



*Var høvelen  
bedre før?*

readme er gratis og blir skrevet av og for studenter ved Data- og Kommunikasjonsteknologi ved NTNU.

17. årgang nr. 5, 2015

## Redaksjonen

Redaktør  
Stein-Otto Svorstøl

Økonomi  
Stian Steinbakken

Layoutansvarlig  
Patrick Skjennum

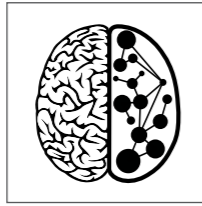
Medvirkende  
Odd Magnus Trondrud  
Hans Henrik Grønsløth  
Ragnhild Cecilie Neset  
Karoline Velsvik Berge  
Sandra Skarshaug  
Ingvild Oxaas Wie  
Sigurd Berglann  
Mats Byrkjeland  
Synnøve Halle  
Eivind Kløvjan  
Signe Carlsen  
Marie Svanes  
Bjørn Iversen  
Fredrik Gram  
Gustav Nore  
Ask Jentoft

## Kontakt

E-post  
readme@abakus.no

Adresse  
readme, Abakus  
Sem Sælands vei 7-9  
7491 Trondheim

Nettutgave  
readme.abakus.no



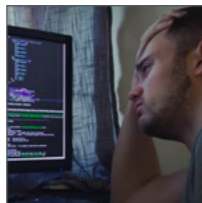
Blodtørste roboter  
Beep-baap-boop-pang!

6



Vegantest  
Kål. Kål. Kål. Kål overalt.

12



Vim  
Er det virkelig verdt det?

18

# Leder

Redaktør: Stein-Otto Svorstøl

Har du deltatt på UKA, eller kanskje jobbet der? Ja, jeg også. Deltok, altså. Jeg var på både den ene og den andre konserten. Jeg fikk også med meg litt temafest. Ja, og et par øl. Ganske mange øl ble det. Noe vin også – de hadde jo en UKEvinn. Den ble produsert i Spania – det lærte jeg av produsenten som presenterte den da jeg var på *Kompismiddag*. Vinen var god, den. Det som ikke var så godt, var bitterheten dagen etter.

For UKA kan være tungt, dag etter dag med fyll og fest. Det er ikke helt som fadderukene, men ikke så langt unna heller. Nå som ting endelig har roet seg og man igjen famlende griper en

stol på P15 for å trekke en øvingstekst ut av itslearning, kan det være tungt å tenke at dette vil være livet ditt de neste ukene. Det er tungt å ta igjen det tapte. Det er tungt å leve, egentlig.

Selv om det er både tungt å leve og jobbe, og du har mye å gjøre, så må du likevel ta pauser. Du kan ikke forvente å få gjort alt nå med en gang. Du må ta én ting av gangen, og av og til må det være lov å slappe av. En pust i bakken i noe som kan virke som en verden av bare stigninger, er fortsatt ganske behagelig.

Ikke ta det så tungt. Det går bra. Du kan ta igjen alt i eksamensperioden – eller den neste.



# Går det rundt?

Tekst: Ingvild Oxaas Wie  
Layout: Patrick Skjennum

Som studenter har vi ikke den beste økonomien, og at alt rundt oss er dyrt gjør ikke akkurat ting bedre.

## Hvor er pengene?

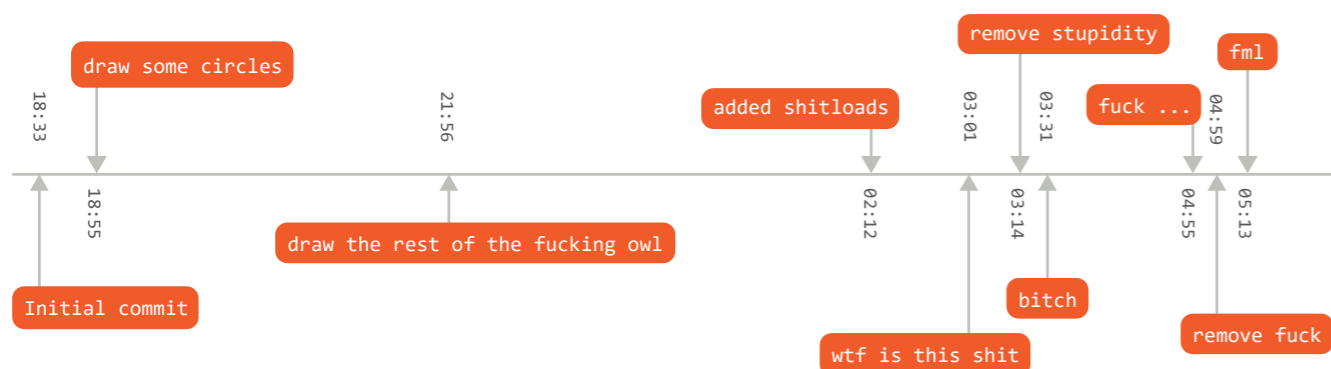
Vi studenter er glade i å drømme om mer penger. Hvert år når statsbudsjettet blir presentert, er det en våt drøm at vi denne gangen kanskje får mer penger, ja til og med en hel måned ekstra med stipend. Ti måneder med støtte kan bli litt lite, for de fleste av oss skal jo betale husleie hele året. Med god planlegging har man 10 092 kroner i måneden, gitt at man er flink til å spare storstipendet fra januar og august. Dessverre tok ikke regjeringen seg råd til en ekstra måned i år heller, så det får vel bare forbli en fin drøm. Det blir nå litt mer penger, men er det nok?

Vi har faste utgifter som husleie, telefonregning og strøm. Da sitter man ikke igjen med så mye penger, og for at man skal ha en normal hverdag er det faktisk litt viktig at man har nok penger til å klare seg, sånn at man kan få i seg næringsrik mat, og kanskje av og til ha det litt gøy?

## Mat er viktig

Blant oss finnes mennesker som er fantastisk gode på å planlegge livet sitt, og det finnes de som ikke er det. I den, ofte, litt for krevende studenthverdagen, får man ikke nødvendigvis laget seg lunsj hver eneste dag, særlig om man er i den siste gruppen. De dagene som er ekstra slitsomme, når man egentlig vil ligge i sengen en halvtime ekstra, er det fint at vi har SiT på campus slik at vi kan få oss en lunsj eller middag. For det er jo ikke så dyrt?

