overlate det faglige fokuset til de som kan det – universitetet.

Pr. i dag er det fortsatt mange som er kritiske til organisasjonen, men etter det negative svaret fra likestillingsombudet er det ikke like mange som har noen tro på at dette pengesluket kan stoppes eller reformeres. Påtrykket av leserinnlegg til redaksjonen har derfor sunket betraktelig. På eget initiativ har readme forsøkt å komme i en dialog med organisasjonen, men har gjentatte ganger fått avvist forespørsler om dokumentasjon på virkningen av tiltakene. Frafallstall og budsjetter er noe Jenter og data holder tett trykket til sine bryster!

Jentekrig

Det stormer nå for fullt rundt jentekvoten og Jenter og data, slaget står nok en gang i debattsidene i readme.

Flere utgaver

Dette er første vårsemesteret med hele 3 utgivelser. readme kommer fra nå ut 6 ganger i året.

Sanders siste stripe

Etter 4 år med tidligere omtalte «Livet på Gløshaugen» er det nå altså slutt.

Slutt for kjellerne...

... er hovedsaken i readme denne høsten. Javel?

Høst 02

Enda enda større opplag

readme flesker til med et opplag på hele 1200(!). Leserskaren når altså nye høyder, men kanskje toppen snart er nådd? I senere tid har opplaget stabilisert seg på 1000.

Vår 03

Større utgave

Som om ikke det var nok med en ekstra utgivelse dette vårsemesteret, ekstrautgaven var 8 sider feitere enn normalen, altså 24 sider.

Høst 03

Side-11-gutten

Som en støtteerklæring til Jenter og data prosjektet trykker readme på side 11 bilder av en svært lettkledd gutt. Dette blir forløperen til readmeflørten, en fast spalte der kuler av begge kjønn stiller lettkledd opp foran readme fotografen.

Beste EMLi-diss!

Journalister fra Emliavis utgir seg for å være Under Dusken-journalister og vil ha et eksklusivt «hjemme hos»-intervju med readmeredaktøren. readme avslører selvsagt komplottet, og lurar i stedet med seg de «grønne journalistene» laaaaaangt opp i skogen. MEMIL trykker likevel et «hjemme hos» intervju med readmeredaktøren, og readme trykker den legendariske saken «Grønne journalister».



Busted: Omtrent på dette tidspunktet går det opp for de grønne journalistene hva som har skjedd

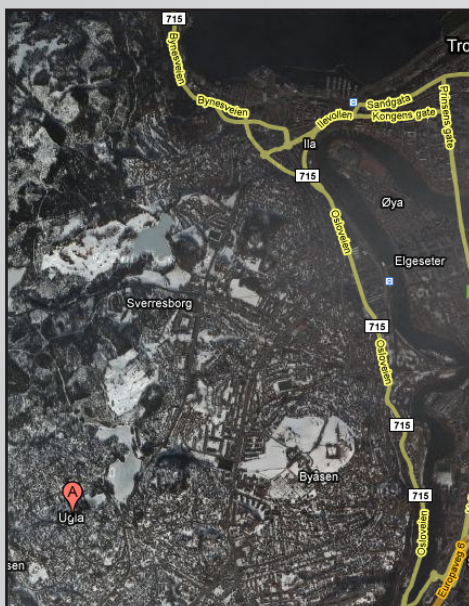
Hei!

Under Dusken registrerer en stadig skarpere konkurranse fralinjeforeningsavisene. Vi er imponert over dugnadsånden, og anser Readme som en av de linjeforeningsavisene som holder høyest kvalitet.

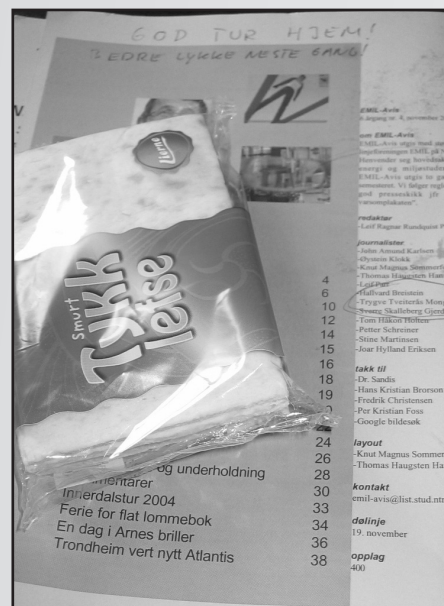
Vi ønsker derfor gjerne å slå av en prat med redaktøren, for å finne hva som motiverer for denne innsatsen, hva som er måletningen for deres medium osv. Siden Readme er kjent for sine hjemme-hos-intervju, er det denne vinklingen vi aller helst kunne tenke oss å benytte i denne artikkelen. Er du interessert, og har du i såfall en ettermiddag i løpet av denne uka som passer?

mvh
Trygve Mongstad
journalist

E-post: Den berømte e-posten som startet det hele



Måtte gå: readme fikk senere bekreftet at de hadde gått hele veien hjem fra Ugla



God tur hjem: readme la igjen mat og ei Emliavis med ring rundt Trygve Mongstad og beskjeden "God tur hjem! Bedre lykke neste gang!"

readme 5 år!

5 år er altså gått siden første utgave av readme kom ut. Jubileet blir markert med ekstra stor utgave, tidslinje og «beste [insert subjektiv]»-saker. Lite har altså forandret seg.

Flørt søkes

readme rykker inn en annonse i egen avis. Det søkes etter personer som er interesserte i å bli avbildet i den nye spalta «readme-flørt».

Siving

readme får ei ny spalte: Ting du bør vite som siving.

readme på tjukken

Standarutgaven er fra nå 20 sider.

Vår 04

Høst 04

Vår 05

Pengerot

Økonomiansvarlig må gå etter rot og kreativ pizzaregnskapsføring.

Flørt funnet

Allerede neste nummer er første readmeflørt på plass. For de fleste av readmes kjernelesere er det nok en skuffelse at modellen er en mann.

Reisebrev

Nå strømmes det inn med brev fra medstudenter i alle verdens deler. Med ny layout, som brukes den dag i dag, har denne spalta med et blitt en slager i readme.

Beste leserinnlegg

Etter en rekke artikler og hard ordveksling omkring Jenter og data i **readme**, tok «Hans – evig student med glimt i øyet» affære og lanserte sinegenjenterekruteringskampanje i et leserbrev. Kampanjen var sterkt inspirert av Jenter og data sin annonse.



