

# readme

Data- og kontekststudentenes egen avis, 12. årgang nr. 5, 2010

<http://readme.abakus.no>

## The man - The legend

-side 4-7



Foto: Kai T. Dragland

**Spill – Statsbudsjettet – A\***



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

jean niklas l'orange

#### SEKRETÆR

frøken fryd

#### LAYOUT

jørgen flo

#### ØKONOMI

merethe heggset

#### ILLUSTRASJON

øyvind stette haarberg

#### WEB

jean niklas l'orange

#### JOURNALISTER

einar johan trøan sømåen  
tomas albertsen fagerbekk  
jørgen kjeldstad grimnes  
øyvind stette haarberg  
jørund børge fagerjord  
odd magnus trondrud  
anders wold eldhuset  
even bruvik frøyen  
christian jonassen  
magic mushroom  
merethe heggset  
andreas hagen  
johanne linde  
martin juell

#### E-POST

readme@abakus.no

#### ADRESSE

readme, abakus  
sem sælandsvei 7-9  
7491 trondheim

#### NETTUTGAVE

<http://readme.abakus.no>

#### OPPLAG

ca 1000

#### FORSIDEBILDE

Kai T. Dragland

## Leder

Som du sikkert ser ut fra forsiden har vi i denne utgaven klart å få tak i en herremann som har gitt mange studenter muligheten til å stå i stedet for å stryke på eksamen: Åsmund Eldhuset. Vi har bestemt oss for å gå under panseret på denne allvitende mannen og se hva som skjuler seg.

Men utgaven består ikke bare av Åsmund, den består også av artikler om ting som kjennetegner readme. Nerden i oss har fått oss til å gjenopppta Utgavens Algoritme. Som om ikke det var nok, tester vi ikke et, ikke to, men hele tre forskjellige spill som ikke er fra 1980.

Den litt litt mer festgale delen av readme har testet ut forskjellige måter å innta alkohol på uten å drikke det, og vi har nå gleden av å representere forskjellige spilldrinker som selges på LaBamba så lenge det er et marked for det. Vi har også kost oss på vikingfest, og vi føler jo selvfølgelig at fleinsopp er noe vi burde teste ut i den anledningen.

~ Jean Niklas, Redaktøren

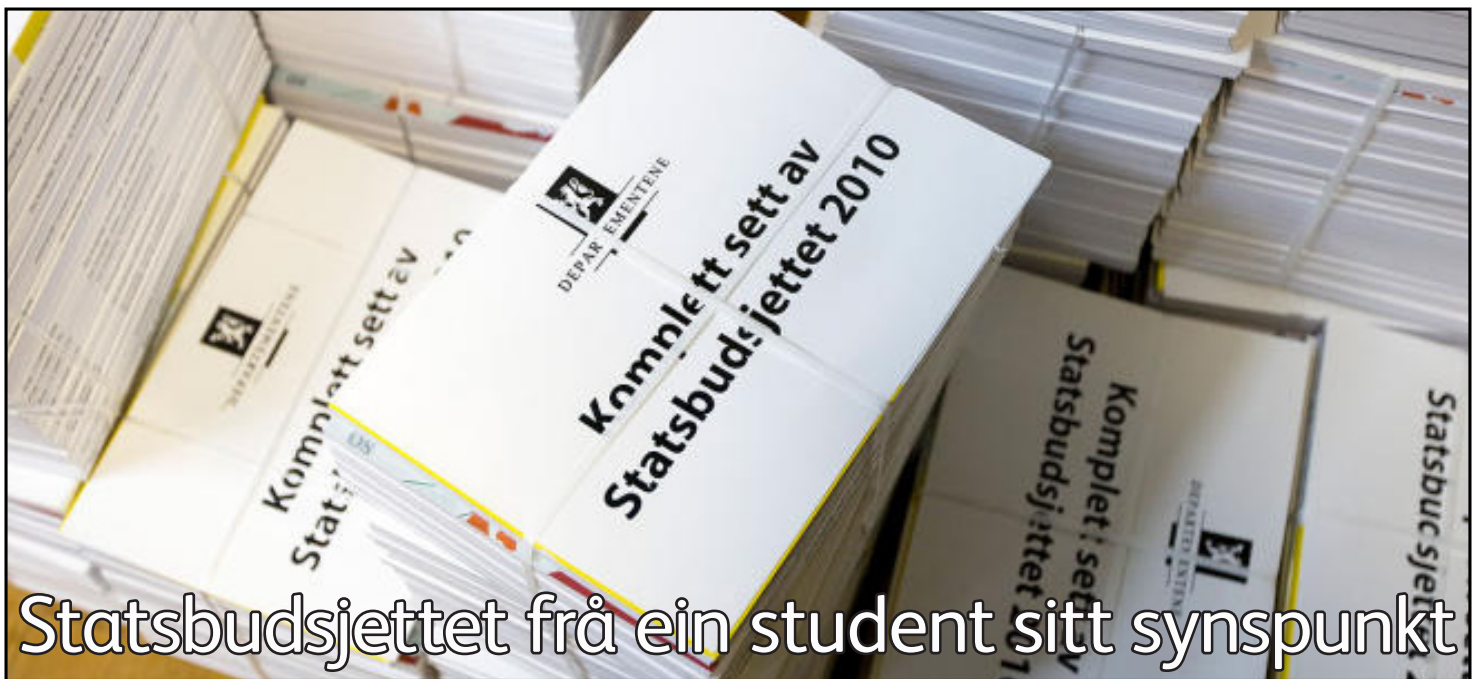
## Dikt

### Tempelruiner

Med eikerløv i pannen  
og humlens tegn på brystet  
formes kuplenes symmetri  
i dødens vinkel  
mellom lår og albue.  
Dette er punktet  
der templene styrtet -

Finner kornfjellet  
på pyramidens rygg  
her skal det bygges  
et hus for mester Jord.  
Jeg måler dråpenes hurtighet  
fra sky mot strand  
og trekker linjene opp -

~Gert Nygårdshaug



# Statsbudsjettet frå ein student sitt synspunkt

No er det endå ein gong vorte haust: Blada vert gule og fell av trea, ein byrjar å verte ferdig med dei åtte obligatoriske øvingane i kvart fag, og føler difor at ein då kan slappe litt av med faga, før ein brått oppdagar at det berre er litt over ein måned igjen til eksamen, det regner (eller snør) uavlateleg og finansministeren legg fram statsbudsjettet. Men kva har så dette dokumentet å seie for den jamne kule?



Sigbjørn Johnsen er finansminister, og det var han som hadde oppgåva med å legge fram statsbudsjettet 5. oktober.

## Alkohol, snus og røyk

Finansdepartementet har valt å auke avgiftene på alkohol, snus og røyk. Ein 45-grams snusboks skal verte 6,25 kroner dyrare, ein 20-pakning med sigarettar vert 3,75 kroner dyrare, ei vinflaske aukar med 3,70 kroner og ei 0,70-liters flaske brennevin vert heile 15,05 kroner

dyrare. Dei som meiner at dette vert for dyrt, tenker kanskje at dei kan ta seg ein tur til vår søta bror i staden. Diverre (eller heldigvis) har også det svenske finansdepartementet auka avgiftene. I Sverige vil ein 45-grams snusboks eller ein 20-pakning med sigarettar verte 2 kroner dyrare. Ein halvliter sterkøl vil verte ca 50 øre dyrare, medan ei vinflaske vil auke med om lag 2 kroner. Men det vil framleis vere billigare enn i Noreg.

## Moms på elektroniske tenester

For dei som er lovlidige og betalar for filmar, spel, program og musikk dei lastar ned frå nettet, vil dette no verte dyrare. Lastar ein ned frå norske nettstader betalar ein allereie moms, men for å sikre like konkurransevilkår, skal ein også betale moms for nedlasting frå utanlandske nettsider. Prisen på nedlasting kan i verste fall auke med 25 prosent.

## Studiestønad og studentbustader

Det er lagt opp til ein beskjeden auke av studiestønaden på 178 kroner kvar måned, noko som er lågare enn den forventa inflasjonen (som er på litt over 200 kroner). I tillegg vart det lagt opp til at studiestønaden skulle verte utbetalt med like store summar kvar måned, men

grunna stor motstand vart dette forslaget fjerna. Det er løyvd pengar til totalt 1000 nye studentbustader. Fordelinga av kor desse kjem vert avgjort i januar, men det er venta at Trondheim får ca 100 av desse, då 15 prosent av landets studentar studerar i Trondheim.

## Nrk-lisens

Nrk-lisensen vil auke med 40 kroner i 2011. Den nye lisensen vert 2478 kroner. Trass i auka lisens, varslar Nrk kutt i programtilbodet. Dette kjem av at dei ynskte å auke lisensen med heile 80 kroner, og 40 kroner er difor ikkje nok til å oppretthalde eksisterande programtilbod.

## Oppsummering

Sjølv om alkoholen og tv-lisensen vert dyrare, er forhåpentlegvis dei 178 kronene ekstra i månaden nok til å dekke dette. Dei nye studentbustadane vil forhåpentlegvis lette litt av presset på leigemarknaden, men behovet for nye studentbustader vil framleis vere stort. Sjølv om alle partia i valkampen lova 11 månader med studiestønad, vert ikkje dette gjennomført i 2011 heller. Så eigentleg kunne nok studentane med fordel vorte tildelt ein litt større del av budsjettet.



CTRL + SHIFT + DELETE

Sletter historikken din i Firefox.



Portrettintervju med  
Åsmund Eldhuset



# MANNEN, MYTEN OG MMMmmm... NERD

**Åsmund Eldhuset er et navn de fleste kjenner. Om han ikke lærer deg det faglærer prøvde å lære deg i går, er han gjerne i ivrig samtale på et av Abakus' eller Samfundets sosiale arrangementer, eventuelt på talerstolen med buksene om ankene. Og dette er det han finner på etter en full arbeidsdag.**

Tekst: Anders Wold Eldhuset

Bilde: Thomas Nordmann

På intervju: Jean Niklas, Annette og Anders

Tre av readmes ytringsformidlere har tatt turen ut i den plutselig kjølige oktoberkvelden for å møte Åsmund på Samfundet, nærmere bestemt på Lyche Kjøkken & Bar hvor han nyter en tallerken suppe. Han sier han er konsulent, og når vi spør hva det egentlig betyr sier han at han bruker mesteparten av dagen på koding, og ellers litt tenking og prating. Vi må naturligvis pirke litt i hvilke preferanser han har hva det gjelder programmeringsspråk og den slags...

## FLAME ON

Vi begynner med det noe betente spørsmålet om Perl, Python, PHP eller Ruby, og Åsmund erkjenner at han må si Python da det er det språket han kjenner best av disse. Han viser også interesse for Ruby, og hevder at «Perl burde jeg jo lære meg siden jeg anser meg selv for å være hacker (hacker i betydningen 'liker å gjøre barske ting med datamaskinen'), jeg har bare ikke kommet så langt. Eh, PHP prøver jeg rett og slett å bare holde meg unna. Du kan lage bra ting med det, men det blir fort fryktelig rotete.» *Hva med Smalltalk eller Java?* «Jeg føler jeg burde sette meg inn i Smalltalk fordi jeg ser det refereres til det en del steder i forbindelse med prinsipper rundt objektorientering og meldingsutveksling, så jeg har lyst til å se på det, men har foreløpig ikke kodet en eneste linje i det. Så det må nok bli Java.»