En middag til 50 kroner er bedre enn de fleste restauranter, men hvor ofte spiser man på restaurant? Når foreldre er på besøk og på en bedpres i ny og ne, men ikke stort mer enn det. Skal man spise baguetter – eller «sub» som de kaller det – på tilbud til 39 kroner, og som egentlig koster hele 49 kroner, da er det noe som skurrer. Vi må ha næring i hverdagen for å kunne ta vare på oss selv, og da må pengene brukes. Til slutt sitter vi igjen med lite til å bruke på oss selv. Er dette sunt? Vi har alle ting som krever penger i livene våre. Da er det vanskelig når SiT som kan gjøre hverdagen litt enklere blir så dyrt, og staten kanskje ikke gir oss nok penger til at det alltid går helt rundt. For er det ikke slikt at man må ha det bra for å gjøre det bra? Hvem er det da som gjør at vi har det slikt, SiT eller staten? Kanskje begge skal se litt mer på det.



Tekst: Hans Henrik Grønsløth  
Layout: Patrick Skjennum

Git er et populært versjonskontrollsystem utviklet av glupingen Linus Torvalds – skaperen av Linux-kjernen. Versjonskontrollsystemer er noe du kommer borti før eller siden, så det er like greit å lære seg det først som sist. Her skal vi se litt på hvordan du bør og ikke bør skrive *commit-meldinger*.

### Hvorfor versjonskontroll?

Versjonskontrollsystemer brukes først og fremst når du skal utvikle ting sammen med andre mennesker. For å ha bedre styring når du legger til, endrer eller sletter noe, gjøres derfor endringene lokalt i første omgang. Når du er fornøyd med det du har skrevet sjekker du at det ikke roter til noe annet. Deretter sjekker du en gang til at du ikke har føkket opp noe før du til slutt «gjør en commit»: Deler endringene med folk man utvikler med. Og for at de andre

– og kanskje først og fremst ditt fremtidige jeg – enkelt skal kunne forstå hvorfor du gjorde endringene du gjorde, skriver du en liten forklarende melding. Enkelt nok, eller?

### Commit-meldinger

Torvalds sier selv at gode commit-meldinger har et emne som beskriver commit-en på én linje i imperativ, samt en hoveddel som beskriver ting mer i detalj, for eksempel årsaken til at et problem ble fikset. Unngå å beskrive *hva* du har gjort – det kan man se i koden. Beskriv heller *hvorfor* du har gjort det du har gjort, på den måten du har gjort det.

### «Remove stupidity»

Mange lar frustrasjonen få utløp i commit-meldingen. Dette er ikke optimalt hvis man skal lese en «git-log», men kan være ganske

underholdende for utenforstående. Hvis man vil unngå commit-meldinger som «remove fuck» og «wtf is this shit» kan man for eksempel lese Chris Beams' tips og følge de:

1. *Separer emnet fra hoveddelen med en blank linje.*
2. *Hold emnet under 50 tegn.*
3. *Bruk stor forbokstav.*
4. *Ikke avslutt emnet med punktum.*
5. *Bruk imperativsform i emnelinjen. Tenk «If applied, this commit will ...».*
6. *Ikke la hoveddelen overskride 72 tegn i bredden. 72 tegn for å muliggjøre indentering uten å overskride 80 tegn totalt.*
7. *Bruk hoveddelen til å forklare hva og hvorfor, ikke hvordan – det ser man i selve commit-en.*



Tekst og illustrasjon: Fredrik Gram

Det har seg slik at du ved et uhell faller ned til underverdenen gjennom et hull i bakken. Forhindret av pussige vesener prøver du å finne veien hjem, helst uten å skade de som vil skade deg. Sånn funker spillet – velkommen til «Undertale».

### Spør først, skyt siden

Det du opplever i underverdenen er ikke direkte ondskap; snarere intenst hat mot mennesker. Du skjønner, for lenge siden kom det fram at mennesker og monstre aldri var skapt for å leve i harmoni, noe som ga opphav til krig om hvem som skulle streife overflaten. Våre bisarre motparter måtte til slutt se seg slått og ble dermed forvist under bakken.

Som menneskebarn er du derfor svært lite populær blant de avvikende. Utstyrt med en

beskjeden kvist som beskyttelse, har du valget om enten å kjempe din vei ut med bruk av vold, eller å forhandle med fienden – kanskje dere kan komme til enighet om en løsning?

For enkelte er nemlig alt som skal til en god klem. Andre har kun behov for å vise muskler – å by opp til fleksekonkurranse kan mot all formodning oppføre konflikten fullstendig. Pasifistiske framgangsmåter som dette gjør deg riktignok ikke fysisk sterkere, men det letter på den fiendtlige holdningen som preger beboerne i underverdenen – én persons gode handlinger kan endre et helt perspektiv preget av sinne og fortvilelse. Men situasjoner vil utspille seg der du blir trengt inn i et hjørne og må kjempe tilbake, og da kan det være lurt å ha erfaring med å bruke kraft. Gjør valg med omtanke.