Jenter og data-kampanje: Det er liten tvil hvor Hans har hentet inspirasjon

Si det i **readme**

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

Pøs på med mer løs fjøs-tøs på Gløs!!!

Jeg husker IT-bobla! Det var tider det. Masse løs tøs overalt. LaBamba var som et vannhull i ørkenen, El-bygget rant over av det vi trøndere liker best! På den tiden kunne man forsyne seg av naturens gleder til langt over jul – du "rundet ikke spillet" før i mai! Gode tider! Men som alle gode bobler, sprakk også denne. Med det forsvant også den eneste gode grunnen til å stryke på eksamen – å få være førstis en gang till!

Til forskjell fra de fleste andre som gav opp med en gang jenteandelen sank, men heller fullførte utdannelsen og fikk seg jobb, så holdt jeg stand. Jeg hadde stor tro på at prosjektet Jenter og data som var startet litt tidligere skulle hjelpe meg å leke rovdyr igjen, men der tok jeg

feil. I dag, 9 år senere, er jenteandelen tragisk lav. Og jeg er lei av ExPhil! Derfor har jeg nå innsett at jeg må gjøre noe drastisk for å skaffe datastudiene flere jenter. I motsetning til Jenter og data, så vet jeg litt om hvordan jenter tenker. De vil ikke vite at det er en eller annen Ida på NTNU som har sjans på alle, og står klar til å stjele alle gutta (eller mennene, som jeg etterhvert har blitt) så fort de kommer opp til Trondheim. Nei, de vil heller vite at det står slike menn som meg parat til å ta dem i mot med åpne armer (Les: buksesmekk). Derfor lanserer jeg nå min egen kampanje for rekruttere jenter, med sterk inspirasjon fra Jenter og datas egen kampanje! Se forskjellen selv, mellom denne og den på Jenter og data sine nettsider. Det levner da ingen tvil om hvem som er mest effektiv! Så følg

med framover – dette blir stort! Endelig skal "lageret" bli litt større, slik at det blir mulig med kveldskos utover den første måneden!

- Hans, evig student med glimt i øyet



- Flere jenter må søke datastudiene på NTNU.

Første jente!

For første gang i **readme**s historie er **readme**flørtet en jente, og til og med ei fin ei! Hele høsten holder **readme**flørtet et svært høgt nivå.

LaBamba 20 år

readme gjør stas på sin unnfangelses plass, og kjører spesialutgave når LaBamba fyller 20 år.

Espen ofrer verdigheten

I et slag komitéludøl ofrer Espen, senere redaktør, alt for **readme**. For ikke å ryke ut klarte nemlig Espen å svelge sitt eget spy. Hvilken mann!

Ikkesiving

Ting du IKKE bør vite som siving ser dagens lys. I begynnelsen er spalta undertegna Ann o. Nym, men etter hvert blir det klart at Even er mannen med de mørke tankene.

Høst 05

Skandaleoppslag

Dekningen av årets listingløp er i overkant realistisk for IDI. Særlig den fotografiske sammenligninga med Abu Ghraib-fengselet blir for sterk kost for instituttet, som kutter all økonomisk støtte til **readme**.

Vår 06

Retro Games

Nok ei fast spalte er født. **readme** begynner omfattende testing og vurdering av gamle dataspill, og mange lesere får flashback til barndommen.

Logotull

Etter den betente logosaken markerer **readme** sin redaksjonelle uavhengighet ved å være talerør for hovedstyrets ivrigste kritikere.

Høst 06

readme tester

Også "readme tester" blir til denne høsten. Første gang er det idrettsbingo og fjortisfylla som er i ilden. Sistnevnte skårer 3 av 6, men har senere blitt en av de mest populære systemene i **readme**.

Beste valgkampsak

For å skape blesst rundt ledervalget 2008 trykte readme en åpenbart (tydeligvis ikke) useriøs valgkampsak, der diverse gamle kuler ble dratt frem som aktuelle Abakusledere. Etter dette opplevde hovedstyret mannefall blant kandidater til lederposten, og readme får massiv kritikk, på tross av at det vitterlig ble trykket en disclaimer nederst i saken.

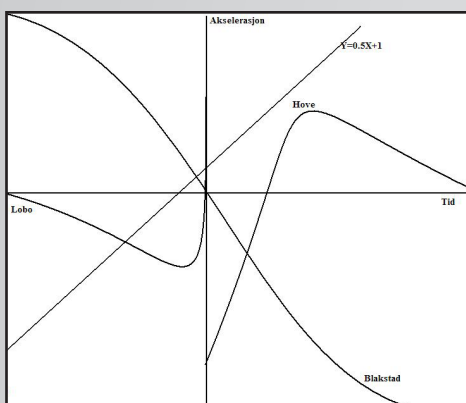
Detresombleframstilt som aktuelle var Marianne Hove, Davies Lobo og daværende leder Kåre Blakstad. Tanken var i utgangspunktet å dra paralleller til den pågående

Disclaimer: readme kan verken saksøkes eller brukes der bak dersom disse tre faktisk skulle vise seg å ikke stille til valg. Så dersom du har våte drømmer om Marianne som sjefskuleramme, Davies i dress under listingløpet eller Kåre som konstitusjons-, err, statuttbryter, så bør du holde dem for deg selv til genfors.

Sikker: For å være på den sikre siden var det med en disclaimer i bunn av saken

amerikanske valgkampen med henholdsvis Marianne som Hillary Clinton, Davies som Barack Obama og Kåre som George W. Bush.

For at det hele skulle bli så realistisk som mulig utførte faktisk readme telefonintervju med alle de tre "kandidatene".



1337graph: Ikke anbefalt for n00bs (altså de som ikke har tatt TMA4240)



Falsk debatt: Marianne og Davies i heftig debatt, not!

“ De er litt hvit valgallianse? De vil snitte av ballene til alle de svarte i Abakus, hvite begge to...

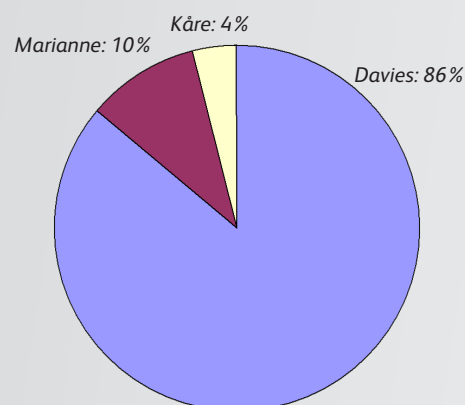
– Davies om Marianne og Snorre

“ Davies har jo ingenting en Abakusleder trenger!