Når vi spør om han foretrekker C eller C, humrer Åsmund og smiler lurt—«ja, som spørsmålet muligens indikerer, har man noen ganger ikke noe valg; skal du kode en mikrokontroller blir det gjerne C... Eller assembly.» *Men C eller assembly? Det kommer an på oppgaven kanskje?* «Ja, generelt sett er jeg jo fan av å bruke det språket som passer best til oppgaven, selv om jeg liker noen språk bedre andre rent språklig sett. Men C eller assembly... C hvis man vil ha noe som er i nærheten av produktivitet. Assembly hvis man vil føle seg skikkelig barsk.» Åsmund har følt seg barsk før, og sier han kodet assembly ved to anledninger på NTNU utover det man gjør i Datamaskiner grunnkurs—én gang da han skulle optimalisere en matrisemultiplikasjonsfunksjon. Den andre anledningen fant han i faget Kompilatorteknikk: «Vi lagde en kompilator som spytta ut assembly. Og i den påfølgende juleferien skrev jeg den om til å spytte ut .NET IL-assembly i stedet, altså bytekoden til .NET. Veldig, veldig lærerikt.»

Vi ber om et yndlingsspråk, og Åsmund svarer at det avhenger av oppgaven, men han liker C++ veldig godt—til tross for at det er en del særheter ute og går. Han påpeker dog at det antagelig ikke er det beste alternativet for store prosjekter, og sier at han har sansen for C# til den typen systemutvikling han gjerne bedriver som konsulent.

## MASTER OF REALITY

Men Åsmund har også et liv uten brukernavn, og vi vil naturligvis høre om det òg. Har han et yndlingstall, for eksempel? «42 er jo en god kandidat, men det er litt uoriginalt. Jeg hadde lenge 24 siden det både er julaften og fødselsdatoen min, men så har jeg bytta i nyere tider til 23 fordi det er et primtall, og dermed mer spennende enn 24.» Vi spør om han feiret 10.10.10 (0b101010 == 42), og får høre at det gjorde han ikke, men han «observerte at den var der og syntes det var morsomt. I 2015 eller noe sånt er den eneste virkelige  $\pi$ -dagen; hvis du tar med både årstall, måned, dag og klokkeslett så får du maksimalt antall riktige siffer i  $\pi$ .» Vi gleder oss.

## Fakta

## Åsmund Eldhuset

<b>Alder:</b>	25 år
<b>Sivilstatus:</b>	Singel
<b>Stilling:</b>	Konsulent i BEKK Consulting
<b>Aktuell som:</b>	Repetisjonsforeleser i diverse fag
<b>Taco eller pizza?</b>	Taco
<b>Emacs eller vim?</b>	Vim

«Jeg vil nesten påstå vann», sier han når vi spør hvilken drikk han foretrekker. «Jeg drikker vel litt for mye brus, og brus er godt det, men jeg er egentlig veldig fan av vann. Veldig ofte er vann mye bedre enn noe som helst annet. Utrolig nok så kom jeg meg gjennom masteroppgaven uten kaffe. Jeg skjønner ikke helt hvordan det gikk, men...» Når vi først er inne på masteroppgaven din... «Den handlet om lineærprogrammering. Jeg skal prøve å gjøre det veldig kort; det er en type matematisk optimering. Gitt en funksjon, som gjerne beskriver et eller annet fra den virkelige verden, for eksempel hvor mye penger kan du tjene på de forskjellige varene som fabrikken din produserer, og begrensninger på mengden råvarer; hvor mye bør du lage av hver vare for å tjene mest mulig, og få mest mulig ut av råvarelageret? Man kan lage mange andre problemstillinger som kan modelleres på tilsvarende måte, så... Gitt funksjonen og begrensningene, finn størst mulig verdi på funksjonen.»

Åsmund påpeker at dette er et gammelt og gjennomstudert problem, men oppgaven hans gikk mer konkret ut på å implementere en spesifikk algoritme (simplex-algoritmen) — på PlayStation 3. Denne spillkonsollen er nemlig «en minisuperdatamaskin, og har en veldig spesiell arkitektur som gjør at den er ekstra velegnet for enkelte typer vitenskapelige beregninger. Jeg skulle ganske enkelt se om jeg kunne få bedre ytelse på PlayStation; problemet var at det viste seg at det er avsyndig vanskelig å få den algoritmen til å funke, det er den eneste algoritmen i `alg.dat.`-boka som ikke funker

ut av boksen. Hvis du implementerer den sånn som det står i pseudokoden i boka, så funker den ikke. Det er ganske imponerende.» Dette var en frustrerende opplevelse for Åsmund, men han hevder at han har godt av å feile iblant. «Jeg tåler det ikke, men jeg fortjener en kalddusj nå og da.»

Alt var allikevel ikke forgjeves: «Hovedlærdommen fra masteroppgaven min er for så vidt at det er rapporten som teller; du kan godt feile, så lenge du har en god grunn til det og du klarer å skrive en god rapport om hvorfor du feilet. Innen forskning er det også et resultat å feile. Det må det jo være, eller så hadde ikke folk turt å prøve på nye ting.»

## ASSORTERTE ASSOSIASJONER

Kloke ord serveres best i passelig store porsjoner, så etter denne innsikten i masteroppgavens mysterier spør vi like greit om det er hjemmefest som er best,

## ” Så min programmeringskarriere begynte av alle steder i WordBasic; et mystisk programmeringsspråk som var halvveis oversatt fra engelsk til norsk.

eller om bytur er tingen. Åsmund sier at han «er ikke så veldig fan av byen som regel, fordi de spiller musikk som jeg misliker og det er ganske høyt lydnivå. Men det varierer, noen ganger har man jo lyst til å treffe nye folk, andre ganger har man lyst til å ha en skikkelig koselig fest med gode venner. Begge deler er bra på sin måte. Nå for tida tar jeg gjerne Samfundet-fest heller enn byen-fest.» Åsmund er nemlig med i Akademisk Radioklubb, en gjeng med radioteknisk interesserte som sender sine livstegn til andre med samme tilbøyeligheter. Når vi spør hvor langt hans bølger har reist, får vi høre at han ikke er spesielt aktiv selv, «men jeg tror noen andre fra klubben nådde Japan en eller annen gang, og vi har vel kontakt med USA iblant.»

I et fortsatt forsøk på å avdekke mannen bak myten, spør vi hvilke andre fritidssysler han bedriver. Åsmund nevner

blant annet pianospilling, samt «generell datanerding, egentlig mesteparten av livet, men det tok vel først av da jeg var tolv og prøvde å lære meg Word og Excel. Jeg kjøpte noen små lærehefter... I Word-heftet var det et avsnitt om makroer; at du kan 'ta opp' makroer, også spille av senere de handlingene du gjør. Det var en fotnote som sa at, etter at du har tatt opp en makro, hvis du har lyst til å få makroen til å gjenta seg selv flere ganger, kan du gå inn der og der... og da får du se *koden!* Så kan du sette inn det her, så kjører den så mange ganger som det tallet du skriver inn. Og det syntes jeg var spennende, vet du!»

Videre får vi høre at Åsmund i 9. klasse klarte å overtale læreren sin til å la ham skrive et spill i Excel under arbeidsuken, hvorpå han skrev Yatzy for fem spillere—uten å kjenne til arrays. «Da ble det kombinatorikk på høyt nivå.»

## HAN ER LEDIG!

En av readmes utsendte har vanskelig for å forstå at slik en mann som Åsmund kan være enslig, og spør hva han ser etter hos det motsatte kjønn. «Antageligvis litt for mye, du skal ikke se bort fra at jeg er litt kravstor. Jeg svarte en gang på en

undersøkelse hvor jeg skulle rangere hvilke attributter jeg synes er viktige; jeg satte vel intelligens øverst, så snillhet, så

utseende og så diverse andre egenskaper under det. Jeg trenger en person som driver med et eller annet jeg finner interessant, og som er såpass utdannet at vi har et noenlunde likt verdensbilde.» *Hjernestimulerende?* «Ja, godt ord. Jeg trenger en hjernestimulerende partner.»

Åsmund fortsetter: «Det er noen venninner av meg som har påstått at folk sikkert er redde for meg fordi det er en generell oppfatning at jeg er kjempesmart, men greia mi er egentlig bare at jeg flink til å undervise. Og jeg passer på å selvfølgelig bare snakke om de tingene jeg vet noe om, og feier alt annet under teppet. Det er masse jeg ikke vet noe om, for eksempel er jeg helt analfabet når det gjelder politikk. Det er ganske pinlig. Det finnes nok av temaer hvor jeg kan bli satt fast, og i tillegg så er jeg som kjent avsyndig klønete. Så det er nok av feil og mangler ved meg. Jeg håper ikke folk blir skremt bort.»



Åsmund ble interessert i data tidlig. Her er han ved EI-muséet i Danmark sommeren 1994 hvor han storkoser meg med en pc-styrt legorobot. Foto: Privat

### ÅSMUND, LÆREMESTER

Åsmund er kjent blant annet for sine øvings- og eksamensforelesninger, og man kan få inntrykk av at han har holdt disse siden før han begynte å studere; vi spør når han for første gang holdt en forelesning på NTNU, og får et lite stykke livshistorie til svar. «Det var litt glidende overgang», sier han. «Jeg var egentlig veldig heldig med måten jeg fikk gjort dette på, for jeg er egentlig en veldig nervøs person.» Han sier at han alltid har likt å undervise, men omformulerer seg raskt til at han alltid har likt å vise hva han kan. På barneskolen manifesterte dette seg på en litt uheldig måte: «Jeg gikk rundt og skrøt høylytt om hvor flink jeg var i matte, og utfordret folk til å løse mattestykker som de ikke hadde sjanse til å løse, og som jeg selvfølgelig hadde regnet ut svar til allerede. Heldigvis skjønte jeg etter hvert at det ikke var så veldig smart å oppføre seg sånn, så jeg ble litt mer tålelig på ungdomskolen.»

Åsmund visste før han kom til NTNU at mange går fra å være best i klassen til å befinne seg midt på treet et sted, og var redd det skulle skje ham også—«men jeg bestemte meg for at hvis jeg tilfeldigvis skulle komme ut langt oppe, så skulle jeg prøve å posisjonere meg selv som den personen man har lyst til å spørre hvis man lurer på ting.» Det klarte han på et vis, og han var snart konsulent for en venninnegjeng på fire–fem stykker. Ordet spredde seg raskt, og publikum vokste; fra å sitte rundt et bord, ble det til at Åsmund sto ved tavlen og forklarte, først i grupperom og så auditorier. «Så jeg fikk en gradvis overgang fra det å sitte ved et

bord med et lite antall personer, til gradvis flere og flere personer.»

### ÅSMUND, LÆRENDE

Det er liten tvil om at Åsmund har en tilbøyelighet for det akademiske liv, og når vi spør om han har vurdert en doktorgrad får vi høre at det er et spørsmål han blir stilt ofte—«problemet er bare at jeg kommer ikke på noe tema som både er fascinerende, og hvor jeg føler at jeg har noe smart å komme med.» Han ble også noe demotivert av masteroppgaven, ikke

om natten. Det funker stort sett ganske bra», sier Åsmund, men påpeker at det kan gå utover søvnen iblant, spesielt i imball- og jubileumsperioden.