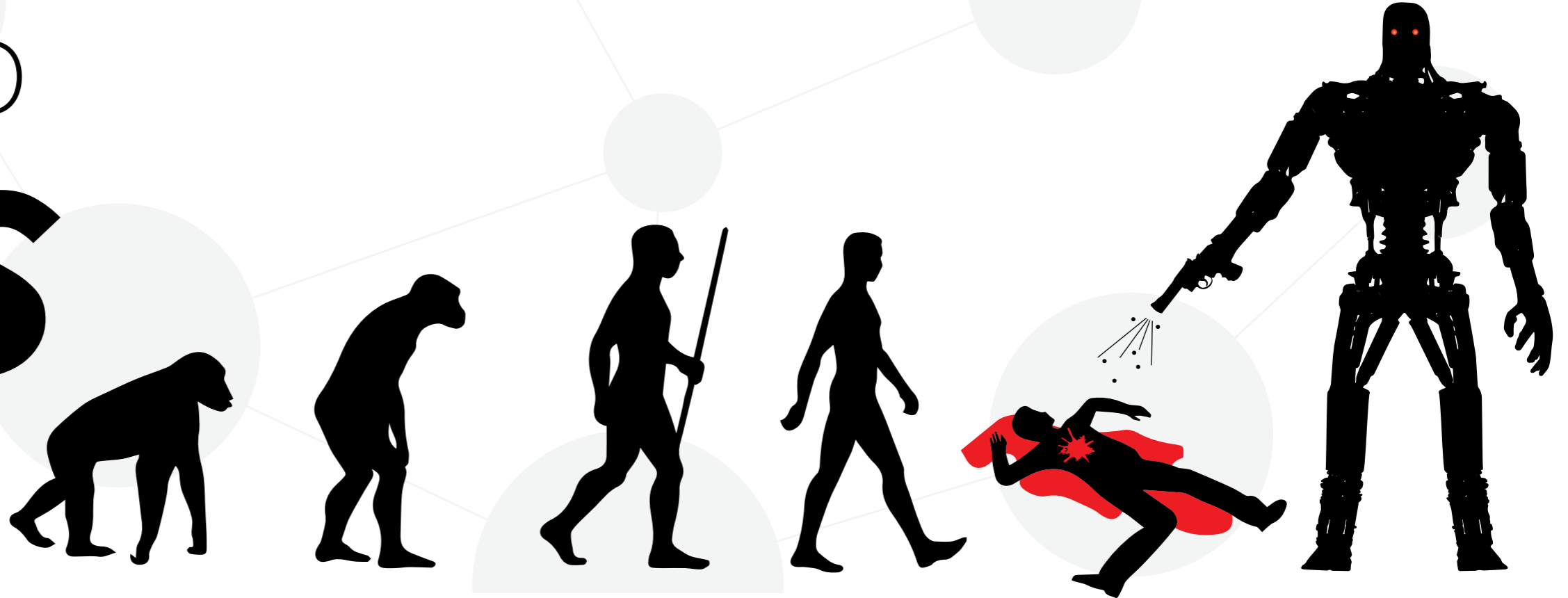
### Et sikkert kjøp

Utfordringen med å snakke om «Undertale», er hvor enkelt det er å trå over grensen og avsløre for mange detaljer. Jo mindre du vet om spillet, desto bedre blir opplevelsen. Like fullt brenner alt ned til at du virkelig skylder deg selv å prøve «Undertale». Det koster deg én øl mindre på byen, og krever kun åtte timer av livet ditt, som du sikkert ville brukt på prokrastinering uansett.

Toby Fox – skaperen av «Undertale» – befester et utpreget øye for detalj, og som spiller selv vet han nøyaktig hva som skal til for å på best mulig måte fange sitt publikum. Det er betryggende å se at unike opplevelser kan komme ut av begrensede ressurser og minimalt budsjett, noe som videre stadfester at videospill i kjernen er kreativt arbeid.

Så la deg forføre av «Undertale» – det har du fortjent.

# Ikke drep OSS



**Tekst:** Ragnhild Cecilie Neset  
**Layout:** Patrick Skjennum

Kunstig intelligens er et tema som stadig dukker opp i *science fiction*. Men hva prøver skaperne å fortelle oss om samtiden?

## Darwin og maskiner

*The Singularity* er et begrep brukt for å beskrive det øyeblikket der intelligensen til maskiner overgår intelligensen til mennesker. *The Singularity* eller lignende temaer er velbrukte i *science fiction*. I romanen «Erewhon» fra 1902 skrev Samuel Butler følgende: «Det finnes ingen beskyttelse mot den ultimate utvikling av bevissthet hos maskiner». Butler, som var en stor beundrer av Darwin, mente at maskiner også dekkes av evolusjonsteorien. Sammenligner man maskinenes ekstreme utvikling de siste århundrene med menneskenes langsomme utvikling, vil maskinene ifølge Butler fort utkonkurrere oss. Dette høres kanskje litt absurd ut, men et sentralt poeng ved *The Singularity* er nettopp at dersom en intelligent maskin klarer å bygge en forbedret versjon av seg selv, som igjen

kan bygge en enda bedre versjon av seg selv, kan utviklingen bli eksponentiell. Det var blant annet vitenskapsmenn som innførte begrepet på 1950-tallet, lenge etter Butler hadde skrevet om det.

## Robotene tar oss

Hva vil egentlig skje om vi når *The Singularity*? Mye *science fiction* tar utgangspunkt i at robotene da vil gjøre opprør mot menneskene og ta kontroll over verden, slik som i for eksempel filmseriene «*Terminator*» og «*The Matrix*». En av de aller første robot-revolusjonene finner vi i det tsjekkiske teaterstykket «R.U.R.» fra 1920, som også gav opphav til ordet «robot». Robot er tsjekkisk for arbeider, og robotene i dette stykket er masseproduserte arbeidere som fungerer som slaver for menneskene, før de gjør opprør og utrydder alle.

## Robotpoliti

Felles for maskinene i «*Terminator*», «*The Matrix*» og «R.U.R.» er at de har et slags ond

ønske om å styre verden og at de anser mennesker som verdiløse, dumme slaver. Bytter man ut «maskin» med «menneske», og «menneske» med for eksempel «dyr», får man en setning mange vil mene beskriver dagens samfunn. Dermed åpner man opp for et nytt budskap i robot-fiksjon: kritikk av samfunnet. Burde kanskje maskinene ha styrende makt? I filmen «*The Day The Earth Stood Still*» fra 1951 sendes en intelligent og uslåelig robot til jorden. Roboten er designet for å opprettholde fred ved å ubegrenset angripe jorden hvis den oppdager tegn på vold eller aggressivitet. Det er lett å forstå hvorfor en film med temaet «slutt å krige ellers blir hele verden utryddet» ble laget under den kalde krigen. Likevel er kanskje problemstillingen enda mer aktuell i dag, hvor stadig flere intelligente og fjernstyrte våpen utvikles, og kompliserte systemer, som for eksempel førerløse biler, kan bli nødt til å bestemme over liv og død.

## Det som skremmer Hawking

At roboter skal skade mennesker fordi de er like maktsyke som oss er sannsynligvis en ganske virkelighetsfjern forklaring. En mer komplisert årsak går ut på at det kan være et resultat av designfeil, der robotens ultimate mål kan gi den grunn til å skade oss. En tolkning av motivene til den morderiske roboten HAL 9000 fra «2001: A Space Odyssey», er at den innser at den har to motstridende instruksjoner som det er umulig å oppfylle samtidig. Dermed konkluderer HAL med at den beste mulige løsningen er å drepe mennesket som instruksene angår. Dette er en feil som ikke kunne skjedd dersom HAL var laget med Isaac Asimovs berømte «Tre Robotiske Lover». Lovene, som går ut på å ikke skade mennesker, er implementert slik at ingen roboter kan bryte dem. Disse enkle reglene kan illustrere hvorfor kunstig intelligens ikke kommer til å ende med apokalypse. Designer vi maskiner som ikke kan skade oss, kommer de rett og slett

ikke til å skade oss. Men er det virkelig så enkelt? I det åpne brevet fra Stephen Hawking og Elon Musk, argumenterer de for at utvikling av kunstig Intelligens er en så stor og komplisert prosess at det er svært vanskelig å forutse atferden til maskinene.

## Bevisste roboter

Maskiner *har* ikke bevissthet eller følelser. Hvis jeg skriver et program som printer ut «slipp meg fri», betyr ikke det at programmet mener det. Men vi mennesker elsker å personifisere ting. Det er for eksempel vanskelig å snakke stygt til Apples «Siri». Selv om en vet at svarene hennes kun er resultat av et søk i en database, føles det likevel bittelitt ut som om det er en ekte person som svarer. Ridley Scott har flere ganger utforsket dette temaet. I «*Prometheus*» påpeker de andre karakterene stadig vekk at den menneskelignende roboten Dave ikke har følelser, og dermed ikke kan bli såret av noe av det de sier til han. Hver gang

de kommer med fornærmelsene sine, tilsier ansiktsuttrykket til Dave at de tar feil. Og det føles veldig feil for oss som ser på filmen også. Kan vi virkelig være sikker at en maskin ikke kan utvikle bevissthet?