– Marianne om Davies

“ Vi er Abakus, og det er ingen som er høyere elsket av Gud

– Kåre om sitt forhold til Gud



Meningsmåling: Et utsnitt fra en meningsmåling blant utvekslingsstudenter

Abakus 30 år

readme flesker til med fyldig dekning av 30 års jubileet til Abakus.

Premiedryss

readme inngår avtale med Commitment, som sponser evig feite premier til de tradisjonsrike konkurransene. Middag for 2000 kr, sjampanje, ei kasse øl og ei ølflaske skal fra nå lokke til seg nye konkurransedeltakere.

Vår 07

FIRST!111ONE

readme omtaler det nye fenomenet facebook. De store norske avisene plukker etter hvert opp tråden og kjører en massiv artikkelkampanje. Men altså, readme var der først!

Høst 07

Farger!

Første utgave med fargeomslag kommer ut, og hvilken forandring!

Vår 08

Utgave 50!

Nok en milepæl i readmes historie er nådd. For å feire anledningen lages den til nå største utgaven på hele 28 sider. Senere skulle det vise seg at et nummer visstnok er sporløst forsvunnet, og at hele 50-utgavers jubileet bare fungerer dersom readme er 0-indeksert, noe vi selvsagt er!

Statistikk

Avslutningsvis passer det gjerne bra med litt statistikk. 10 år er gjerne ikke så mye i mange perspektiv, men når man gjør noe fornuftig i alle de 10 årene blir det ganske store tall til slutt.

readme, en stor gutt

Rent fysisk er readme en stor gutt, en standardutgave veier omtrentlig 50 kilogram. På 10 år er det kommet ut hele 55 unike utgaver, med til sammen 992 unike sider. Totalt er det trykket 985 000 sider på 2,46 tonn papir, med 108500 stifter. 108500 stifter veier cirka 108,5 kilogram, noe som er mer en den jevne kule tar i benken.

Sterke tradisjoner

I forbindelse med hver utgave har readme en rekke tradisjoner. Vi har skrivehelger på kontoret, og spiser pizza både lørdag og søndag. Etter hver utgave avholdes den tradisjonelle readmetacoen. Om disse tradisjonene henger i helt fra begynnelsen har det gått med 550 pizzaer, 1100 tacolefser og 165 kilo tacokjøttdeig.

Personalia

Det har forøvrig vært 61 personer innom redaksjonen siden starten i 1999, og 11 av disse har vært redaktør. readme har også hatt medlemmer som har vært aktive hele studietida, eller 5 år. Og det er tross alt innsatsen disse 61 har lagt ned i readme som gjør at avisa er der det er i dag. Bra jobba!

sitat Jens Stoltenberg

”Går du på Jenter og Data?”

Beste bildemanipulasjon

I anledning Jens Stoltenbergs besøk på Gløs, trykker readme kolasjen ”Statsministerens mange ansikter”. Som en funfact kan det nevnes at ”Statsministeren som nazi” var ferdig laget, men ble forkastet i siste øyeblikk.



Statsministeren som MC-bølle.



Statsministeren som Telenor-sjef.



Statsministeren som bruktbilselger.



Statsministeren som ideolog.

Fritt sveis

readmes høytsevendende journalist Martin kaster seg ut fra et fly med viten og vilje for å teste fallskjerm. Redaktør Stian krever at saken i dette tilfelle skal være ferdig før researchen begynner.

Jenteboom

readme firedobler jenteandelen! Nå er det hele 4 jenter i readme.

Høst 08

Innavlsboom!

Abakomere gjør en god innsats, og readme har dermed rekordmange interkomitale forhold å melde om i Smått og Nett. Også innad i readme er det hele to forhold!

Vår 09

readme 10 år!

Og som du ser går vi ikke over bekken for å lage en drittdårlig jubileumsutgave som ingen vil lese. Neida, vi smeller til med fullfarge på hele jubileumstillegget på 8 sider, som altså kommer i tillegg til den vanlige fantastiske avisa vår!



Litt for tidlig en lørdags morgen møtte ca 40 trøtte studenter opp foran Hovedbygget, klare for en dag i skibakken. Det var dårlig vær, noe som gjorde at forventningene for dagen ikke var alt for store. Det vi ikke visste var at vi dro fra regn og slaps i Trondheim, til strålende sol og fantastisk føre i Oppdal.



Mathilde Wærstad
– "Oppdalsfreelancer"

Vi kom fram til Oppdal da bakkene åpnet, og da var det bare å pakke ut av bussen og gjøre seg klare. Etter at heiskortene var delt ut var det bare å spenne på seg skiene eller ta på seg brettet, for så å ta den første av mange heisturer mot toppen. Vel oppe beundret vi utsikten før vi dro skibrillene ned i ansiktet og satte utfor. Sola stekte da vi svingte oss nedover i nysnøen, og tanken om at livet er herlig var ikke langt unna.

Tryn med et smil

Blått, rødt, svart, off-piste og terrengparken. Løypene var mange, og det var noe for en hver smak og ferdighet. Vi hadde hele dagen foran oss, så det var god tid til å prøve det meste. Hopping og triksing på de mange fasilitetene i parken, bratte bakker, slakke bakker, kappkjøring og moro utenfor løypene. Ikke alle var like flinke til å holde seg på beina, og det ble mye trær i ansiktet og snø i buksa, men smilet var likevel alltid på plass.

Det var ikke alle som var like trygge i de svarte bakkene, noe som endte med at enkelte (uten å nevne navn) ble sittende fast uten å komme seg verken opp eller ned. Etter mye om og men og sviktende mot var det bare å ta av seg skiene, være feig og ake ned – dette mens barn på under 5 år sto selvsikre rett ned i samme bakken.

Lunch i sola

Ved lunsjtider tok vi oss pause for å spise, og påskestemningen var høy da vi satt i sola og koste oss med mat, appelsin og sjokolade. I bakken var det også god stemning med konkurranser av alle slag, gratis kakao og noen ikke alt for gode knekkebrød med brunost. Dårlig musikk, fall og knall i bakken, og mennesker utkledd som både det ene og det andre gjorde at det ikke var mangel på underholdning.