Som en forlenget student har Åsmund tatt noen fag etter hvert, skjønt ikke så mange som noen tror—«Jeg pleier ikke å gå i forelesninger, fordi jeg som regel synes at jeg får mer ut av å lese bøkene selv. På grunn av det, og det at jeg ikke har vært i forelesningene, så har folk tenkt 'Hvor er Åsmund? Nei, han er vel og tar ett eller annet femteklassefag, da...»

## ” Innen forskning er det også et resultat å feile.

bare fordi resultatet ikke var det han håpte på, men også fordi den involverte mye faglig motgang som kunne vært unngått: «Til slutt kontakta jeg noen som faktisk drev med dette her; 'Vi kunne fortalt deg med en gang at du må ikke finne på implementere denne algoritmen!' En velfortjent skyllebøtte, men fortsatt noe bittert. Så jeg mista litt motivasjonen for en eventuell doktorgrad. I tillegg var jeg nysgjerrig på det å begynne å jobbe.»

Og Åsmund trives godt i jobb, sier han, selv om han i utgangspunktet var noe skeptisk til det å stå opp tidlig og jobbe åtte timer hver dag. «Det å stå opp tidlig \_er\_ fælt», presiserer han, men selve arbeidet går bra så lenge man jobber på et interessant prosjekt, og siden kollegaene er veldig hyggelige og inspirerende. «Men jeg savner jo den friheten man har i studentlivet. Som folk har lagt merke til prøver jeg å leve et hemmelig dobbeltliv som arbeidstaker om dagen og student

Det skal sies at nå er saken en litt annen; Åsmund tar ett eller to fag i semesteret, «først og fremst for å være student, men også fordi jeg faktisk synes det er interessant. Jeg hadde veldig lyst til å lære Matte 2, og nå tar jeg også et veldig interessant fag—jeg har riktignok ikke fått lest noe særlig på det ennå—men det er et tema jeg har hatt lyst til å lære mer om, nemlig Turing-maskiner.» Faget heter MA2301, Beregnbarhets- og kompleksitetsteori, og Åsmund forklarer at det fortsetter der Diskret matematikk slutter.

Og slik går nå praten. Etter et par hyggelige timer i Samfundets understell, skrur vi av lydopptakeren og beveger oss mot ytterdøren og kulden. Åsmund tar en annen rute; han har ting å gjøre i det runde huset. Kanskje han skal opp og hilse på noen han ble kjent med da han nylig jobbet som 'sypike' for jubileumsforestillingen 'Hei! Ny dag'. Kanskje han skal ringe Japan per elektromagnetiske bølger. Man vet aldri med Åsmund.

# Midtsemesterprøve i Shitfaced 101

Hausten kryp nærare. Dagane vert mørkare, og det er stadig mindre artig å gjere på kveldstid. Etter at mor di såg «dei derre» bileta på Facebook, der du låg på golvet med fisaren i væra, og ei chilensk dame putta ein påfyrt blunt i di ytre endetarm, har du lova ho å ta ein drikkepause. Problemet er berre at dei har vikingfest på LaBamba til helga. Kva gjer du?



## #1 Soupe à la Vin Rouge

Ei løysing er å tilsette alkohol i maten. Følte meg litt som Gordon Ramsey då eg sto på kjøkkenet med Toro Tomatsuppe i venstrehande og ei fruktig rødvin i den høgre. Ein illusjon som diverre forsvant etter at eg smakte på suppa, ei suppe som minte meg om mor si heimebryggja vin. Den som sto lagra kjellaren i 17 år, ikkje fordi den skulle bli betre med åra, men fordi ingen ville drikke skvipet. Merk også at denne suppa har eit lavt alkoholnivå (omkring 5%), og fungerer som brekningsmiddel fordi den smakar slik den smakar. Ein solid porsjon vin i suppa er altså ikkje å anbefale, uansett tilfelle. Stygg vert ho også (sjå bilete).

readmes tabbe: *Brukte forholdet 50/50 med vin/vatn.*

## #2 Bail-IS

Finn fram favorittølet ditt og lag ispinner av det. Fyll opp isformane med di greie, anten det er Dahls, Kahlua, Baileys, Cider eller champagne. Legg merke til at dersom du fyller opp med noko sterkare enn 16%, vil ikkje isen fryse i en vanlig frysar, og du vert sittande igjen med skvip. Kahlua, til dømes, må difor 'vatnast' ut med fløyte. Sett det i frysaren og vent. Vips (riktignok ikkje so fort): Alkis med alk-is! Smaken er ikkje galen og det er lettvent å lage. Sidan ei ispinne tilsvara om lag eit glass vin, må du riktignok ete nok is til å få sår gane om du skal bli bedrukken, men det er eit ypperleg supplement til kvelden.

readmes tabbe: *Prøvde med raudvin. Vart fleire vinflekkar på den kvite skjorta.*

## #3 Vaporisateur d'alcool

Å inhalere alkohol med sokalla "alcohol vaporizers" er, i følge Google, ikkje noko nytt på den europeiske marknaden. Ifølge våre kilder, er dette ein kalorifri, oppkastfri, svært rask, samt hangoverfri metode å levere alkoholer til hovudet på. Den skal heller ikkje vere registrerbar på ein promillemålar (Protip til fyllekøyraryarar). Sidan det sjølvstakt ikkje er mogleg å pumpast etter for mykje inhalert alkohol (på lik linje med neste metode), vil ein eventuell alkoholoverdose vere umogeleg å behandle. Det er kanskje også årsaka til at den er blitt ulovleg i nokre statar. "Alcohol vaporizers", i mangel på eit norsk ord, kan kjøpast på awolspirit.com, og koster frå 1000 til 12000kr. Eit slikt budsjett har vi sjølvstakt ikkje, og måtte dermed nøye oss med ei kjele og ein plastpose. Effekten vi fekk, kom på ein augneblink; hard hosting, renska biholer og øyr i hovudet. Interessant.

readmes tabbe: *Å ikkje ha pengar til ein skikkelig vaporizer.*

## #4 Tampon frais avec des Fesses

Vi har alle høyrte myta om alkoholopptak via armhola. Ein annan kjend myte er at ein spritblaut tampong innsett i siste stasjon skal fungere tilsvarande. Sjølvstakt skulle også dette testast, tenkte eg, og tok med tampong av ulik storleik samt glidemiddel til toalettet. Om du nokon gong har fått noko køyrt opp i messinga, veit du at det åleine ikkje er ein hyggeleg affære (med mindre du har gjort det nok, rykter seier at det er ein tilvenningssak). Eg kan fortelje deg at når det som skal opp bak i tillegg er gjennomblaut med løysemiddel, er ikkje saka mindre komfortabel. Det starta greitt, vart deretter sviande, før eg til slutt ikkje klarte å verken sitje eller gå. Det verste var kanskje at det ikkje gav snev av alkoholpåverknad. Eg antok det var fordi tampongen var av type mini, og prøvde i staden ein tampong av industriell størrelse (ja, dei brukar tampong i industrien, nemleg). Diverre hadde denne ikkje større effekt, muligens fordi eg ikkje klarte å få han inn. Armhole-sprit var heller ikkje komfortabelt, men sjølvstakt ikkje samanliknbart. Einaste verknaden den gav var ei våt armhole og spritstank.

readmes tabbe: *Å gjennomføre. Det svei i 2 dagar. Klødde i 2 veker. At vi brukte seksognitti var vel heller ikkje det glupaste vi har funne på.*



## ! Konklusjon:

Alkohol vert solgt i flytande form av ein grunn. Likevel kan vi seie at gele, alk-is og muligens alcohol-vaporizers er greie moglegheiter i den alternative alkoholverda. Vi har også lært at mytane om alkohol via andre stader enn kjeften, er ineffektive, vonde og dumme.

So neste gong du skal sprengje grensene for kva som er normalt på Sør-Amerikansk nachspiel, sørg for at ingen tek bilete. Om nokon skulle ta bilete, sørg for at dei ikkje hamnar på Facebook. Hamnar dei på Facebook, unfriend mordi.



# Flein eller fakta

Noen har hørt om dem, andre har dratt til månen med dem. readmes representant går en tur i marka for å bli nærmere kjent med denne myteomspunne, bekjedne arten .



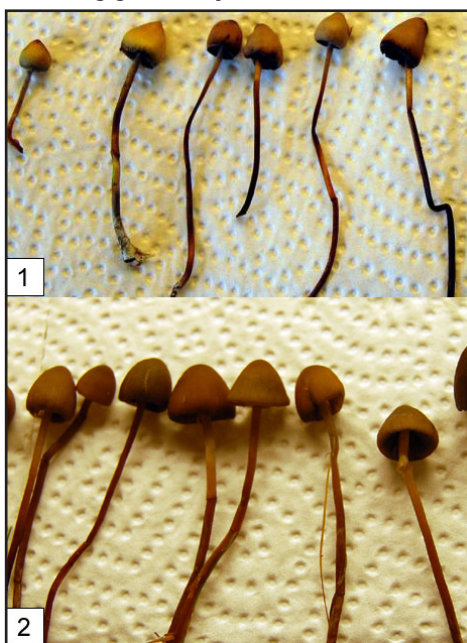
## Hvem er Flein?

Flein er en spesiell gruppe primater, du har nok aldri møtt noen likens. Akkurat hvor de stammer fra, er ukjent, men den mest utbredte teorien går ut på at de skilte seg fra en gruppe små lemurer kalt Madame Berthe's Mouse, en tid etter siste istid. Siden har de utviklet seg rasende fort, og ligner nå mer på sopp enn noe annet. Deres kropp består av en eneste, tynn, 3 til 7 centimeter lang stilk, med en hatt på toppen. Fargene deres kan variere fra lys til mørk brun. For øvrig er de også den eneste av primatene som lever i symbiose med gress, og er sjelden observert utenfor månedene september/oktober. Hvorfor akkurat denne tiden av året er ukjent, men det kan være relatert til at de verken liker sol eller snø. Resten av året har de gravd seg ned et sted under bakkenivå. Enkelte fleinforskere hevder at de samler seg i gigantiske, teknologisk avanserte hulesystemer et sted under Andesfjellene, men dette er omstridt. Som du sikkert skjønner er Flein en sær art, noe som for såvidt også gjelder de menneskene som oppsøker Flein. Hvordan disse primatene oppfører seg blir uansett en annen artikkel.

## Flein - en sart sjel, i en sart kropp

Fleiner har sart hud, og liker ikke UV-stråler. Aller helst ønsker de seg duskregn, og foretrekker temperaturer over frysepunktet. Det faktum at de nesten utelukkende titter frem ved beitemarker, skyldes deres genetiske forkjærlighet for sauer og kyr. Noen knytter også bånd med mennesker, og trives godt i deres

selskap. Flein bidrar til godt samvær, selv om de i utgangspunktet er beskjedne. Vår trivsel i deres selskap øker nemlig eksponensielt med antallet. Å møte på 20+ Fleiner samtidig kan derfor gjøre dagen din... spesiell. Før mitt personlige møte, fikk jeg vite fra mine kilder at Flein skulle sprite opp fargene, følelsene og generelt våre sanseinntrykk. På grunn av dette, er det viktig at settingen dere møtes i er korrekt. Styr unna temaer som hvordan midtsemesteren gikk, fattigdom i Afrika og generell kjønnslemlestelse.