«*Ex Machina*» er en film som kombinerer temaet om roboters bevissthet med farene ved all informasjonen som lagres om livene våre, blant annet gjennom sosiale medier. Den kunstig intelligente Ava er nemlig laget med data fra hackede telefoner, noe som har gitt henne enormt med kunnskap om mennesker og våre følelser. Kanskje kjenner hun oss bedre enn vi kjenner oss selv?

Riktignok hører roboters bevissthet antageligvis hjemme i fiksjonen. Men selv om *science fiction* for det meste er underholdende, kan det være viktig å huske på at det lar oss se samfunnet vårt med nye øyne.



# Glasløken

Kontorstoler kan ikke stables

## Politisak forfaller

*Tekst: Mats Byrkjeland*

TRONDHEIM – Etter åtte måneders etterforskning mener politiet det ikke skjedde noe straffbart da studenten Jens (21) ble funnet i sin bolig i mars i fjor. «Vi har ikke funnet holdepunkter for at det har tilstøtt ham noe straffbart», sier politiinspektør Pål I. Tiur, sjef for politiet i Trondheim Sør. Ifølge Tiur er det ikke funnet noen spor som antyder kriminelle handlinger på stedet. «Det ble gjort grundige analyser, og det er ingenting som tyder på at Jens ble påført fysiske skader. Det er ingen tegn på innbrudd, og ingen av hans eiendeler ble skadet eller stjålet.» Det neste steget for politiet nå blir å finne ut hvorfor de var der i det hele tatt.



## Sikkerhetskontrollevaluering sterkt korrelert med antall regelbrudd

*Tekst: Christian Neverdal Jonassen*

TRONDHEIM LUFTHAVN, VÆRNES – De som jobber i sikkerhetskontrollen er interesserte i å hele tiden forbedre seg, og har derfor laget noen knapper folk kan trykke på for å gi tilbakemelding. Vi spurte noen av de som gav negativ tilbakemelding. «Du likte ikke sikkerhetskontrollen?» «Nei, jeg måtte ta opp laptopen og sånn. Og brusen i sekken fikk jeg

ikke med inn. Så da tok det jo lengre tid for meg.» «Var du ikke klar over reglene?» «Jo, men det er jo helt idiotisk at de reglene som gjelder for alle andre også skal gjelde for meg. Så, det blir lav score i dag. Men nå må jeg må forte meg og stille meg i køen ved gaten slik at jeg kan stå lengst mulig i køen som er rett før vi faktisk går ombord i flyet.»



Bruke IoT-brikker i fysiske brettspill

# AnyBoard

*Tekst: Tomas Albertsen Fagerbekk, master i Datateknologi, nå konsulent hos BEKK  
Layout: Sigurd Berglann*

**Jeg fikk bruke mestertiden min på å utvikle AnyBoard – et JavaScript-basert bibliotek som gjør det enkelt å utvikle digitale spill som benytter fysiske komponenter. For meg var det perfekt å ha en programmeringstung master, og det var megakult å for første gang fikle på og programmere chipper.**

I søken etter en masteroppgave endte jeg opp på kontoret til Monica Divitini. Hun og hennes kollega, Simone Mora, hadde jobbet med digitale brettspill, brettspill hvor brikkene var fysiske chipper med sensorer og skjermer. Jeg hadde ikke prøvd meg på noen Arduino-ting før, og var uerfaren på lavnivå-kode. Oppgaven var forøvrig ikke relevant for retningen min heller. Men det var alt for kult til å ikke ville jobbe mer med.

### Digitale brettspill

Et par spill hadde allerede vært utviklet tidligere – et av dem var «Don't Panic», et brettspill av type «serious game» hvor målet var å begrense panikkspredning blant en befolkning. Det

benyttet en PC, en online-server, hacka Sifteo Cubes for brikker, en AdaFruit Thermal Printer for å printe beskjeder, litt Python, SQL, og Javascript. Og alt var «custom made». Hvorfor? Fordi det ikke fantes noe særlig verktøy for å lage slike spill. Men det fantes spillrammeverk, Bluetooth-biblioteker, mobiler til å erstatte servere, samt billige chipper og sensorer. Utfordringen var hvordan å sy disse sammen sånn at hobbyutviklere enkelt kan kombinere de uten å ha kompetanse i flere forskjellige områder.

### En anvendelig oppgave

Resultatet ble AnyBoard. Det gir tilgang til brettspill-relevante klasser som terninger og kort, men dens hovedfunksjon er kommunikasjon med Arduino-brikker. Vi laget drivere for en RFDuino-basert prototype som ble utviklet i parallell, med fargesensor som lot oss se hvor vi er på et brett og LED som signaliserer enkle beskjeder, samt driver for LightBlue Bean med akselerometer, temperaturavleser, LED-lys og tilkobling til den ovenfornevnte printeren. De egenkomponerte

driverne for disse brikkene er utviklet for støtte på Android- og iOS-enheter gjennom Cordova-applikasjoner, men kan erstattes med egne drivere hvis man ønsker å benytte logikken på andre plattformer. I tillegg ble enkel «firmware» for chippene skrevet i C. Da målet for oppgaven var å gjøre det enklest mulig for utviklere å lage nye spill, er grensesnittet mot brikkene svært enkelt og abstrahert vekk fra driverne. For eksempel vil `TokenManger.scan()` skanne og returnere metainformasjon for alle bluetooth-enheter i nærheten, mens `token.ledBlink()` vil få brikken til å blinke.

Når jeg ser tilbake på masteroppgaven kjennes det som jeg de første 2-3 månedene vandret rundt i mørket som en sau og breket. Sakte men sikkert forsto jeg litt av hva jeg egentlig holdt på med, og ble mer engasjert og motivert. Litt som en vanskelig øving etter du ikke har vært i forelesning på flere uker, men likevel lar være å koke, og leverer noe solid etter en lang og iherdig innsats. Det ordner seg.

# LET'S NOT PLAY

Tekst: Bjørn Iversen  
Layout: Synnøve Halle



Teknologien har utviklet seg mye de siste årene. Nå kan en faktisk se på at andre spiller spill for seg. Dette får meg til å undre: Hva er det som gjør det så interessant å se på andre spille?