I Oppdal var det ikke bare godt utvalg av bakker, det var også en god miks av alletyper mennesker denne dagen. Det var de små barna uten noen form for hemninger som kjørte og hoppet på alt som var. Det var de kule jentene som hadde alt som fantes av snowboardutstyr

uten å noen gang ha rørt et brett, som falt før de i det hele tatt hadde klart å reise seg. Det var mødrene som hadde syklubb i bakken, mens de sakte svingte seg på tvers av alle løypene, skravlet, lo og kalte

hverandre "tullmus" gjentatte ganger (som om det er verdens mest naturlige ting å kalle hverandre?). Vi skal vel heller ikke glemme mennene i overgangsalderen som hadde skaffet seg det nyeste av det nye innen slalomdresser. Helgrønn, rosa, sjakkemønstret og blomstrete bare for å nevne noe.

Alle var enige om at det hadde vært en fin dag...

Det ble mange turer denne dagen, og for de som ikke hadde stått siden Åre så begynte det å kjennes i leggene. Det føltes likevel bra å ha vært ute hele dagen, til forskjell fra den vanlige hverdagen i Trondheim med forelesninger, jobbing og altfor lite fysisk aktivitet. Da dagen nærmet seg slutten og bakkene stengte var det på tide å dra hjem. Med en gang bussen lukket dørene begynte det å regne, og vi var vel alle enige om at vi hadde vært heldige med været og at det hadde vært en veldig bra dag! Det var en gjeng med fornøyde og slitne mennesker som satt på bussen på vei tilbake til Trondheim etter enda et vellykket Arrkom-arrangement!



Idyll: Med godt føre og sol blir det påskestemning i februar!

Ting du bør vite som siving

Leksjon XXI: Skjermkort; Teknologien skjermes!

Nesten like lenge som vi har hatt datamaskiner, har vi hatt skjermer til dem, og dermed et behov for en eller annen måte å få tegnet noe på disse. Tradisjonelt var det CPU-ens oppgave å tegne opp bildet, og fore dette ut til et eller annet grensesnitt mot skjermen, men som det ofte er i teknologiens verden, kom spillene og presset denne løsningen mot grensen, noe som førte til at nye løsninger måtte til.

Ghosts in the machine

Å tegne et helt skjermbilde er en krevende oppgave i seg selv, og skal man gjøre endringer fra gang til gang i dette bildet, blir oppgaven enda mer håpløs. Derfor besto 80-tallets spill gjerne en kombinasjon av en statisk bakgrunn og et fåtall bevegelige elementer oppå denne bakgrunnen. Disse bevegelige elementene ble kalt *sprites*, og det å flytte rundt på dem ble gjort mulig av maskinarestøtte i tidlige grafikkbrikker som lot et bestemt antall sprites plasseres etter at bakgrunnen var tegnet. Dette fungerte greit en stund, men på grunn av begrensingene i antall sprites, fikk sprites snart en arvtager.

Blitter

Det å tegne et skjermbilde fra grunnen består stort sett av å kopiere pikseldata til det området i minne som grafikkbrikken leser skjermbildet fra, en oppgave som kan tyngre ned en stakkars CPU betraktelig, derfor ble BLITTERen introdusert. BLIT, BLock Image Transfer, er en rask måte å flytte blokker med data innad i ram, uavhengig av CPUen. Amiga var først ute med å bruke en blitter i 1985, og introduserte samtidig linjetegning og områdefyll på GPUen sin, noe som gjorde at Amigaen hadde den første fullverdige GPUen, som avlastet mer eller mindre all grafikktegning fra CPUen.

Pedal to the metal

Men spill er snodige dyr, og selv Blitteren

ble fort for treg. Behovet for å gjøre 2d-operasjoner enda raskere oppsto snart igjen. Den første 2d-akselleratoren kom i 1991, i form av S3s 86C911, oppkalt etter en rask bil fra Tyskland, som fostret en rekke kloner. Innen 1995, skulle alle skjermkort ha 2d-aksellerasjon.

Two is company, three is a crowd

På starten av nittitallet ble 3d-grafikk i spill mer og mer vanlig. I

Samtidig med at maskinvaren tok form, skjedde det også ting på programvarefronten. I 1992 utviklet SGI OpenGL, samtidig som RenderMorphics utviklet Reality Lab, som senere ble kjøpt opp av Microsoft, omdøpt til Direct3D, og lansert i 1995. Et tredje API var 3dfx' Glide, som ble brukt mot Voodoo-kortene deres.

Glide forsvant senere sammen med resten av 3dfx, da firmaet ikke lenger klarte å holde tritt med konkurransen.

Let there be light

Transform & Lighting (T&L), eller Transform, Clipping and Lighting (TCL) er relativt essensielle operasjoner for et 3d program, «Transform» er kort fortalt det å flytte tredimensjonale objekter rundt i et 3d rom, og gjøre disse koordinatene om til en todimensjonal representasjon. «Clipping» utelukker tegning av den delen av det som brukeren til enhver tid ikke ser. «Lighting» er det å plassere lys, og beregne hvordan ting blir seende ut etterpå. T&L var tradisjonelt en programvarejobb, men siden spillenes grafikkambisjoner vokste raskere enn CPU-hastigheten, kunne ikke dette fortsette, og med lanseringen av Geforce 256 i 1999, og DirectX 7, kom maskinarestøtte for T&L til forbrukermarkedet.

Shady vertices

Steget videre var DirectX 8, med programmerbare piksel- og vertex-shadere, som lar programmet ta kontrollen over hvordan henholdsvis 3d-koordinater gjøres om til 2d-koordinater på skjerm, og hvilken farge hver enkelt piksel skal ha. Støtten for slikt på maskinarestøtten kom først med Geforce 3, men ble raskt standard over hele fjøla. Med Radeon 9700 og DirectX 9, ble



Einar Johan
Trøan Sømåen
- journalist



shaderfunksjonaliteten ytterligere utvidet, noe som banet vei for blant annet GPGPU. 3D aksellererende skjermkort ble nå mer eller mindre allemannseie, og markedet for dem kunne blitt kalt et oligopol, altså monopol med to nesten likeverdige aktører, AMD og Nvidia, hvis det ikke hadde vært for at Intel er like stor som begge to til sammen. Skjermkortene har også blitt raskere og varmere, og dermed også mer støyende, på grunn av kjølingen som den ekstra varmen medfører.