## Deiligere enn 72 jomfruer

Flein kan være en vanskelig fyr å få tak i, men jeg klarte likevel å avtale en personlig sammenkomst hjemme hos en av våre journalister. Jeg møtte omtrent 40 Fleiner denne kvelden, og nå skal du få høre om mine opplevelser: Fleinene blir invitert inn og vi setter oss godt til rette i sofaen. De lager sine uforståelige Fleinlyder, som minner noe om aper. UGH, IH IH IH! Jeg ser på de med et tåpelig, uforståelig blick, ler litt og venter på at de skal ta av. 15 minutter senere begynner ting å skje. Deres synkrone små skrik får magen til å romle, og farger blir intensifisert. Av en eller annen obskur grunn får jeg veldig lyst på hundeslikk, og lener meg over til Bjarte (hunden min), og gir han en kjempeklem. Bjarte blir selvsagt ekstatisk, da han,

som alle hunder, verdsetter menneskelig kontakt over noe annet, og slikker meg dermed i trynet. Ahh. Mens hånden min stryker hans marshmallowmyke pels, kjenner jeg siklet på hans ru tunge. Øynene stråler av brun sjokolade og hans kjærlighet oppleves som totalt ubetinget. Opplevelsen kan bare sammenlignes med de 72 jomfruer som venter våre muslimske venner i himmelen. Orgasmisk.

## Store baller og smale ansikter

Ut av intet begynner plutselig Bjartes ansikt, sammen med resten av rommet, å visne bort. Hugh Laurie kommer til syne. Han kjefter på meg før han tar meg med på en reise rundt den medisinske galaksen. Her viser han frem store baller og lange, smale ansikter som han sier er et resultat av "fragilt x-syndrom". Deretter diagnostiserer han meg, og konkluderer med at jeg hadde spist giftig sopp, før han stjeler nyrene mine og sender meg langt ut i det store intet. Hughs påpekning er urovekkende, og jeg får en følelse av å falle. Gjennom universet. Først sakte, deretter raskere. Tilbake til sola, forbi Merkur, Venus og månen. Gjennom atmosfæren, før Europa-kartet blir tydelig. Jeg faller videre, mot Norge, mot bakken. Mine egne høye skrik skjærer gjennom ørene som knust glass, skrapet mot matt porsjelen. Bakken nærmer seg faretruende fort, og jeg kolliderer med et dundrendes løvebrøl.

## Oppstandelse

Selv om minnene er lyse som dagen inntil det øyeblikket, har jeg ingen erindring av hva som skjedde etterpå. Alt jeg vet er at tre dager senere våknet jeg opp uten bukser og urin ut over golvet. Hunden slikket meg fremdeles i ansiktet. Hva som faktisk skjedde i løpet av disse tre dagene, om enn bare i mitt sinn, forblir et mysterium. Kanskje det var så horribelt at hjernen min bare blokkerte det ut, slik som Mr. Garrison gjorde med sine vonde barndomsminner. Eller overvant jeg døden, slik som Jesus?

# små fakta: (u)flaks?



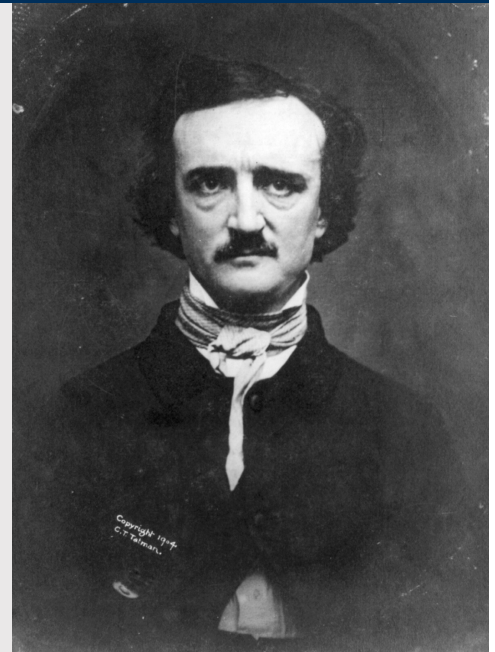
## Boken basert på en sann historie

I 1838 utga Edgar Allan Poe sin eneste bok: *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*. I følge Poe selv, var boken basert på sanne hendelser, men fikk dårlig kritikk. Selv endte til slutt Poe med å innrømme at den ikke var noe særlig å lese.

I et kapittel i boken besøker man et hvalskip som har forvillet seg ut på havet, og alle bortsett fra fire personer er døde. De gikk tom for mat, og trakk til slutt om hvem som skulle bli middagsmat for de andre. Uheldigvis gikk det

ut over en kabingutt med navn Richard Parker.

46 år senere var det en forferdelig ulykke på havet som involverte båten *Mignonette*. Grunnen til at dette ble godt kjent var fordi det hadde blitt begått en haug med ulovlige og grusomme hendelser om bord, spesielt rundt det at de trakk om hvem som skulle bli spist av de andre, og at det var kabingutten som trakk det korteste strået. Kabinguttens navn? Richard Parker.



## Japan har av og til hatt flaks



Den første Mongolinvasjonen av Japan skjedde i november 1274 og besto av 23 000 menn og 700-800 skip. Da kampen startet var Japans hær så liten at de heller burde brukt hæren til å finne andre øyer å bosette seg på enn å krige.

Mot alle odds kom en tyfon og ødela nesten hele den Mongolske hæren, noe som gjorde at de trakk seg tilbake etter kun en dag med kamp. Mongolene er derimot ikke de som gir seg med det første, og kom tilbake med en ny og større flåte i 1281. Hæren besto nå av 140 000 menn og 4 000 skip.

Selvfølgelig kommer en ny tyfon og knuser flåten deres akkurat som forrige gang. Det at det i gjennomsnitt oppstår en tyfon per 100 år i Japan hjelper ikke på saken: Sannsynligheten for at to tyfoner kommer på samme sted med 7 års mellomrom er minimal.

## Moped og taxi...

I juli 1974 ble en 17 år gammel gutt drept i en kollisjon i Hamilton, Bermuda. Gutten kjørte en moped og kolliderte med en taxi. Ingen stor sak egentlig, inntil det samme skjedde året etterpå:

I juli 1975 ble en 17 år gammel gutt drept i en kollisjon i Hamilton, Bermuda. Gutten kjørte en moped og kolliderte med en taxi.

Dette virker ikke spesielt unormalt ved første øyekast. Det som gjør saken litt annerledes er det at den 17 år gamle gutten var broren til den andre gutten som døde året før. Han kjørte samme moped som broren hans kjørte, og kolliderte med samme taxi på samme gate som broren hans døde på. Dette skjedde med samme taxisjåfør og samme passasjer. Spooky.



## Utgavens Drink: Portalshots



Ta den gule shotten først, raskt etterfulgt av den blå.

Drinken kan bli kjøpt på LaBamba ut studieåret for 35,-

readmes karakter: 8.2/10  
LaBambas karakter: 8/10

Utgavens drink kommer fra spillet Portal, et nå godt kjent spill som kom ut sent i 2007. Spillet handler hovedsakelig om å løse en rekke oppgaver ved å benytte seg av en pistol som kan lage lenkede portaler. Portal 2 kommer i løpet av februar neste år, og skal inneholde kooperativ modus hvor to personer kan spille med hverandre.

## PÅ KANTEN...

### Duke Nukem Forever

Griser flyr over snøballkrigen i helvete, 3D Realms har solgt frontfiguren sin til Gearbox, som i motsetning til førstnevnte er i bransjen som faktisk lanserer ting innimellom. Nå har Gearbox faktisk presentert en demo av spillet, og mener å lansere det i løpet av neste år. Vi holder ikke akkurat pusten, men vedder litt mindre pengesummer enn tidligere.

### Minecraft

Midt oppe i hysteriet rundt alt mulig rart som slutter på "craft", dukket Minecraft opp ut av det blå, og det tok ikke mange ukene før folk hadde lagd alt fra fungerende CPUer til helmodeller av Enterprise-D fra Star Trek.

### HDTV Hacket

En god stund etter 09 F9-hysteriet rundt HD DVD og det påfølgende kjempesalget av HD DVDer, som knuste BluRay fullstendig, har nå også krypteringen mellom spiller og skjerm blitt knekt. Nå venter vi bare i spenning på en flom av Full HD-captures av fullstendige FF XIV-gjennomspillinger.

### Final Fantasy XIV

Er du lei av WoW, og har lyst på en pust i bakken mellom raidene, da har Square Enix nettopp kommet ut med hjertemedisin for nettopp deg. Arvtageren til FF XI har fetere grafikk og nytt skill-basert progresjonssystem.

# Andre sannheter

Jeg vil gjerne ta et øyeblikk og snakke med deg om noe som burde ligge oss alle nært hjertet. En sak som har blitt grovt oversett så alt for lenge. En sak hvor sjarlataner og svindlere så ofte har kommet med enkle, men falske, løsninger, og lurte deg inn i en falsk trygghet. Jeg snakker om tilstanden til din udødelige sjel! For i sannhet sier jeg eder, frelseren er endelig her!

**Even Bruvik  
Frøyen**



Som du, leseren, kanskje vet, er jeg en svært religiøs person. Jeg har tilbrakt mye av livet mitt med å søke sannheten bak min eksistens, meningen med livet og Guds sanne ansikt. Lite ante jeg at den søkenen var fåfengt, og at det var sannheten som kom til å finne meg. For dette semesteret kom det en ny mann til lederposten i readme. En hårete og skjeggete mann. Og Hans navn var messias! Ikke alle så sannheten da Han først kom og delte sine drømmer med oss. Slevende og med vide, rødsprengte øyne kom Han for oss og erklærte en ny morgen for vår organisasjon. Og etter de påfølgende 72 timene med elektroshokkterapi og bibelstudiegrupper, stod det klart for oss at Han hadde rett. Vi har sett lyset broder! Kom inn i folden! Bli en av oss og opplev ekte lykke!

For Han har vist oss veien. Ja, det var en hard sti vi fulgte, gjennom nattens kulde og smerte, sittende på serverrommet i mørket, der for å rense oss for den korrupte verdens påvirkning. Vi hadde ennå ikke nådd den opplyste forståelse som er Hans gave til sitt folk, og Han ble, i sin uendelige nåde, tvunget til å vise oss hvor vi hadde gått feil, ved hjelp av himmelens ild. Flere sikringer gikk, men til slutt var vi (de overlevende) badet i guddommelig lys, og følte en varme i våre ekstremiteter, og aksepterte Ham som vår herre og mester.

## Løgn og bedrag

Det finnes mange som i sin sjalusi over Hans storhet vil spre løgner om vår store frelser. De vil se ting som at Han kommer fra en rekke hugenotter, de vil si Han ble født som Jean Niklas L'Orange i Oslo i herrens år 0 (dvs 1990 i hedningenes kalender). Alt dette er feil. Vår herre ble til da Galdhøpiggen splittet seg og åpnet seg for lysets velsignelse. Kongeørnene samlet seg over fjellet og fant der en mann, fullstendig utvokst og flytende i både Java, C og LISP. Og der, fra Hans utsiktspunkt over verden, skrev Han vår eksistens. Men det var en som så hva Han hadde skapt, og i sin sjalusi forsøkte å gjøre det til sitt eget. Denne motstanderen valgte å korrumpere dette perfekte skaperverk med å spikre objektorientering der det ikke hørte hjemme. Og derfra falt vi alle i mørket kalt segfault. Følg veien tilbake til lyset, mine brødre og søstre!