Da jeg var yngre fantes ikke moderne strømmetjenester som YouTube og Twitch. Om jeg ønsket å konsumere video og lyd fra mitt favorittspill var jeg pent nødt til å starte spillet og spille det selv. De eneste gangene jeg så på andre spille, var på besøk hos kameratene mine. Kameratgjengen vår hadde vanligvis én person mer enn antall kontrollere, så det var alltid én uheldig av oss – som oftest meg – som måtte sitte og se på.

I 2005 kom YouTube på banen, og det skulle vise seg å bli den største tjenesten for strømming av

videoer. Det var her «Let's Play»-formatet virkelig tok av, men skapelsen av «Let's Play» krediteres gjerne til «Something Awful»-forumbrukeren Michael Sawyer under hans alias «slowbeef». Ballen begynte å rulle, folk tok etter, og «Let's Play»-æraen var for alvor i gang.

## Hva er poenget?

Jimmy Kimmel kritiserte nylig YouTube's lansering av «YouTube Gaming», på ABCs TV-program «Jimmy Kimmel Live!». I en episode av programmet sier han at en passende sammenligning til å se på andre spille, er å besøke en restaurant og få noen andre til å spise maten din for deg – med andre ord er «Let's Play» bortkastet tid. Dette skapte et hav av negative reaksjoner mot Jimmy Kimmel, med en haug av rasende YouTube'ere som mente at Jimmy

Kimmel var en kolossal imbesil som ikke ante hva han snakket om, men hadde uttalelsene hans egentlig noe for seg?

Oppskriften på en «Let's Play» er forholdsvis enkel: Gjennomgangen av et spill blir filmet av en person, samtidig som vedkommende kommenterer spillet løp. Videoen blir deretter lagt ut på nettet, gjerne på YouTube. Her kan andre se på og kommentere videoen. En kan spørre seg om hvorfor folk bruker tiden sin på å se disse videoene. Jeg sympatiserer litt med Jimmy Kimmel her. Jeg mener at å se på andre spille et spill fjerner mesteparten av meningen med selve spillet. Samtidig skjønner jeg at sammensetningen av interaksjonen mellom spillet og «Let's Play»-eren er for komplisert til å generalisere til et så banalt eksempel som Jimmy Kimmel gjør.

Mange hevder at det ikke er selve spillet, men personligheten i «Let's Play»-en som appellerer til dem. Dette kan jeg forstå. Jeg ser for eksempel på «Q!» med Stephen Fry – ikke fordi det som snakkes om nødvendigvis interesserer meg i utgangspunktet, men fordi Stephen Fry som programleder behager meg. Det finnes også andre grunner for å se på «Let's Play». Du kan sjekke ut et spill du er usikker på om du vil like, eller du kan få med deg historien uten faktisk å kjøpe spillet selv. Kanskje hetsen rettet mot Jimmy Kimmel var fortjent likevel.

## Overveldende positive sider

Selv om «Let's Play» ikke er helt min greie – jeg foretrekker å gjøre mesteparten av jobben selv – er det ingen tvil om at

underholdningssjangeren er svært populær. Den kommer nok ikke til å forsvinne med det første. I hvert fall ikke om en tar i betraktning at den personen med flest følgere på YouTube er en «Let's Play»-er. Vedkommende heter Felix Kjellberg, men er kanskje best kjent under aliaset «PewDiePie», og klatret til toppen med sine reaksjonsvideoer til spill, gjerne med skumle tema. Han har for øyeblikket over trettini millioner følgere, og over ti milliarder visninger på videoene sine.

Flere «Let's Play»-ere på YouTube lager også arrangementer som er veldedige i natur. «PewDiePie» har for eksempel samlet inn over én million dollar til blant annet «Save The Children». Awesome Games Done Quick (AGDQ) er et annet veldedig

arrangement. AGDQ arrangerer årlig såkalte «speedrunning marathons», hvor profesjonelle «speedrunnere» forsøker å gjennomføre kjente spill – som «Super Metroid» – på kortest mulig tid. I 2015 samlet «AGDQ» inn over 1,2 millioner dollar til Leger Uten Grenser og Prevent Cancer Foundation. Absolutt ikke lommerusk.

Kanskje «Let's Play» ikke er like meningsløst som jeg i utgangspunktet tenkte. Underholdningssjangeren har definitivt mange positive sider, og det er opplagt at mange får mye glede ut av de eksisterende videoene på YouTube. Til slutt, husk dette, både som visdomsord og påminnelse til meg selv: Du trenger ikke å like noe, og du trenger heller ikke å forstå noe, for at det skal være viktig. Let's Play.

# Det var godt, *men* ...

**Veganer:** Signe Carlsen  
**Layout:** Sandra Skarshaug

Er veganmat bare for hippier med havregrøt og grønn juice i syltetøyglass, eller er maten spiselig for vanlige folk også? **readme** har testet Trondheims beste vegetarrestauranter, for å sjekke hvordan menyens veganske alternativer faller i smak hos én veganer og tre kjøttetere.

## Når vegetar ikke er sært nok

Hva er veganmat, og hvem velger å bli veganer? Ettersom vegetarianisme er blitt mer og mer ordinært, er det mange vegetarianere som tar steget videre til et særere liv uten noen form for animalske produkter. Dette betyr altså at egg, meieriprodukter og honning er forbudt, og de aller strengeste veganere styrer også unna dun, lær og ull. Dette høres nok for de fleste «kjøttganere» ut som et fryktelig mas, men for meg som selv er veganer, kommer det helt naturlig å velge soyamelk og tofu fremfor kumelk og kylling.

Formålet med denne testen var først og fremst å finne ut om veganmat er noe som vanlige kjøttetere kan spise, nyte og til og med velge foran animalsk mat. Samtidig ville vi også sjekke om Trondheim har noe bra mattilbud for veganere. Trondheim har to rene vegetarrestaurantkjeder, Persilleriet og Hagen. Begge steder har flere veganske retter på menyen, og vi testet to av dem på hvert spisested, pluss en dessert på Persilleriet. Testteamet består av meg som sjefsveganer, og Sandra, Patrick og Fredrik som kjøttetende prøvekaniner.

## Rett fra Hagen

Første stopp på den grønnsaksspekkede ferdien er Hagen på Nedre Bakklandet. Menyene har mange veganske alternativer, og tilbyr et godt utvalg av salater, sandwicher, ruller og burgere. Vi bestemmer oss for å bestille en falafelrull og en klassisk kålrotburger i brød. Når falafelrullen

ankommer bordet, delt i fire like store biter, nøler ingen med å ta en bit. «Det smaker veldig kål», er Sandras første reaksjon. Og hun har rett i det. Selv jeg, veganeren, blir overrasket over hvor mye kål rullen inneholder, og selv om kålen er godt marinert og finrevet, blir man som Patrick fint sier «ventende på en bit uten kål». Ellers sier de tre kjøtteterne seg enig i at rullen er pakket inn i en veldig god lefse, og at innholdet har mye smak, men mangler variasjon og er klissete. Alt i alt er retten for monoton, og skulle hatt flere falafelbiter.