De ekle plagsomme spillene har tydeligvis ikke planer om å slutte å presse teknologien videre. I det siste har for eksempel spill begynt å ta i bruk maskinvarehåndtering av fysikk for å presentere mer realistiske miljø til spilleren, noe skjermkortprodusentene har tatt konsekvensen av. Vi har også fått løsninger for å få mer hastighet enn hva ett skjermkort kan tilby, ved å bruke flere

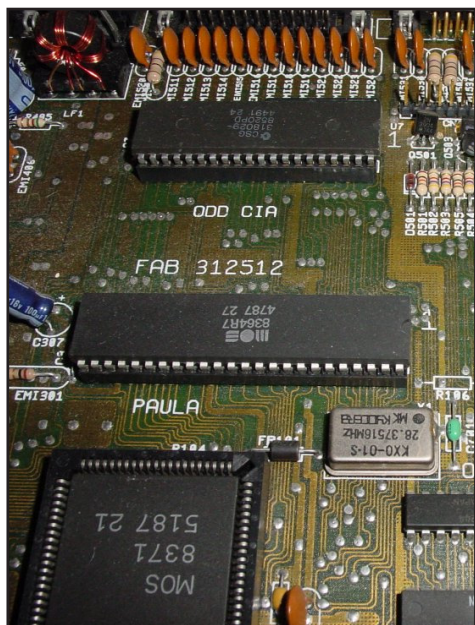
skjermkort i parallell, noe bransjen kaller SLI eller Crossfire.

GPGPU

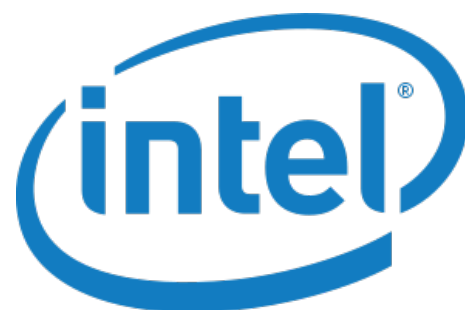
I det siste har skjermkortene fått den kompleksiteten de trenger for å bli gode tallknusere på litt mer generell basis. Måten skjermkort er designet for å gjøre samme oppgave på større datasett raskt, såkalt vektor-regning, kombinert med at visse typer beregninger kan gjøres MYE raskere på GPUen, enn på CPUen, førte til idéen om «General-Purpose computing on Graphics Processing Units» (GPGPU). Nvidia har lansert CUDA, et rammeverk som gjør det mulig å lage programmer som kjører på GPUen, som har blitt tatt i bruk av blant andre Folding@Home, som kan vise til enorm økning i hastighet på proteinbrettingen deres.

Veien videre

SLI, DirectX 11, og GPGPU viser oss at utviklingen på langt nær har stagnert på grafikkfronten. Det har i enkelte kretser vært snakk om at ting som GPGPU vil føre til at GPUen etter hvert vil spise opp CPUen. Hvis dette skjer, har vi gått veien rundt igjen til der vi var på 80-tallet, enheten som opprinnelig skulle avlaste CPUen vil da ironisk nok ha erstattet den. I sannhet er det vanskelig å finne ut nøyaktig hva fremtiden vil komme med, men det er høy sannsynlighet for at hva nå enn den kommer med, vil gi oss høyere fps, mer fancy grafikk, og tynnere lommebøker.



Under lokket på et skjermkort: Ikke akkurat "hjemmelodda"...



- Miljøvennlig julegave til barna

- Kan resirkuleres

- Passer bra til papirfly

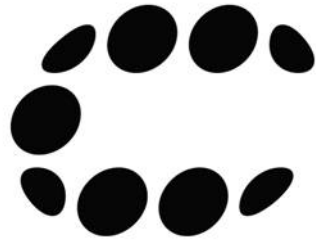
- 0 til 3 utgaver i semesteret

(noen tomme sider kan forekomme)

Få ELim-avis tilsendt per brevdue!

Private 99,99,- pr år

Bedrifter 199,99,- pr år (2 eks, altså halve opplaget)



COMMITMENT



Ting du IKKE bør vite som siving

Leksjon XII: readmes historie

Det hele begynte da en viking ved navn Olav Digre bestemte seg for å tilbringe en vinter i Normandie hos Richard II, på begynnelsen av 1000-tallet. Her ble han introdusert for kristendommen, og ble vist en skatt ulik noen annen han hadde sett. Et beger som lofte stor kraft til hvem enn som bar det. Olav mente denne ville gi ham makten til å samle Norge i ett perfekt, kristent rike.



Even Bruvik
Frøyen
-journalist

Desverre for ham, tok han feil. Etter både gode og dårlige tider falt han ved Stiklestad, og ble begravd på en høyde sammen med begeret, like ved det som skulle bli til Nidarosdomen. Dette var i 1030. Nesten 300 år senere, i 1300, får en svekket Tempelridderorden høre rykter om en tapt skatt gjenfunnet ved verdens tak. En gruppe riddere reiser ut for å undersøke. Etter 7 år leder jakten deres dem til Nidaros, og en grav rykter å inneholde et lik hvis negler og hår fortsatte å vokse etter døden. De graver opp liket og oppdager en mann, øyensynlig uten sår, og levende i beste velgående, men i en dyp søvn. Under hans foldede hender ligger et beskjedent beger. Overbevist om at de endelig har nådd sitt mål, sendes en av ridderne til pave Clement V for å fortelle om oppdagelsen. Desverre viser det seg at deres orden har falt. Ute av stand til å vende tilbake, og uvillige til å la

denneskatt ligge uforsvart, starter gruppen en ny orden. Deres oppgave blir å forsvare skatten, og mannen hvis hender den ligger i. De tar navnet "De Opplyste", Illuminati.

Harde tider

Over de neste hundre år sliter Illuminati. De går fra å være en ridderorden med en oppgave, til å bli en liten sekt. Svake og av frykt for å miste skatten, går de under jorden, og kun de øverste rekkene får høre sannheten bak sin oppgave. Dette varer til en ung mann, nylig innvidd i de laveste rekkene i Illuminati, lar nysgjerrigheten styre ham, og utforsker katakombene under ordenens hovedkvarter. Der kommer han over et stort rom, i senteret en tilsynelatende sovende mann, med et beger i hendene. Nysgjerrig griper den unge mannen begeret. Og forsvinner. Og Olav reiser seg igjen, og tar kontrollen over den svake ordenen.