Frelsen er her! Alt vil være som det skulle vært! Vend dere til vår Frelser, følg Hans lover, kom til Hans seminarer! Interesserte oppmuntres til å møte i kjelleren under it-

syd nær midnatt, i det lydisolerte rommet med den store generatoren. Ingen isolerende fottøy, og sørg for at døren er forsvarlig lukket etter dere, ellers fungerer ikke lydisoleringen som den skal. Kom og lær sannheten!

## Vis din respekt

Vår herre er en god og selvoppofrende mester, Han ønsker ikke mer av oss enn det vi er i stand til å gi. Følgelig er det bare rett og rimelig at du gir det du har. I den

anledning har Han latt oppføre et alter ved realfagkantina. Ikke misforstå, vår herre er en barmhjertig herre, og vil aldri be deg gi ditt liv, bare små deler av det, som din oppvekst, og voksne liv. Og pensjonstilværelse. Og det du har opparbeidet deg gjennom det, selvfølgelig. Nei, alteret er ikke ment for deg for å gjøre det ultimate offer. Husk: andres liv koster deg ingenting. Just putting that out there.

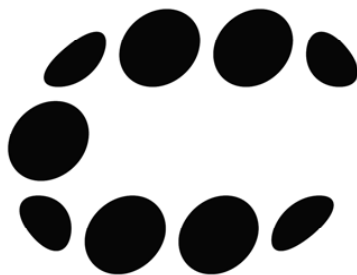
## Og lykke til fremover

Til slutt vil jeg gratulere dere alle som nå har sett lyset og retter seg etter Hans lover og regler. Dere er nå på vei inn i et lysende nytt liv. Aldri mer vil dere være bundet av ansvar og individuell tankegang og initiativ. Hans ord er absolutt! Hans tanke din lov! Din kjæreste Hans eiendom! Din datamaskin Hans leketøy. Din kropp Hans arbeidshest. Din smerte Hans lovsang. Alt ditt er Hans, alt Hans er Hans! Må Hans fiender dø i store smerter, og verden brenne ved Hans føtter! VANTRO, DIN TID ER UTE!

## Hans ord er lov

For de av dere som ikke har anledning til å delta på seminarerne, følger her en kort oppsummering av vår Frelsers lover og regler.

- 0000. Ingen har lov til å starte navnene sine med "em".
- 0001. Alle kvinner tilhører Han.
- 0010. Alle gutter under 14 år tilhører Han.
- 0011. Svisker er helligbrøde.
- 0100. C++ er helligbrøde.
- 0101. Bukser er helligbrøde.
- 0110. Rødt hår er helligbrøde.
- 0111. DU er helligbrøde.
- 1000. Smerte er av det gode.
- 1001. Du skal åpne deg for velsignelsen som er elektrisitet.
- 1010. Det er ikke det at vår Herre gjør det som er rett, det er at det Han gjør er rett.
- 1011. Du skal bøye deg for Hans føtter, og hva enn andre deler av Hans anatomi Han ønsker.



# COMMITMENT

## Jakobs Alkometeretest

Tar temperaturen på utelivet

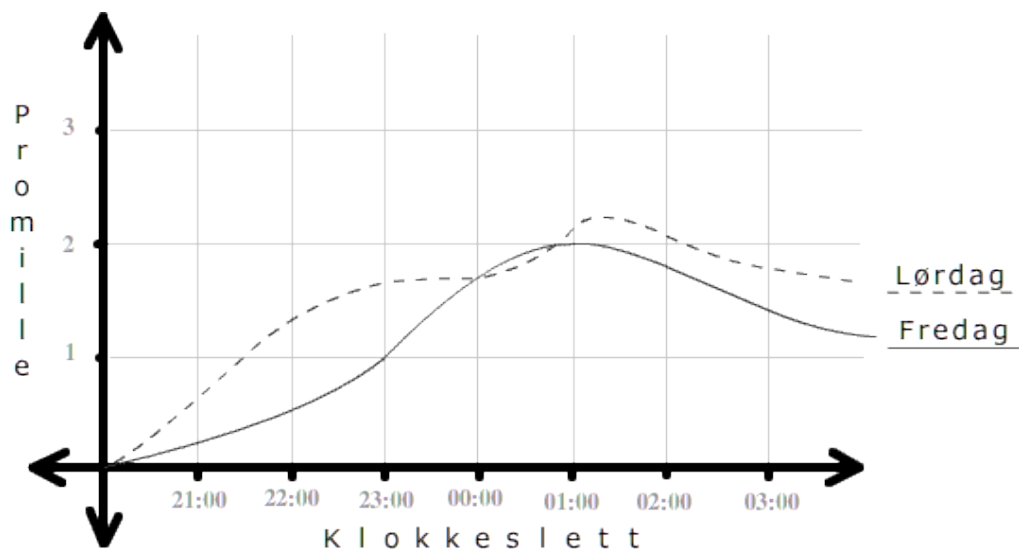
### Alkoholinntak

Lørdag:

4dl vodka  
5dl god gammel Dahls  
1/4 Cava

Søndag:

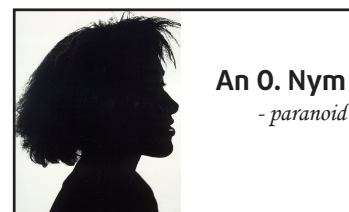
Veldig mye Dahls  
(Jeg mistet tellingen)



Jakobs alkometeretest er et nytt tilskudd til readme. Jakobs alkometeretest skal ta for seg stemningen på byen, uten å trille terningen.

Kun bestående av en graf over promillen, lar vi deg som leser avgjøre om det, på en generell basis, har vært en bra helg.

Promillegrafen gjenspeiler en ivrig tilhenger av "flasken", som ikke skuffer når det kommer til utslag på alkometeret.



# Ting du bør vite som siving

## Leksjon XXX: Porno

**Dette er leksjon XXX av "Ting du bør vite som siving", og da faller det seg naturlig at readme tar en titt innom emnet som de fleste sivinger har studert nok til å ha en doktorgrad i. Vi snakker selvfølgelig om porno.**



**Jørund Fagerjord**  
- sinnssyk



Hun er dedikert til å vinne premien på slutten.

### Hvis du kan tenke deg det, finnes det porno av det

Det er for lengst blitt så mye porno på nettet at vi måtte gi opp å prøve å holde oversikt over alt som er der, selv om i hvert fall jeg en stund prøvde tappert. Internettregel #34 sier at alt man kan tenke seg finnes det porno av, noe som stemmer veldig bra med sannheten. Ja, faktisk så bra at ved nærmere ettertanke skulle det kanskje vært en Internettlov, på samme måte som fysikkens lover. Man kan



Dansende bjørn: Hva, trodde du vi kodd, eller? readme kodd ikke med porno.

finne porno av alt. Av tegneseriefigurer, med avføring, med all slags dyr, med kveling, nysing, dverger, hjemløse, og av dansende bjørner.

### Tentakkelporno

Japan har stort sett monopol på sinnsyke ting, men akkurat innenfor porno er ikke dette tilfellet, og de har måttet nøye seg med et par gode representanter. Tentakkelporno er et konsept som består av at (i all hovedsak) damer blir voldtatt eller har sex med tentakler, gjerne knyttet til en blekksprut. En mulig kandidat til det første bildet av tentakkelerotikk, som det heter på fint, dateres helt tilbake til 1814. I nyere tid har tentakler blitt brukt i stedet for penis for å komme unna en japansk lov som sier at vaginal penetrasjon (knulling, på godt norsk) må sensureres. Hvorfor akkurat tentakler, når man kan velge mellom alt annet enn penis i hele verden, er et spørsmål som ikke må besvares når man vet at personen bak var japansk.

### 2 girls 1 cup

Hvis du syns at tentakkelporno er ille vil du oppdage at det finnes langt verre ting når du besøker dette såkalte "Internettet" første gang. Du er en enestående perle, som er den menneskelige inkarnasjonen



Ingenting spesielt (i Japan).

av uskyldighet, og du burde aldri forandre på deg. For ingen var uskyldige på Internett lengre etter at 2 girls 1 cup kom ut. Den var faktisk så ille. I tiden etter at videoen havnet på nett har den blitt litt av et fenomen i popkulturen, og blant annet vært med i en episode av Family Guy. Det finnes blant annet en populær sang om filmen på Youtube, med et vakkert refreng som blant annet inneholder perler som (\*spoiler alert\*) "Some people puke semi-digested shit into each other's mouths", som jeg føler oppsummerer filmen, og ikke minst dagens tilstand på pornoindustrien.

Trenden vil vel neppe forandre seg med det første, og om ikke lenge vil vi nok se gravide shemale dverger som blir pult av hester samtidig som de blir defekert på. Og siden jeg sa det, betyr det at det nå finnes. Faen.

## Steinharde fakta

- Én av tre som ser porno er dame.
- 12 % av internettsidene i verden er pornografiske. Det utgjør ca. 25 millioner sider.
- Pornoindustrien tjener inn 5 milliarder hvert år.
- 1 av 4 internettsøk er på porno.
- 20 % av menn innrømmer at de ser porno, mens for damene er tallet 13%.
- Søndag er dagen det blir sett mest porno.
- 17 % av damer sliter med pornografiavhengighet.
- Damer som ser porno har større sannsynlighet for å leve ut fantasiene sine enn menn.
- USA er den største produsenten av porno.
- Det blir sett på cirka like mye porno i alle aldersgrupper.
- I 2006 var nordmenn på 7. plass av søkeordet "porn".

# Ting du IKKE bør vite som siving

## Leksjon XX: Skjulte perler i fagkatalogen



Einar Johan  
Trøan Sømåen  
-flanør

Her på haugen har vi lenge hatt en tradisjon for såkalte perspektivemner, et konsept som ble innført for å utvide horisonten til det som ellers kan virke som et ganske snevert studium. Dette førte igjen til at man måtte ha fag som ga et innblikk i andre fagfelt, uten å kreve forkunnskapene de som faktisk går slike fagretninger kan forventes å ha.

Dermed så fag som Medisin for Ikke-Medisinere og Intro Dataspill dagens lys. Disse er alle nogenlunde enkle fag, på den måten at de ikke forventer at studenten har så mye som hørt om fagområdet før, for å kunne stå, og tidligere krevdes det heller ikke at studenten gjorde stort annet enn å møte på eksamen for å få karakter i faget.

Selv om de fleste har hørt om MFEL 1010 Medisin for ikke Medisinere, er ikke konseptet

enestående, ja selv ikke fagnavnet er det eneste av sitt slag, et godt eksempel er f.eks MA 0601 - Matematikk for ikke-matematikere, som er et fag de fleste på Gløshaugen nok kunne hatt det artig med. Men,



BT8112 - Salting av fisk

dette får en til å tenke, med såpass interessante fag tilgjengelig, finnes det kanskje flere potensielle knallfag gjemt i NTNUs studiehåndbok? Svaret er ja, NTNU gjemmer noen skikkelige perler i studiehåndboka, litt utenfor studieplanen til den gjengse gløser, finner vi nemlig kanskje det mest interessante faget av dem alle, nemlig HIST2145, Krigere, kloster og katapulter [sic]. Praktisøvingene i det

faget må være av de med minst frafall, og mest forfall på hele universitetet.