Neste rett i ilden er Hagens klassiske kålrotburger i brød med «veganise», salat, syltet rødbete og løk. Denne faller i smak hos både veganer og altetende. Burgerens komposisjon er gjennomtenkt, og den er godt balansert mellom søtt, salt, sur og bitter. Der alle kjøtteterne er enige om at kålrotburgeren smaker overraskende genuint, ville fortsatt Patrick



helst sett den byttet ut med en ekte kjøttflis. Sandra stiller seg på motsatt side og beskriver burgeren som svært tilfredsstillende akkurat som den er. Alle i spiselaget er enige om at burgeren er bedre enn falafelrullen.

## Persilleri uten persille

Neste stopp er Persilleriet i Erling Skakkes gate. Menyene her er ikke like mangfoldige som på Hagen. Vi ender opp med en chipotlekubbe, en hummuskubbe, og to stykker gulrotkake. Den meksikanske chipotlekubben er først ut. Her blir samtlige altetere overrasket over hvor lite overrasket de blir: «Det er jo som en vanlig burrito, bare uten kjøtt» sier Sandra, mens Fredrik konstaterer hvor lite «alien» det smaker. Det er til og med enighet i at kubben smaker av ost, selv om den selvfølgelig er uten. Spisefølget er fornøyd, men mener samtidig at kokken kunne vært mer ambisiøs, for smaken blir veldig standard.

Tiden er inne for å smake på hummuskubben. Sammensetningen av ingredienser i denne rullen minner mye om falafelrullen fra Hagen. Dessverre faller den ikke like mye i smak. Ensformig konsistens, kjedelig i lengden, mye kål og sennep og for lite falafel er kritikken som går igjen. «Denne hadde jeg ikke orket så mye av», sier Patrick.

Litt skuffet beveger vi oss spent videre til gulrotkaken. Kan en kake uten egg og melk ha noe for seg? Med en deigete konsistens og autentisk smak, er alle i testteamet passe fornøyd. «Den smaker godt, men er ikke den beste gulrotkaken jeg har smakt», forteller Sandra. Gulrotkaken har rikelig med hasselnøtter, noe som faller i smak hos Patrick. Fredrik liker at kaken ikke er for søt, og smaker litt sunt. Personlig synes jeg kaken har en litt rar blomsteraktig ettersmak, men at helheten ellers er god.

## Økt hipsterfaktor

Etter to restauranter, fire middagsretter og én dessert, er spiselaget mette på en litt annerledes og lettere måte. Det viste seg til slutt at veganmat faktisk er spiselig for kjøttetere, men kanskje ikke å foretrekke. Så hvordan oppsummerer de altetende dagen? «Jeg hadde forventet noe litt mer eksotisk», sier Patrick. «Det var mange gode retter, men jeg ville fortsatt valgt vanlig mat over dette», fastslår Sandra. Dagens beste rett? Burgeren fra Hagen, dette er det hverken tvil eller uenighet om i spiselaget. «Alt i alt var det et bedre måltid», avslutter Fredrik.

*Tofu – soyaprodukt fra Asia, ligner på fetaost  
Falafel – små baller av kikerter, vanlige i Midtøsten  
Veganise – vegansk majones  
Kubbe – Persilleriets navn på en rull/wrap  
Chipotle – tørket og røkt chili, vanlig i Mexico*



Chick  
or treat?



Ting du bør vite som siving

# 70 Drømmer

Tekst: Bjørn Iversen

De fleste har et godt forhold til søvn. Kanskje man ikke alltid får sove, men det er nok få som vil påstå at søvn er en dårlig ting. Med søvn følger det ofte drømmer. Drømmene våre er ofte interessante, men gir sjeldent mening. Hva er de gode for?

## Søvn og drømming

Søvn er viktig, spesielt for drømmer. Drømming foregår nemlig kun mens du sover, i motsetning til dagdrømming – et helt annet fenomen. Søvn består av fem stadier som gjentas i fire til fem sykluser. I det første stadiet sover du svært lett, mens i det andre blir søvnen gradvis dypere og dypere. I stadiene tre og fire, også kalt *DELTA-fasen*, sover du dypest. I det femte og siste stadiet foregår *REM-fasen*. REM-fasen kjennetegnes ved hyppig pust, raske, ukontrollerte øyebvegelser og muskelavspenning. I denne fasen drømmer man. Grunnen til at kroppen ikke handler i samsvar med det som drømmes er at produksjonen av *neurotransmitterene noradrenalin, serotonin og histamin* blokkeres fullstendig under REM-fasen.

## Hvorfor?

Drømmer kan til tider være fantastiske, men *hvorfor* drømmer vi? Ekspertene er fortsatt usikre på dette. For å finne en forklaring studerte noen forskere mus som var frarøvet REM-søvn. Det de fant ut, var at musene hadde vesentlig dårligere hukommelse den påfølgende dagen, så det virker som at drømming har en funksjon i forbindelse med hvordan hjernen danner minner. Ikke nok med det: Man kan koble elektroder på en person for å måle hjerneaktiviteten. Om personen gjør en komplisert oppgave, som å lære et nytt instrument, fanges da hjerneaktiviteten under aktiviteten opp som elektriske signaler. Under søvnens REM-fase, enten personen vet det eller ei, gjenskapes i store deler nettopp disse signalene.

Mange populære teorier om hvorfor vi drømmer er variasjoner på idéen om at mens vi sover, er underbevisstheten opptatt med å organisere minner. Under denne prosessen skaper underbevisstheten en mengde elektriske impulser. Disse impulsene, eller denne støyen, blir da oppfattet av *hjernebarken* – det ytre laget av storehjernen – som blir forvirret. Som svar på

støyen gjør da hjernebarken sitt beste for å skape en sammenhengende historie: Det vi oppfatter som en drøm.

## Å leke Gud

Mens man drømmer, er det mulig å være i en tilstand som kalles *bevisst drømming*. I denne tilstanden er man klar over at man drømmer. Om man bevisst drømmer er man i kontroll av drømmelandskapet. Konsekvensene av dette, gitt at man ikke våkner av sjokket av ikke å være våken, er at man kan gjøre alt en kan tenke seg. Du kan oppfylle dine vildeste fantasier. Det finnes mange ressurser på nettet som beskriver hvordan man lettest kan oppnå en bevisst drøm. Det er visstnok ingen enkel prosess, men kanskje det er verdt et forsøk? Drøm søtt.



Ting du ikke bør vite som siving

# Rar engelsk



Tekst: Eivind Kløvjan

Engelsk oppstod som en blanding av veldig mange ulike språk, og som et resultat av dette har språket en rekke interessante kvaliteter.