Fremskritt

Under Olavs lederskap endret Illuminati seg, og gikk fra å være en orden ment for å beskytte en legendarisk skatt, til å arbeide for en bedre verden. Fremdeles fryktsomme for de utenforstående, jobbet de i skyggene bak utallige troner og maktsentra i europa. Men etterhvert som deres makt og rikdom vokste, bestemte Olav seg for at de var klare for å ta en mer synlig rolle. I 1776 sendte Olav et fremstående medlem, Adam Weishaupt, for å etablere en synlig arm for ordenen, ved Universitetet i Ingolstadt i Bavaria. Grenen tiltrakk seg mange mektige medlemmer. Desverre, 8 år senere var det stor mistro mot gruppen, og Illuminati ble ulovliggjort i Bavaria. Illuminati gikk tilbake under jorden, men Olav ønsket fremdeles å spre sine idealer åpent gjennom verden. 126 år senere, i 1910, skaffet han seg det nødvendige verktøy. Over katakombene, som nå var hans hovedkvarter, fikk han ferdigstilt Norges Tekniske Høyskole, et senter for viten og forståelse.

I 29 år spredte NTH visdom og viten, styrt av Olavs skjulte hånd. Så kom krigen. Hitlers jakt på økt makt hadde brakt ham på sporet av den legendariske skatten, og i 1940 invaderte han Norge i et forsøk på å nå den. Over de neste 2 årene ble utallige tyske tropper sendt ned i katakombene.

Ingen returnerte til overflaten. Høsten 1942 ble Hitler selv observert på vei ned, et gammelt spyd av romersk opprinnelse i hans hender.

Fallet

På dette punktet er det ingen sikre kilder til hva som skjedde, men legenden forteller om en episk tvekamp som varte i fem dager og fem netter. Legendene sier at Olav slo Hitler tilbake, men ikke før han hadde fått banesår. Uansett, da Hitler steg opp fra katakombene, var det en brukket mann, med hverken spyd eller beger i hendene, som returnerte til Tyskland for å slikke sine sår. Og Illuminati, slik de en gang var, forsvant fra verden.

Gjenfødselen

Mangeårgår.NTHblirtilNTNUGløshaugen. Studenter kommer og studenter drar. Så, en påske, i det herrens år 1999. To unge kvinner ved den erverdige studentorganisasjon Abakus føler et kall. Et kall til å skape noe større enn seg selv, et organ av visdom og forståelse. En studentavis. Blant deres støttespillere finnes en ung mann. Han føler seg trukket mot avisen, men føler seg også rastløs. Han føler en uforståelig dragning mot det ukjente dypet under Gløshaugen. Til slutt gir han etter, og en stille og kjølig natt bryter han seg inn til hittil utforskede deler av de dype katakombene.

Dypt nede i selve hjertet av katakombene finner han et kammer, opplyst fra senteret, hvor en død mann sitter. Et beger i sin høyre hånd, et spyd gjennom sitt hjerte, negler og hår lengre enn da han var i live. Som i en transe, strekker den unge mannen frem en hånd ut mot spydskafte. Og berører det.

En kjempe er født

Ingen vet hva som skjedde så, men ett er sikkert. Mannen som kom opp fra katakombene, var ikke mannen som entret dem. Sterkere, en mann med ett oppdrag. Denne mannen tok plassen som redaktør i sin lille studentavis, og satte den på veien til å bli den skinnende stjerne av viten, visdom og intellektuell forståelse den skulle bli. Og den dag i dag blir hver nye readmedaktør brakt ned i katakombene av den forrige for sin invielse, og personen som stiger opp, er aldri den samme som steg ned.



Hellig: En vag karikert skisse av hellighetene



Sexsjokk på LaBamba

Du trodde kanskje at en kasse øl på en kveld ville ta knekken på de fleste? Prøv to!



Merethe Heggset
- journalist

Lørdag 21. februar var det nok en gang klart for en av kjellerårets største hendelser, O'Store kjellerfest, hvor alle Moholt-kjellerene holder langåpent, og det arrangeres ludøl-turnering mellom de forskjellige kjellerstyrene. Som vanlig ble dette en kveld preget av fyll, krangling og ukontrollert prosjektspying. Med andre ord, ikke så ulikt landsmøtet til FrP.

Ludøl

Spetaktelet startet tidlig på kvelden, med semifinaler rundt omkring på ymse kjellere. Tross tidlig start hadde en god del møtt opp for å heie LaBambas representant Njål fram mot den gjevreste premien: alkoholforgiftning – og selvfølgelig heder og ære. De fleste har vel fått med seg sånn omtrent hva ludøl dreier seg om – men for uinnvidde kan vi nevne stikkordene Ludo, øl, Ludo-øl. Lud-øl. Skjønner? Er du fortsatt i villrede kan du glede deg over at de viktigste paragrafene er gjengitt på neste side.

O'Store ludøldommer

I ludøl har dommeren all makt. Han kan dele ut straffepils i hytt og gevær for diverse «forseelser» som han selv fabrikerer underveis, og sørge for at ingen vinner konkurransen på den «riktige» måten, altså ved å få alle brikkene i mål som i vanlig Ludo. Dommeren i år var den samme

strenge diktatorspiren som tidligere år, og som vanlig skjedde palleplass-tildelingen ved hjelp av eliminasjonsmetoden – som jo unektelig er den mest underholdende.

Femifinale

DethelestartetmedsemifinalepåLaBamba, mellom Emil, Nabla, Delta og Abakus. Delta sin representant fant det for godt å drikke seg full før konkurransen begynte, og innbytteren, som nok ikke hadde fått nok tid til å forberede seg mentalt, ga seg tidlig. Emils representant var nær ved å feige ut, men det ville ikke publikum gå med på, og han endte opp med å helle i seg nærmere 30 øl, før han gjentatte ganger kunngjorde (det økologiske) mageinnholdet sitt for jublende tilskuere, og ble forkastet. Good riddance.

Hovmod står ikke for fall

En intens duell mellom Abakus' kamphane

Tre stolte deltakere:



og Nablas arrogante gullh p fulgte. Konkurrenten helte dumdristig i seg  lshot etter  lshot frivillig, og m tte nesten spise parykken sin da han spydde for andre gang. Dessverre mistet v r mann plutselig kontrollen, noe som fort kan skje n r man drikker i den hastigheten som konseptet Lud l oppfordrer til, og f rsteplassen forsvant  leglatt mellom fingrene.