Men, vi trenger ikke å dra til Dragvoll for å finne perlefag heller, her på haugen har vi et fag som ikke er til å vende nesene bort fra, BT8112 - Salting av Fisk, faget er riktignok på PHD-nivå, og dermed kanskje ikke det letteste å ta i, forkunnskaper må man vel kunne regne for å være av typen "Har du Fisk?", "Har du Salt?", "Har du hørt

om verbet 'blande'?", og noe småtteri om termodynamikk og diffusjon, som du sikkert ikke får særlig bruk for, faget MR8103 - Aktive fiskemetoder, derimot kan kanskje være nyttig som forkunnskap?

Og skulle ikke det være helt etter din smak... Vel, NTNU utvider nok fagkatalogen sin med jevne mellomrom, vi i

readme har det fra kilder, at det finnes mangler den dag i dag, rett nok har vi Slips for Ikke-slips (journ. anm: Teknologiledelse 1), Medisin for Ikke-Medisinere, og Matematikk for Ikke-matematikere. Etter noe konferering



MA0601 Aktive fiskemetoder

med Dr.Fjøs Ola, ble jeg gjort obs på at ett sentralt tema ikke er dekt. Hvor er Fysikk for Fjøsninger? Et fag med praksisøvinger på fredager i kantina, og oppfølgerfag som "Grøtkoking – en introduksjon" "Elementær saftblanding for ikke-fjøsninger". Hva med "AI for ikke-intelligente?", eller "Bananspising for ikke-primater". Mulighetene er uendelige, og ambisjonsnivået hittil for lavt.

Skjerpings NTNU.



FY1337 Fysikk for fjøsninger

### Anbefalte fag

MFEL1010	Medisin for ikke medisinere
MA0601	Matematikk for Ikke-matematikere
HIST2145	Krigere, kloster og katapulter
MR0801	Aktive fiskemetoder
BT8112	Salting av Fisk



Datakameratene burde være kjent for mang en Online- og Abakus-student. Etter en vinter med mye løpe- og innendørstrening, og en vårsesong med mye lærerik erfaring har guttene skaffet seg baller av stål og skutt dem der de hører hjemme.



**Jean Niklas  
L'orange**  
- Redaktøren

Denne høstsesongen doblet nemlig Datakameratene antallet kamper de vant sammenlignet med vårsemesteret, og endte opp på en 6. plass. Med tanke på at det er hele 16 lag med i studentligaen, og at det bare er en linje ved NTNU som ikke har et fotballag, betyr dette at laget er bedre enn 2/3\* av studentligaen. Denne høsten ble T.Ø.H. Seriemestere, men som det straks blir informert om, har dette lite å si når de møter Datakameratene. readme er stolte!

### Seriemesteren T.Ø.H. lagt i grus

Under sluttspillet som avholdes etter hver sesong møttes Datakameratene og seriemesterne selv i kvartfinalen. Mange trodde at T.Ø.H. skulle vinne, men de hadde selvfølgelig glemt fjorårets kamp. For de som har glemt kampen, kan jeg oppsummere at flere T.Ø.H.-spillere ble

sendt hjem med ambulanse og likbiler etter at våre krigsmaskiner vant 4 – 2, etter noe som lignet Tysklands invasjon av Polen.

I år var T.Ø.H. bedre forberedt enn fjoråret, men på langt nær like godt forberedt som det Datakameratene var: Gjennom oppmøte god tid i forveien, grundig oppvarming og støtte fra fanklubben Hurtigbufferjentene måtte T.Ø.H. ha en god taktikk for å slå Datakameratene. Det hadde de ikke, og i andre omgang kom Jørgen Skovly med et langskudd som dyttet T.Ø.H. nærmere kanten. Da Datakameratene syntes det er for kjedelig med bare to omganger, ventet de til straffekonken for å vise hva de kunne. Med en effektiv implementert Dijkstra klarte keeper Jon Freberg å holde ballen ute av målet, og T.Ø.H. ble sendt nedennom og hjem.

### Skitne triks

I semifinalen mot FK Samba hadde Datakameratene forberedt seg på alt lovlig de kunne finne på, og hadde allerede ladet opp artilleriet klart til finalen. Det kom derfor som et stort sjokk da Samba kommer flyvende og stempler beinet til Jørgen Skovly rett etter en pasning. Etterskjelvet etter slike uakseptable handlinger forsvant dessverre ikke:

Selv om Samba bare stod igjen med 10 spillere, klarte ikke Datakameratene holde seg seriøse mot slike respektløse mennesker, og tapte 3 – 1.

### Men benet, da?

Skovly fikk god behandling på stedet av en medisinstudent, til tross for at det ikke var like god behandling som nestleder i Bedkom fikk på Placebos imball. Studenten kunne konstatere at det ikke var snakk om noe brudd, men fikk tips om å komme seg på legevakten. Skovly sier til readme at «[Jeg] bestemte meg i utgangspunktet for å ikke dra på legevakten, men noen urovekkende knaselyder gjorde at jeg ble nødt til å ta turen likevel.»

Han fikk etter fire timer på legevakten konstatert at han hadde en «avrevet muskel» og beskjed om å gå på krykker i 1-2 uker. Men som vi alle vet er Datakameratene prototyper av hulken og trenger ikke krykker i mer enn 48 timer. Skaden er likevel gjort, og det tar nok en stund før Skovly er tilbake i gamet.

### Interessert?

Datakameratene FK skal ha årsmøte søndag 14. november kl 13:15 - 18:00 i H3. Cupfinalen Follo - Strømsgodset vil bli streamet frem til 15:00. Om du er interessert i å være med på Datakameratene FK, anbefales det at du møter opp!



# SID MEIER'S CIVILIZATION V

## readme

### tester

Civilization V er Sid Meyers nyeste kapittel i spillserien Civilization, alle trekkbaserte strategispills storebror. Som i de tidligere

utgavene av spillet er målet å lede din sivilisasjon opp gjennom tidene, for å til slutt framstå som den beste av de aller beste. Man konkurrerer da mot flere andre sivilisasjoner om å først sende et romskip til Alpha Centauri, bli valgt til verdensleder av flertallet av menneskene i verden, å bli først ferdig med det såkalte Utopia-prosjektet etter å ha vært kulturelt sterk, bare være den eneste igjen, eller å rett og slett ha flest poeng når tiden går ut.

Alt dette er kjente aspekter fra tidligere spill i serien, men nykommeren Civilization V endrer selvfølgelig en del på formularet. To forandringer har stor betydning for krigføringen, nemlig at nå er en rute begrenset til å kun kunne ha en militærenhet i seg om gangen, og i tillegg er den grunnleggende ruteformen endret fra å være kvadratisk til å være sekskantet. Dette gjør at bevegelser på kartet "flyter" litt lettere enn før, og i tillegg blir krigføring mer strategisk når man ikke kan lage en super-stabel av soldater som knuser alt framfor seg. Med en mindre styrke plassert i en god posisjon kan man avverge store hærer. Det at man har enheter som har angrep med rekkevidde gjør kampsystemet dypere enn det har vært i tidligere spill.

#### Bystater inn

Et annet tillegg i Civilization V er såkalte bystater, som er uavhengige stater som kun består av en by. Hvis man klarer å pleie et godt forhold til en slik stat, vil de gi ditt voksende imperium forskjellige gaver eller fordeler, som blant annet stridsenheter eller kulturell innflytelse. Hvis man vil gå for



en diplomatisk seier er det vesentlig å være på god fot med bystatene: Alle bystater får en stemme for hvem som skal vinne (hver sivilisasjon får to, som vanligvis brukes på seg selv).

For å gjøre det enklere å styre et verdensimperium lager spillet en liste over alle enheter som ikke har noen ordre og alt annet i imperiet ditt som ikke er bestemt hver tur, som du går igjennom før du går til neste tur. Ettersom det er enkelt å ignorere bestemte enheter hvis du vil, er denne funksjonen utrolig nyttig når man sitter på 10-20 byer og tilhørende hærstyrker.

#### Religion er ut

Et element som er fjernet fra Civilization V er religioner. I fireren kunne hver sivilisasjon velge en statsreligion, og hvilke religioner sivilisasjoner hadde var svært viktig for hvordan de datastyrte sivilisasjonene behandlet deg. En ellers aggressiv personlighet ville bli helt fredelig om dere delte religion. Dette har altså Firaxis fjernet i Civilization V, noe som gjør at atferd er det viktigste for diplomatiske forhold.

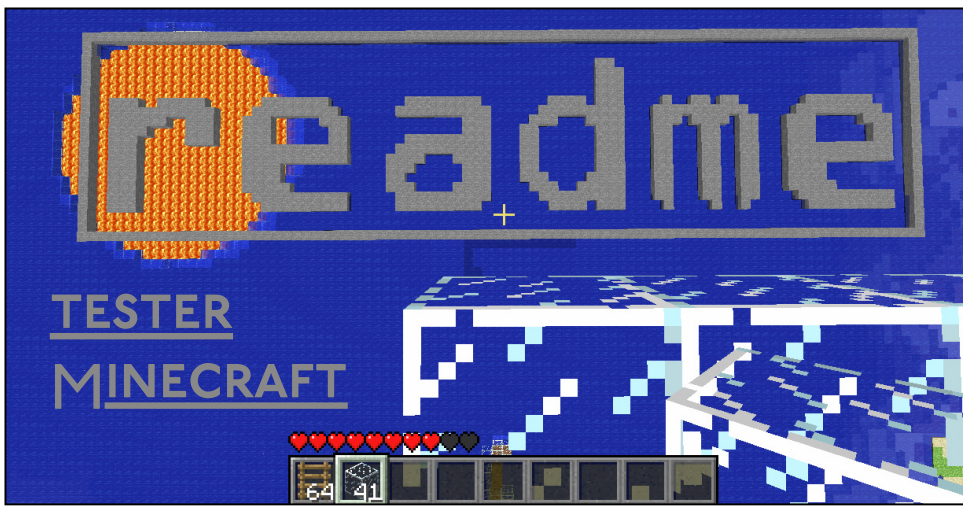
Det er en del av appellen til Civilization-serien at man ikke **må** gå voldelig til verks for å vinne, og heller ty til mer fredelige og samarbeidsfokuserede metoder. Det er ikke alltid dine datastyrte motspillere gjør dette like fristende, ettersom de ofte har store problemer med de strategiske aspektene av krigføring. Det er ofte slik at hvis man er i en posisjon der man kan vinne spillet uten å knuse alle motstandere, så hadde det allikevel vært lettere å faktisk nedkjempe de andre sivilisasjonene. Dessuten er det ganske kult å knuse Napoleons hær med kjemperoboter.

#### Små bugs og feil

Et annet problem Civilization V har akkurat nå, er en stor mengde bugs og glitches. Enheter kan slutte å ta imot ordre, enkelte statistikker oppdaterer seg ikke nødvendigvis løpende, og det er vanskelig å for eksempel finne ut hvor mye penger vedlikeholdet av en enhet koster. I tillegg kan man ikke rasere bygninger man har bygd i byer, og dette fører til at man stort sett alltid må rasere alt man erobrer fra fienden, ettersom deres byer er fulle av mer eller mindre ubrukelige gull-forbrennende bygninger. Hvis man ikke passer på sitter man plutselig på en "inntekt" per runde med flere hundre i minus.

Til tross for en del svakheter i den nåværende utgaven av Civilization V, er det allikevel et utrolig spillbart og underholdende spill. Dessuten er spillet ganske lett å hoppe inn i sammenlignet med tidligere utgaver, så hvis du ikke har spilt Civilization før så er dette spillet noe som bør prøves.