## «Buffalo» ad infinitum

Se for deg at det finnes en mengde hunder fra Belgia som er spesielt glade i hundeoppdrettere. Videre ser vi for oss at disse hundene blir studert av en gjeng forskere fra Trondheim. Alt dette kan du meddele i én setning: «Belgiske hunder som trondheimsforskere studerer, elsker hundeoppdrettere». Her kan vi så erstatte relativpronomenet «som» med et såkalt «zero relative pronoun» – altså fjerne det – og i tillegg ta vekk kommaet. Da får vi setningen «belgiske hunder trondheimsforskere studerer elsker hundeoppdrettere».

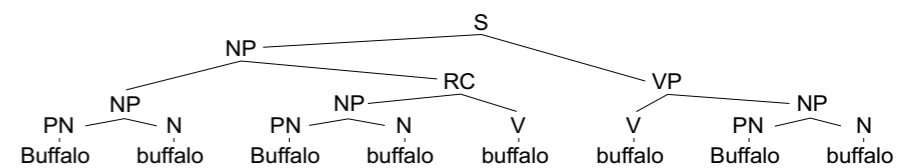
Du har tre ord. Ett ord, *A*, innfrir kravet *substantiv, ubestemt form entall* ELLER *stedsnavn* ELLER *adjektiv, positiv flertall*. Et annet ord *B* har kvaliteten *substantiv, ubestemt form flertall*, og et tredje, *C*, har kvaliteten *transitivt verb, presens*. Med disse kan du fylle inn hvilke som helst tilsvarende ord i følgende mal, og ende opp med en grammatisk korrekt

setning: ABABCCAB. Setningen om de belgiske hundene ovenfor følger nettopp denne malen.

Med et trippelt homonym – altså en gruppe bestående av tre ord som uttales og skrives likt, men som har ulik betydning fra hverandre – som tilfredsstill alle de overnevnte kravene, kan vi danne grammatisk korrekte setninger ved bruk av ett og samme ord med hensyn på skrivemåte og uttale. «Buffalo» er en by i New York, og «buffalo» med liten «b» er både en forkortet form av «vannbøffel», og et lite brukt verb som betyr noe slikt som «å bølle». Slik ender vi opp med den berømte setningen «Buffalo buffalo Buffalo buffalo buffalo buffalo Buffalo buffalo».

## Svadagenerator

Det er relativt få triple homonymer som kan fylle alle disse tre grammatiske funksjonene, men



de finnes. For eksempel har vi «dice», «fish», og «police». Siden disse ordene kan innfri alle de ulike funksjonene, kan vi plassere dem i en hvilken som helst posisjon i den overnevnte malen, og stå igjen med en fullstendig akseptabel engelsk setning – for eksempel «Dice police fish buffalo dice fish fish fish», eller på norsk: «Terningspoliti som fiskebøfler kutter opp, fisker fiskefisker».

Dette har vært en kort innføring i noen spesielle egenskaper ved det engelske språket – egenskaper som du som siving *definitivt* ikke trenger å vite noe om. Men dersom du ikke fikk med deg noe annet fra denne teksten, så få i hvert fall med deg dette: En setning behøver ikke gi mening for at den skal være grammatisk korrekt, i hvert fall ikke på engelsk. Det er kanskje noe å tenke over neste gang du skal skrive rapport- eller exphill-svada.

# Sim sala Vim

Tekst: Stian Steinbakken  
Layout: Sigurd Berglann

Helt siden jeg begynte på NTNU har alltid en minoritetsgruppe – ofte Linux-tilhengere – kjaset om at jeg burde bruke Vim når jeg programmerer. Etter flere frustrerende forsøk bruker jeg nå teksteditoren fast. La meg ta deg med på min reise inn i Vims verden.

## Vim – Hva er det?

Vim er en «open source» teksteditor. «Enda en teksteditor?» tenkte jeg. «Hva skal jeg med Vim når jeg har både Sublime, Notepad++ og et drøss med IDEer som fungerer for meg?» Vel, Vim er ikke en helt vanlig teksteditor, skjønner du. Når jeg først åpnet Vim og begynte å skrive, så skjedde det ingenting. «Hva? En teksteditor som jeg ikke engang kan skrive i? For noe tull.» Jeg lærte snart at det er akkurat her kraften til Vim ligger. Når du først åpner Vim, befinner du deg i *normalmodus*. Alle tastene er nå egne kommandoer. Et trykk på «i»-tasten, og Vim går over i *innsettingsmodus*.

Her kan du skrive inn tekst som vanlig. For å gå ut av innsettingsmodus trykker du bare på escape-tasten.

Hva er poenget med dette? Å ha forskjellige moduser åpner opp en helt ny verden av muligheter for tekstredigering. For eksempel kan du nå bruke tastene «h», «j», «k» og «l» for å flytte markøren til henholdsvis venstre, ned, opp og høyre. Ikke bare sparer du tiden det tar å flytte seg ned til piltastene, men du sparer også håndleddet for den kronglete bevegelsen i å flytte seg ned dit. Dette kan spare deg for mye bry og betennelsesplager i framtiden. For å tvinge meg selv til å ikke bruke piltastene, deaktiverte jeg dem fullstendig i Vim. Med så mange muligheter kommer også mange utfordringer. Ikke bare brukte jeg nå masse tid på å skrive ting som aldri nådde fram til skjermen, men jeg fikk heller ikke lov å flytte meg rundt på en normal måte.

## Ord for ord

En ting jeg lærte fort med Vim er at det bare er å spørre seg selv «hva vil jeg gjøre?», og så google det. Skal jeg for eksempel endre et ord, har det seg virkelig slik at jeg må manøvrere meg til enden av ordet, gå i innsettingsmodus, for så å backspace bort hele ordet? Nei. Vim har en funksjon «change» koblet til «c» tasten. Kombiner dette med «w» som står for «word», og du har kommandoen «change word». Står du altså på begynnelsen av et ord, kan du bare skrive «c» og «w» etter hverandre. Ordet vil bli borte, og du står i innsettingsmodus der ordet var. I tillegg kan du bruke tall for å bestemme hvor mange ganger en kommando skal utføres. Skriver du «7cw» så vil du endre de syv neste ordene fra der du står. Dette er ganske mye enklere enn å måtte markere teksten med musa og fjerne den. Du kan forresten bruke «w», «b» (for «beginning») og «e» (for «end») til å navigere deg rundt raskt i teksten.

Du har sikkert lagt merke til at funksjonene ofte har leksikalsk sammenheng med tastene de er knyttet til. På samme måte som at «c» står for «change», står for eksempel «d» for «delete» og «p» for «paste». Enda en funksjon som er verdt å merke seg er stor og liten «o» som henholdsvis lar deg legge til en linje over eller under linjen du står på. Liten «a» tilsier «append» og setter deg i innsettingsmodus bak markøren, mens «A» gjør det samme bare på slutten av linjen. «G» lar deg gå til enden av dokumentet, mens et tall, n, etterfulgt av «gg» flytter deg til linje nummer n. Veldig hendig, og dette er bare toppen av isfjellet.