Sm rekopflopp

Heldigvis finnes det andre mer eller mindre tvilsomme metoder for   komme til finalen dersom man har kapret andreplassen i semifinalen. Vi avst r fra   si mer om de f rstnevnte og fokuserer p  den hederlige og redelige metoden, nemlig  lstyrtekonkurransen. En av konkurrentene, fra Sm rekoppen, misoppfattet b de tid og sted for konkurransen, og til tross for at

... deltakerene er ikke lenger i stand til   tenke av egen fri vilje

han tilsynelatende var den eneste som hadde m tt opp ringte det ingen bjeller, og han styrtet alt han fikk tak i. Dermed var det ingen stor sak   utkonkurrere ham i den faktiske konkurransen en halv time senere, og ettersom ogs  maskin m tte sin overmann, kunne v r representant begynne   forberede seg p  den st rste styrkepr ven – den fryktede finalen.

Kjellerjungelen

De smarte som husket p    ta med seg

kjellerkartet trykt i et tidligere readme fant kanskje fram til kjemikjelleren, tross m rke, sn storm og at alt ser kliss likt ut uansett hvor du befinner deg p  Moholt studentby. Det gjaldt ikke undertegnede. readme har likevel lyktes i   f  med seg omtrent hvordan ting utartet seg, og h rer rykter om en dommer som holdt seg for god til   snakke norsk, en Hybrida-representant som det gikk ille med etter   ha ertet p  seg nevnte dommer, og en Fysmat-homo som plutselig fikk nok, og tapte kampen mot magesyra. Hardt.

Size matters (men ikke i lud l)

Kampen tilspisset seg n  mellom Nj l og en byggstudent p  st rrelse med King Kong. S  langt ut i enhver lud l-konkurranse er ikke deltakerne lenger i stand til   tenke og handle av egen fri vilje, s  det spilltekniske ble viderefremidlet til trenerene, mens de gjenst ende deltakernehaddemer enn nok med   holde seg i live.   konsumere to kasser  l i l pet av en kveld er verken sunt eller behagelig for noen, uansett st rrelse, s  da Godzilla fikk pluss 5 straffepils p  det allerede mer enn tilstrekkelige  lkonsumet m tte han bukke under. Dette betydde selvf lgelig at kun v r egen representant var gjenv rende, om ikke mentalt s  i hvert fall fysisk, og dermed kunne LaBamba innkassere f rsteplassen! Vi b yer oss i st vet, legger oss nesegrus og gratulerer med den flotte prestasjonen!

Lud l

  1.

Spillets navn er LUD L

  2.

Spillets hensikt er   gi studenter et meningsfylt fritidstilbud.

  7

To eller flere deltakere kan ikke dele samme farge.

  8

En deltaker kan godt spille flere farger.

  11

Som brikker benyttes glass som (mens de er i aktivt spill) skal v re fylt med edelt Pilsner- l eller sterkere drikke.

  19

Den som for tredje gang ser seg n dt til   offentliggj re sin middag, diskvalifiseres.

  20

Spillet avsluttes n r:

- En spiller har f tt alle sine glass hjem.
- Dommeren har skjenket all drikke.
- Alle unntatt  n er diskvalifisert i henhold til paragraf 19.

Si det i readme

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

F rstissinvasjon p  bedpres!

Jeg har n  g tt her p  Gl s i snart fire  r, og har p  den tiden blitt en fast gjenganger p  diverse restauranter i byen. Minst to ganger i uka spiser jeg gratis mat p  en eller annen bedrifts regning. Kall meg gjerne bortskjemt, men slik har det ogs  blitt. Og jeg tror ikke jeg er den eneste heller.

Den siste tiden har det derimot g tt nedover. Det har seg nemlig slik at bedkom har bestemt at f rstisser og andreklassinger er mennesker de ogs (!). S  n  skal de ogs  f  lov   melde seg p  bedpressene samtidig som oss gamlinger.. Skjer med det?

For   ta det f rste: menneskeligheten. Jeg betviler sterkt at folk som kan st  opp til nattforelesninger og dermed melde seg p  bedpressene klokken 8 om morgenen er mennesker. Jeg er i hvert fall ikke i stand til dette! S  n r jeg st r opp rundt lunchtider og pr ver   melde meg p , s  er jeg plutselig nummer 25 i ventelista! Fysj!

S  konklusjonen er ogs  at jeg m  spise nudler istedenfor biff og burger. Men som alle ekte sivinger er jeg ikke problemorientert, jeg er l sningsorientert! Slik jeg ser det fins det tre l sninger.

1) Steng uten f rstissene. Litt dramatisk, jeg ser den.

2) L re meg   progge, s  jeg kan knekke captcha [sic.] og lage meg et script som melder meg p . Fullt mulig, men jobbigt.

3) Flytte tidspunktet for n r bedpresp meldingen  pner, helst til etter 12. Beste l sning, men super-a-menneskene i bedkom vil sikkert ikke dette.

Dette nekter jeg   v re med p !

- Hilsen en sulten pensjonist



Starcraft som pensum

- Berkeley med nytt fag

Du er kanskje klar over hvor populært StarCraft er i Sør-Korea, men nå i vinter har spillet tatt en drastisk vending i den vestlige verden ved å blitt godtatt som emne på Berkeley universitet i USA.



**Anders Matre
Gåsland**
-journalist

Det kan i utgangspunktet høres ut som et svadaemne hvor du ikke får noe utbytte i det hele tatt, men dette er heldigvis ikke tilfelle. Siden faget har blitt godtatt av administrasjonen på Berkeley får du 2 units for å ta faget, noe som tilsvarer et vanlig fag som gir 7,5 poeng her på Gløs.

Fagets oppbygging

Emnet heter "Game Theory with Application to Starcraft" og navnet er ganske godt forklarende for hva pensum er. Det er med andre ord veldig omfattende, men stort sett alt er relatert til Starcraft. Selve oppbygging er ganske lik mange fag her på haugen med ukentlige øvinger, forelesninger og lab (les: LAN) hver lørdag. Lab på lørdager er dog litt uvant for oss, men det er liten tvil om at elevene som tar dette faget uten problemer klarer 5

timer LAN på en lørdag formiddag. Det kreves at alle som tar faget har en lovlig kopi av StarCraft: Brood War som skal brukes på laben. Det overordnede målet for studentene i emnet som er "...to learn, enjoy the art of competitive StarCraft, and have fun" kan tyde på et artig fag for dere gamere.