Minecraft er et matadaskinspill utviklet av en svensk mester i gammel finsk voodoo-trolldom som går under pseudonymet "Notch". Det koster ikke alt for mye, og er for øyeblikket i alfa. Det handler om å bygge ting. Du tenker kanskje at det virker som et enkelt spill for simple mennesker, så hvis du er typen som synes Halo er det beste som har skjedd spillindustrien (tett etterfulgt av Robert Kotick) er Minecraft kanskje ikke for deg.



**Odd Magnus Trondrud**  
- journalist

### Fakta om Minecraft

<b>Utvikler:</b>	Markus Persson (Notch)
<b>Siste versjon:</b>	1.1.2_02 (Alpha)
<b>Utgivelsesdato:</b>	30/10/2010
<b>Webseite:</b>	<a href="http://www.minecraft.net/">http://www.minecraft.net/</a>
<b>Pris:</b>	10€ (50% rabatt mens spillet er i alfa)

I det du starter et nytt spill våkner du opp på en øy. Du husker ikke hvem du er. Du kan ikke snakke. Rundt deg hopper sauer, kuer og kyllinger. Solen prøver så hardt den kan på å steke deg til døde. Hva gjør du? Du slår et tre.

Hvorfor slår du treet? For å få tak i ved, selvfølgelig. Hadde du tenkt til å prøve å gjemme deg bak en busk når natten faller og zombieene kommer? I så fall dør du nok ganske tidlig. En eller annen gang etter feitingene, men før barnehageungene, tenker jeg. Så ja, du slår et tre. Flott, nå har du ved.

Av veden lager du plankeklosser. Hva? "Hvorfor klosser?" Vel, hva skulle ellers verden være satt sammen av hvis ikke 1x1 klosser? Kan tenke meg at du strøk i Matte 2, ja. Hah. Så du har laget plankeklosser av veden? Flott. Nå må du lage en arbeidsbenk. Så må du sanke mer ved. Av denne veden lager du igjen plankeklosser. Noen av disse lager du også pinner av. Så lager du en spisshakke av plankeklossene og pinnene.

#### "En spisshakke av tre?"

Ja? Hva hadde du tenkt? Å gå løs på kullblokkene med bare hender? Wow. Hvordan kom du inn på NTNU egentlig? Det du gjør så er å slutte å stille teite spørsmål og prøver å finne kull. Kull finnes vanligvis i huler eller på siden av fjell. Det er den viktigste ressursen i spillet. Hvorfor? Fordi det brukes til å lage fakler. Diamanter er den beste ressursen. Hva? Du sier du vil grave etter diamanter nå med en gang? **VEL VET DU HVA? HVIS DU IKKE FÅR TAK I KULL SNART SÅ FÅR DU IKKE LAGET FAKLER OG DA KOMMER SKJELETTENE OG TAR DEG NÅR MØRKET FALLER. ER DET DET DU VIL SKAL SKJE?** Nei, det var

det jeg trodde. Har du funnet kull enda? Flott! Lag noen fakler.

#### Natten er ikke langt unna.

Grav deg en liten hule. Sett ut faklene. La det være en liten åpning slik at du får med deg soloppgangen. Vent! Ikke rør deg! Vent til solen stiger over horisonten og antenner nattens ondskap. Når de siste zombieene har falt og skjelettene blitt til aske, da, og først da, går du ut av hulen din. Hva gjør du så? Du graver.

#### Du graver.

Gjennom jord, gjennom sand, gjennom fjell. Nedover, alltid nedover. Til gruvesjakten din oversvømmes av lava og du såvidt kommer deg unna med livet i behold. Vettet ditt mistet du kanskje på veien, men med det du har gravd ut når du til slutt overflaten igjen, på dagtid hvis du er heldig. Så bygger du.

#### Du bygger.

Du bygger et hus. En større hule. Et tårn. En bro. Et slott. Et fort 100 klosser under bakken. En by på bunnen av havet. Et jernbanenettverk som binder ditt imperium av klosser sammen. Du fanger en lavaelv i glass. Du lager en svevende øy som du bygger et fort oppå. Du lager en berg-og-dalbane. Du lager en gigantisk vannfelle for monstre og dyr for å fasilitere innsamling av ting som fjær, egg, lær, piler, krutt og stoffklosser. Du kollapser av utmattelse fordi du ikke har rørt deg av flekken på fire uker. Du møter ikke opp til eksamen fordi du glemmer at du er student. Det eksisterer bare Minecraft.

Og du må bygge. Du må grave for å bygge, for å skape.



Bygg en by. Hvorfor skulle du IKKE la være å lese til eksamen?

# STARCRRAFT

## tester

Året er 1998, Microsoft havner i rettsvesenet, Google grunnlegges og Fornebu legges ned. Men, dette året er også året som markerer en av de største hendelsene i dataspillhistorien, Blizzard lanserer Starcraft, og introduserer med dette verden for et velbalansert RTS-spill som skulle ta verden med storm.



Einar Johan  
Trøan Sømåen  
-flanør

### Fakta om Starcraft 2 - Wings of Liberty

Utvikler:	Blizzard Entertainment
Siste versjon:	1.1.2
Utgivelsesdato:	27/07/2010
Plattform:	Windows, Mac OS X

Handlingen i spillet var kort fortalt: En flåte kriminelle jordboere (Terrans) har endt opp i en ukjent del av galaksen, hvor de møter de Alien-inspirerte Zergene. Dette oppdages av Protoss, som utsletter alt liv på enhver planet Zerg har vært inno. Scenen er satt for en krig på 3 fronter, som Blizzard selv skrev "dine eneste allierte er dine fiender". Etter utvidelsespakken var lansert, var det eneste vi hørte om Starcraft, planer om et FPS-spill, som senere ble utsatt på ubestemt tid. Men, i 2007 kom gladmeldingen; Starcraft 2 kommer, 2 år senere, altså i år, kom en oppfølger det er knyttet store forventninger til. Spørsmålet er, oppfyller den forventningene?

#### Multiplayer

Starcraft 1 var en suksess og, som holdt seg, en holdbarheten Blizzard tilskriver Battle.net, et gratis spillnettverk som var åpent for alle som hadde spillet, og det er nettopp dette de har fokusert på i oppfølgeren. Blizzard har derfor basert hele Starcraft 2 rundt Battle.net 2.0. Den mest

åpenbare endringen, er at man må logge på Battle.net for å spille Starcraft 2, selv om man bare vil spille Single Player. Det finnes en begrenset offline-modus, som vi bare er tilgjengelig etter første innlogging, men denne skal være nokså begrenset. Nyvinningene er mange, vennelister, ligasystem, voice-chat, og matchmaking som prøver å gi deg passe motstand. Matchmakingen virker god, når man har spilt nok kamper til å la systemet skjønne hvor man hører hjemme, ligasystemet derimot er litt komplisert, divisjonssystemet gjør det litt vanskelig å se hvordan man ligger ann totalt i egen liga. Men, hva er borte? Chatte-kanaler er ikke lenger med, og custom maps har nå begrensninger for hva man kan legge opp av slikt. Kanskje mest kritisk er tapet av LAN-spilling, i Starcraft 2 må ALL spilling foregå over Battle.net, og det blir umulig å kompensere for høy ping på nettlinja, ved å spille lokalt. Blizzard har også innført regionlåsing, europeisk versjon er du låst til europeiske servere, så man må kjøpe en amerikansk versjon hvis du vil spille med dem.

#### Gameplay

I Starcraft 2 har Blizzard lagt til en del nye spillmekanikker, f.eks. kan Terran med jevne mellomrom be om en ressurscenter som er raskere enn de normale. Videre har man droppet 12-gruppe konseptet, og erstattet det med tilnærmet ubegrensede kontrollgrupper. Spillet har også fått vesentlig bedre path-finding, og kømulighet for kommandoer. Enhetene er ikke helt de samme som i Starcraft 1, enkelte er borte, og nye er kommet til. De nye enhetene er gode, og interessante, f.eks. Colossusen som kan gå opp klippekanter. Allikevel er det ikke til å unngå at man savner

f.eks. "Lurkeren" fra Starcraft 1.

#### Campaign

Den nye campaignen er delvis ikke-lineær, og har fått tilført interessante muligheter, som mercenaries, research-points og armory-tech. Her får du poeng til forskning, og penger til teknologi etter hvert oppdrag, som lar deg legge en løype som forbedrer enkelte enheter. Rekkefølgen du gjør oppdragene i avgjør også hvilke enheter du kan bygge senere, noe som gjør at spillet kan bli annerledes ved gjentatt gjennomgang, bare ved å velge andre tech-kombinasjoner, et tilskudd som gjør spillet verdt å spille om igjen.

#### Konklusjon

Starcraft 2 er et utrolig spillbart spill, med bare et fåtall mangler. Disse manglene er allikevel ikke nok til å trekke spillet nevneverdig ned, når de gode sidene er såpass brukbare. Single-player kampanjen er litt kort, men det veies delvis opp for det, med gjenspillbarheten. På den positive siden har man et spill som kan gi et titalls timer single-playermorro, og et hundretalls timer multiplayer-morro. Det faktum at at det allerede har kommet til flere gode kampkommentatorer, som sees av tusener, skulle tyde på at spillet er en suksess. Alt i alt, må man kunne si at Starcraft 2 oppfyller forventningene, og hadde fått full pott hvis chat-kanaler og LAN-play hadde vært tilgjengelig.

### Kort oppsumert

#### Pros:

- + God matchmaking
- + Stort potensiale i mapeditoren.
- + Lett å finne IRL-venner å spille med.
- + Knallgod gameplay
- + God story

#### Cons:

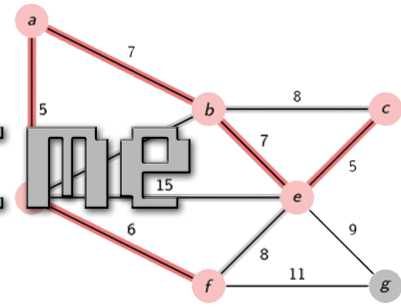
- Ingen åpne chatkanaler
- Hasta la vista LAN-play.
- Starcraft 1 ser plutselig litt grellere ut.
- Kan fort stjele litt for mange timer.

```

S ← ∅
D_s(u) ← 0
Q ← V
for all u ∈ V such that u ≠ s do
  D_s(u) ← +∞
end for
while Q ≠ ∅ do
  find u ∈ Q such that D_s(u) is minimum
  Q ← Q \ u
  for all v ∈ V(u) ∩ Q do
    if D_s(u) + c(u, v) < D_s(v)
      D_s(v) ← D_s(u) + c(u, v)
      (u, v) is selected.
    end if
  end for
end while
15: S ← S ∪ {u}
end while

```

# Utgavens Algoritme



Du våkner opp en varm vinternatt, og det viser seg at du befinner deg i et punkt A og må komme deg til et punkt B! Hva gjør du?



I denne artikkelen skal du lære én av de mange måtene å gjøre det på, nemlig A\*-algoritmen. A\* uttales "A stjerne", og A\*-algoritmen er sentral i veldig mange sammenhenger, ikke minst det å selv fysisk komme seg fra A til B. Mysterier på TV løses oftere med Dijkstra, men vi har hørt at å lage et GUI-interface i Visual Basic

også skal fungere.