Skilla fagstab

Foreleseren Alan Feng mangler ikke erfaring og har selv spilt Starcraft i mangfoldige år, hvorav et halvt år i Sør-Korea med sponsor, trener og manager. Nå er han faktisk elev ved Berkeley, hvor han studerer fysikk. Han har også med seg et par andre medstudenter som dekker forskjellige deler av faget (spillhistorie, lab og så videre). I første forelesning spesifiserer han at det vil

bestått/ikke bestått-fag.

Øvinger

De ukentlige øvingene har et spesifikt tema og består av rundt 5 spørsmål som krever varierende grad av research. Spørsmålene er alt fra "Explain uses for a probe other than mining" til "Given three bases, each with 70% of full mining, and 3 gases, choose one MU and calculate how many hatches/barracks/factories/gateways/stargates the three bases can support. Assume no more research, teching, upgrades, or worker production is necessary. Assume there is no combat. How would the answer change if there were combat? By how much?".

For oss

Så hvordan kan vi så vi nyte godt av dette tilbudet her i Norge, eller hvis du befinner deg på Berkeley men uheldigvis ikke er ble blant de 62 heldige? Du står fritt til å møte opp på forelesningene

og bidra, men du vil ikke få studiepoengene. Du kan jo også søke igjen til neste år, for hvis du prøvde i år, men ikke kom inn, så vil du ha høyere prioritering neste gang. For oss som ikke har mulighet til å delta på forelesningene, kan vi se videoer og følge faget på websidene berkeleystarcraft.com, eller på facebook-gruppa "Starcraft Decal Spring '09".

„ ...students will be applying critical thinking, quick decision-making, and game theory skills throughout the sessions

bli rift om de 62 ledige plassene, og det vil bli lagt vekt på elevens matematiske bakgrunn og grunnen til hvorfor eleven vil ta faget når de skal plukke ut de heldige. Selv om emnet kan framstå som et "plankeemne" for lette studiepoeng, er det mer omfattende enn som så. Karakteren i faget består av 40% "Replay submissions and other homework", 20% "Attendance, Participation, and Quizzes", 40% "Final Project", og det er et

PROGGURANSE

For alle oppgavene denne gangen, gjelder det å skrive kortest mulig kode, målt i antall tegn i koden (inkludert whitespace). Programmene skal kompilere uten errors, og tallene skal tas inn som parametre ved kjøring (eks. "java Primtall 42", "java Sorter 3 83 32 3 71"). Hvordan programmet skriver ut resultatene, er opp til deg. Hver oppgave skal i egen .java-fil. Man trenger ikke gjøre alle oppgavene for å være med, men vi trekker vinner etter "de som har kortest kode får flest lodd"-prinsippet.

Send inn kildekode til konkurranse@abakus.no innen **24. april!**

Oppgave 1

Skriv et javaprogram som tar inn et tall i string-arrayet som main tar inn, og sjekker om dette tallet er et printall. Dersom tallet er et printall, skal programmet skrive ut et ett-tall, i motsatt fall skal et tall som inn-tallet er delelig på skrives ut til skjerm. Trenger ikke virke for tall under 2.

Oppgave 2

Skriv et javaprogram som sorterer et sett med heltall, og skriver disse ut i sortert stigende rekkefølge, uten å bruke sort() eller lignende innebygd juksemerkeri i java.

Oppgave 3

Skriv et javaprogram som tar inn et heltall, og skriver ut en sortert liste over alle heltall til og med dette tallet, der alle printall ligger FØR alle tall som ikke er printall. For ordens skyld, alle printallene skal ligge strengt til venstre for printall med høyere verdi, alle tall som ikke er printall skal ligge strengt til høyre for ALLE printall, og strengt til venstre for alle ikke-printall som har høyere verdi.

VINNERE

1. plass

Lars Holdaas

2. plass

Aleksander
Lunøe Waage

3. plass

Tor-Erik
Steinsland



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

Abakuskalenderen

En oversikt over aktuelle arrangementer

Tirsdag 24. mars

Bedriftspresentasjon med Computas

Onsdag 25. mars

Kurs i XML med Accenture

Torsdag 26. mars

Bedriftspresentasjon med Fast Search and Transfer

Lørdag 28. mars

Full før BarneTV på LaBamba

Tirsdag 31. mars

Bedriftspresentasjon med BBS

Onsdag 1. april

Kurs i tjenesteorientert arkitektur og Web Services

Torsdag 2. april

Bedriftspresentasjon med Devoteam Telecom

Onsdag 15. april

Bedriftspresentasjon med StatoilHydro

Torsdag 16. april

Bedriftspresentasjon med Storebrand

Lørdag 18. april

Arrkom arrangerer Vaarblot 2009!

Mandag 20. april

Generalforsamling i Abakus

Tirsdag 21. april

Bedriftspresentasjon med Accenture

Onsdag 22. april

Kurs i Ruby

Lørdag 25. april

Russefest på LaBamba

Smått nett

Stampkos på helgesamling

To jenter fra Arrkom blei ganske så intime i badestampen under helgesamlinga. Ryktene vil ha det til at de ville ha med seg en tredje Arrkommer i dusjen, denne gangen en gutt, men at vedkommende takket nei. Hva er dette for en holdning da?

Falske rykter?

Det ryktes at noen sprer uriktige og overdrevne rykter, for eksempel se over.

readme = h4x0rs, != webkom

Det tok webkom en halv dag å konstatere at de ikke klarte å bryte seg inn i en av de mange eldgamle linuxlaptopene som slenger rundt på kontoret for tida. Det tok readme en liten halvtime å klare det webkom ikke klarte...

readme + webkom 4EVA

Om det skulle være noen tvil, readme er egentlig ganske glad i webkom, men fotstår veldig godt om webkom ikke alltid har det inntrykket. Det er rett og slett for kjekt å framstille webkoms viktige og høgkompetente arbeid i et partisk og sarkastisk lys til at vi klarer å la være.

Nytt HS

Brikkene begynner å falle på plass for HS 08/09. Innstilt som ny leder i Arrkom, BedKom, Fagkom. LaBamba og readme er henholdsvis Jørgen, Anders, Ingvild, Njål og Andreas. Dessuten bekrefter nåværende BedKomdronning Silje Løvaas at hun akter å stille som kandidat til lederposten.

Kryss, kryss

Fagkom Magnus tok kryssfesten på alvor og krysset seg med ei onlinejente. Godt jobba!

Vaktmester fjernet mikro fra Abakuskontoret

Hva blir det neste? Parafinlampa under gardinene?