**Kort sagt fungerer A\* slik:**

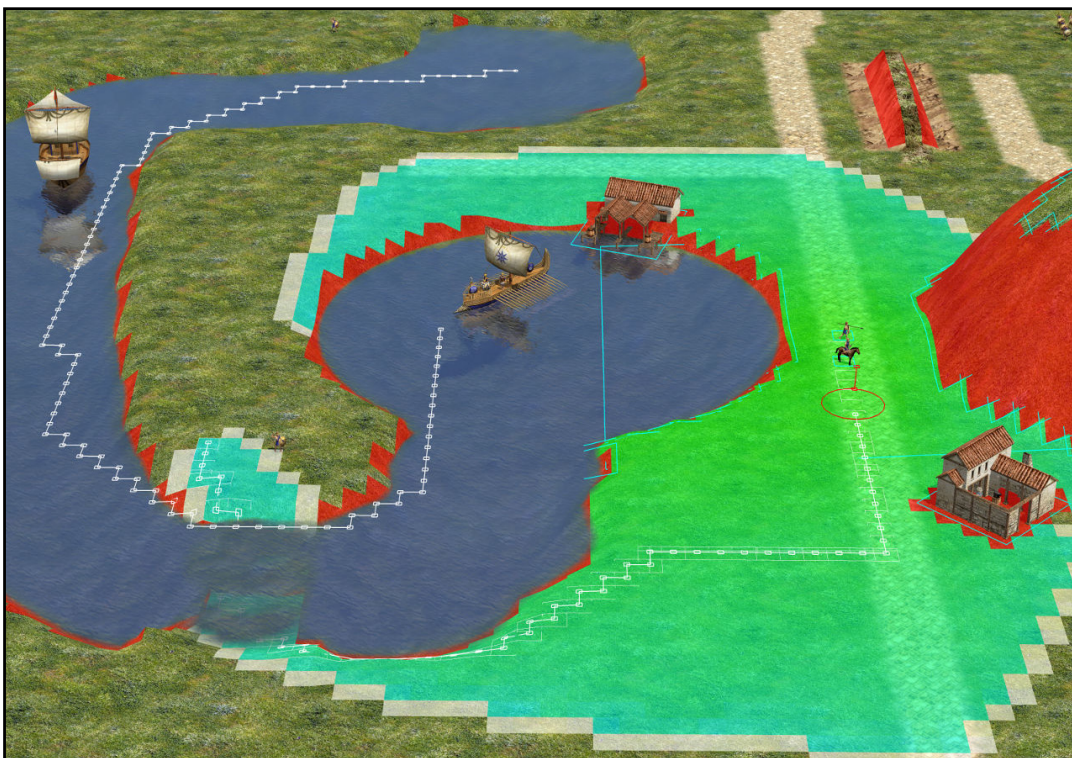
Hver node har en avstand fra startnoden og en *estimert* avstand til målnoden. Vi sorterer noder basert på summen av disse to, og går etter beste (mest lovende) node først. Dette kalles best first, og mer generelt vil det si at vi har en eller annen regel eller definisjon på hva som er best, og deretter går vi bare etter det som er best først, og fortsetter med det helt til noe annet ser mer lovende ut. A\* er altså evig optimistisk og samtidig helt utliggende: Den går etter beste først hele tiden, men nøler ikke med å sette stier som viser antydning til å være mindre lovende på vent.

**Et eksempel på en anvendelse av A\*** er å

## Fremgangsmåte

Legg startnoden i en prioritetskø.  
Så lenge vi ikke har funnet målet:  
Se på fremste node i prioritetskøen.  
Legg alle tilknyttede noder i prioritetskøen, sortert etter faktisk avstand + estimert avstand igjen til målet.

finne raskeste vegen mellom to byer. Et ganske fornuftig estimat fra en gitt by til byen vi skal til er hvor langt det er mellom dem i luftlinje. Luftlinje har også den egenskapen at den er enten like kort som faktisk avstand, eller kortere. A\* er optimistisk i sitt indre, og krever også at brukeren estimerer optimistisk.



**Tenk deg at vi kjører algoritmen en stund:** Hver besøkte node har en reell avstand og et estimat til målet. Vi går etter beste node hele tiden. Til slutt kommer vi til målet. Da har vi også funnet korteste veg! Hvorfor? Siden alle de andre alternativene er estimater, og de er i tillegg underestimert, må vår sti være den beste.

Om vi bruker fremgangsmåten i boksen over, har vi en sti med faktisk avstand, og den er garantert til å være den minste.

Desto bedre estimatet er, desto raskere går det. Er det veldig vanskelig å finne et godt estimat, er 0 fint å bruke.



## Vikingane invaderar Moholt

Laurdag 25. oktober var det dukka for årets siste langopent på LaBamba. Den jamne kule dressa seg opp i striesekkar, festa sverdet rundt livet og fann fram hjelmen med horn frå sist landskamp. Det var klart for vikingfest.

Foto: Rolf Eirik Lekang



**Johanne  
Linde**  
-journalist

På LaBamba var klientellet samansett av personar i full vikingutrustning, godt blanda med vanlege festpynta studentar. Enkelte hadde med seg sverd og øksar som vart vifta med i tide og utide, noko som førte til at det ikkje var uvanleg å få eit kakk i hovudet frå tid til annan. Men dette er slik ein må rekne med når ein reiser på vikingfest, ekte vikingar tålar eit par slag i hovudet før dei tek teljing.

Stemninga var slik ein førestiller seg at stemninga vart på vikingfestar for 1000 år sidan, folk var i slaget. Dansegolvet vart flittig nytta, og køen for å sleppe inn var lang. Ølen og drinkane gjekk ned på høgkant, samtidig som stemninga berre vart betre og betre. Dessverre vart klokka 3 alt for fort, og det var på tide å bevege seg ut frå LaBamba mot nye slagmarkar.

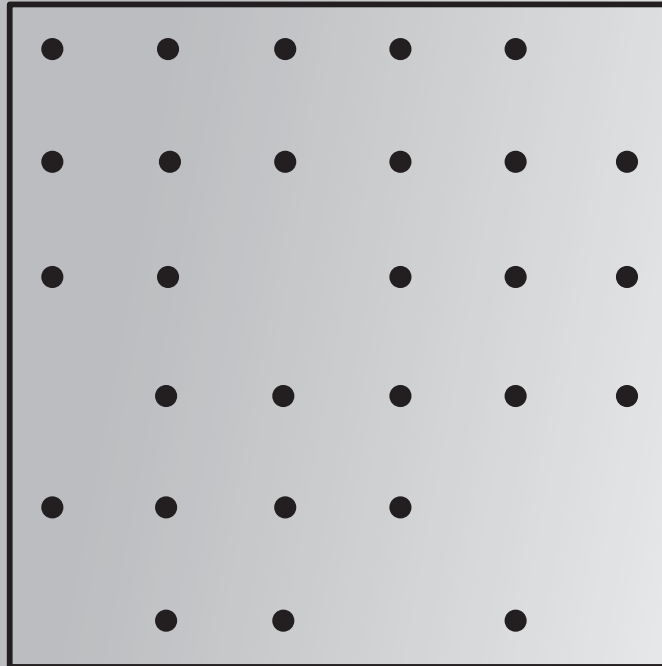


# readme-konkurranse:

## Kjempevanskelig KvadratKonkurranse

I denne utgåva av readme handlar konkurransen om kvadrat. Du skal teikne inn 7 kvadrat i biletet under, der du nyttar prikkane som hjørne. Ein prikk kan berre nyttast ein gong.

Send svaret ditt til konkurranse@abakus.no før 20. november 2010. Merk mailen KKK.



Da ingen klarte å løse konkurransen "Hvor var jeg?" i forrige utgave, går alle premiene til den andre konkurransen. Løsningen på oppgaven var følgende:

1. Moholt
2. Dødens Dal
3. Lerkendal
4. Nova Kinosenter

Løsningen på "Tragisk Tallteori" kan man komme frem til på flere måter. En måte å løse problemet på er å bruke den rekursive formelen under: Med memoisering tar dette ca. null tid. Alt fra brute-force på 36 timer til dynamisk programmering på rundt 1 ms har blitt brukt, og 6 personer kom frem til riktig svar: **8149040695**. Dette har medført til at vi har brukt random.org til å bestemme hvem som kommer på første, andre og tredje plass.

$$P(n) = \sum_{k=1}^n (-1)^{k+1} \left[ P\left(n - \frac{1}{2}k(3k-1)\right) + P\left(n - \frac{1}{2}k(3k+1)\right) \right]$$

## Vinnere

1.  
Christer Bru
2.  
Snorre Corneliussen
3.  
Arve Skogvold

## Premier

1. premie  
Bollinger Champagne



2. premie  
1 kasse øl



3. premie  
1 flaske øl



Sponses av Commitment

# readme gir deg: Gjestestripa

Av: Øyvind Stette Haarberg



# Abakuskalenderen

En oversikt over aktuelle arrangementer

## tirsdag 9. november

Bedriftspresentasjon: Mesan

## onsdag 10. november

Kurs [BEKK]: JavaScript og jQuery

## torsdag 11. november

Bedriftspresentasjon: Bouvet

## fredag 12. november

Ludøl på LaBamba!

## lørdag 13. november

Bartenderkurs

## søndag 14. november

Fotballturnering

## mandag 15. november

Kurs [Acando]: Business Intelligence

Sjekk [abakus.no](http://abakus.no) for mer informasjon og fler arrangementer!

## Smått @ nett

### “Det er ryddig hos meg, la oss rote”

Christian i andre og LaBamba-Kine.

### “Ikke gå nå, da!”

David i andreklasse utdyper godt om hvordan han prøver å legge an på en securitasvakt for å gjøre stemningen bedre. Dette gjør han til Redaktøren av [readme](http://readme.no).

### Ut på vikingtokt I

Samme David finner ut at Marte i første klasse data er noe å borde og ta fatt i. Han syntes det er en genial idé å ta med henne hjem som krigsbytte ...

### Ut på vikingtokt II

... bortsett fra at det er rykter om at de ikke dro hjem til David, men til Marte istedet.

### Surprise!

Leder av webkom ambusher ukjent Abakus-jente etter en tur på Samfundet.

### Luksusproblem (?)

HS-medlem tar med seg en kamerat på en strippeklubb han ble anbefalt av sin far. Plutselig dukker to kollegaer av faren opp. Han ene har klippekort på klubben, og tar med seg 4 strippere ut på byen - en til hver. HS-medlemmet møter der sin bedre halvdel, sin nåværende bedre halvdel.

### 04:30

Samme HS-medlem og visstnok samme kamerat fant smertefult ut at de klubbene som stenger senest er homseklubbene.

### På hyttetur med LaBamba

Under hytteturer med LaBamba koser man seg nakne i badstuen. Man pleier også å ha incest: Sølvi og Øystein, Eivind og Stine, og Alf og Sofia er prakteksempler på dette.

### Eivind II

Samme Eivind som nevnt over og Arrkom-Maja kliner til, og skal visstnok ha stukket hjem til Eivind.

### Eivind III

Eivind koser seg atter en gang med Sofia. Denne gangen klarer de derimot å holde buksene på inntil de er hjemme hos Eivind.

### Homofili

Mannlig medlem av HS som ikke er leder av noen komité forteller at han “har ingenting imot å se PR-lederen naken” i følge et møtereferat.

### Incest er best under taco

Under den famøse [readme](http://readme.no)-tacoen ankom to [readme](http://readme.no)-panger som senere på kvelden ville dele med resten av [readme](http://readme.no) at de likte hverandre på kroppspråk.

Har du tips til smått og nett? Send dem inn til [tips@abakus.no](mailto:tips@abakus.no)!