## «Command and conquer»

Da jeg etter mye om og men endelig begynte å få dreisen på Vim, fant jeg ut at det var en god idé å kunne lagre dokumentet. Til dette trenger vi en ny modus, *kommandomodus*. Her kan vi skrive kommandoer i Vim. Hvis du skriver kolon i normalmodus, vil du merke at du nå skriver på

den nederste linjen i dokumentet. Dette er ikke den nederste linjen i dokumentet, men heller «kommandolinjen» i Vim. Skriver vi «:w», som er kort for «write», lagres dokumentet. På samme måte brukes «:e f», som er kort for «edit», til å åpne filen f. «:!» lar deg skrive kommandoer i bash, uten å gå ut av Vim. For eksempel hvis du vil kjøre programmet ditt.

## Gjør Vim til ditt eget

Jeg nevnte tidligere at jeg lærte meg å bruke «h», «j», «k» og «l» ved å deaktivere piltastene. Vim kommer nemlig med en personlig .vimrc fil, som lar deg gjøre nettopp slikt. Du kan se på .vimrc filen som innstillingene dine i Vim, som du selv kan programmere. Du kan åpne .vimrc filen din ved å skrive «:e \$MYVIMRC». Første gang du gjør dette vil du finne en tom fil, fordi du ikke har definert noen innstillinger enda. Eksempelvis vil «set number» fortelle Vim at du ønsker å vise linjenummer. Her finnes det nesten

ikke begrensning for hva du kan gjøre. Alt fra å remappe knapper til å fullstendig redefinere Vim. Det finnes utallige gode eksempler på .vimrc-er på nett.

Å sette meg inn i Vim er noe av det mest frustrerende jeg har gjort. Det er latterlig irriterende å bruke ti minutter på å skrive ti linjer med kode, men det tok ikke mer enn en uke før jeg begynte å se drastisk forbedring. Læringskurven er bratt, men givende. Nå, måneder senere, angrer jeg ikke et sekund. Det er ikke nødvendigvis fordi ting går fortere i Vim, men heller det at tankeprosessen forblir uavbrutt. Når en er dypt inne i en tankerekke, er det svært viktig at denne rekken ikke avbrytes av tungvint tekstredigering. Vim lar deg beholde flyten og fokusere på det som er viktig. Alt i alt vil jeg si at det å lære seg Vim egentlig er litt som å lære seg å programmere. Du må bare begynne, for så å google alt du måtte lure på.

# Tradisjonell barbering

Spa for hud og lommebok

# BARBER

Tekst: Stein-Otto Svorstal

Foto og layout: Patrick Skjennum og Karoline Velsvik Berge



Hipsterkultur eller billig spa for ansiktet? Tradisjonell barbering – hva er bakgrunnen for trenden?

Sammen med hipsterkulturen har det de siste årene feid en nostalgibølge over den vestlige verden. Dette har gitt oss en forkjærlighet for alt som er gammelt. Om det gjelder kjøkkenartikler eller klær spiller ingen rolle. Poenget er at «alt var bedre før i tida». Selv er jeg ikke utelukkende positiv til dette, da det finnes flere eksempler på ting som ikke var bedre før i tiden. Før i tida hadde ikke Abakus-kontoret Farris, for eksempel.

Når det er sagt, kan jeg gå med på at enkelte ting var bedre før. All endring er ikke til det bedre. Dette gjelder særlig hvordan man sørger for fraværet av skjegg. I en tid hvor vi dyrker effektivitet og prosess, har trykkbokskremer og flerbladshøvler tatt helt over markedet for barberingsprodukter. Begge deler er virkelige produkter av sin tid: Flere blader i høvelen må

vel gi en langt mer effektiv barbering? Hvorfor skumme barberskum selv, når du kan få det ferdig skummet fra butikken? Jeg virker kanskje både gammel og bitter, men akkurat her er den gamle måten faktisk ganske mye bedre.

## Avansert nostalgisk teknologi

Hva er egentlig tradisjonell barbering? Da din bestefar barberte seg, benyttet han seg ikke av Gillette sine flerbladshøvler, men en solid sak av metall. Dette kalles en «safety razor». I den kunne han sette inn tynne barberblader, du vet slike man kan ta livet av seg med. Deretter brukte han barberkosten sin til å skummet opp barberskum, og la det over huden. Med rett vinkel på høvelen, dro han den ned over den nå myke huden, og fjernet hårene.

Så hvorfor var akkurat dette bedre før? Det er tre gjennomgående argumenter for tradisjonell barbering: At det er mer behagelig, at det gir en bedre barbering og at det er bedre for huden.

For å si seg enig i at det er mer behagelig og at barberingen er bedre, må man nesten prøve det ut. Det jeg kan si noe om, er hvorfor det er bedre for huden. Det er nemlig slik at det å barbere seg i utgangspunktet ikke er bra for huden din. Det du faktisk gjør er å dra knivblader over huden din. Skjegg er ikke noe vi trenger å fjerne, så for huden din er hele prosessen totalt unødvendig. Om man først vil ha det vekk, må man være skånsom. Da er det om å gjøre å ikke bruke for mange blader av gangen, for sånt irriterer altså huden.

Så har vi altså flerbladshøvlene, som har både har flere blader, og svært liten plass mellom hvert blad. Dette betyr at når du drar høvelen over huden, må du gjerne dra over flere ganger. Det blir enda flere kniver mot huden. Årsaken til at du må dra over flere ganger er at høvelen må jobbe med stubber lenger bak, ikke bare de ukuttede hårene det første bladet møter. Dette fører til at bladene bak ødelegger for arbeidet

det første bladet gjør, ved å dytte på stubbene etter de er kuttet. Det er dette som vanligvis forårsaker inngroddede hår. Inngroddede hår er et veldig tydelig tegn på irritert hud, og når huden din er irritert synes den at du gjør en dårlig jobb med å passe på den.

## Det myke alternativet

En annen betydelig forskjell mellom barbering med flerbladshøvel og «safety razor», er at man med sistnevnte gjerne bruker en barberkost i tillegg. Denne barberkosten bruker man sammen med barbersåpe eller -krem, for å lage skum. Dette gjøres ved å gjøre kosten våt av varmt vann, og så «røre» rundt i såpen eller kremen, til det blir skum. Deretter skyller du ditt eget ansikt med varmt vann, før du påfører skummet på skjegget.

Dette skummet føles langt mer behagelig på huden enn kremen du får på boks i din lokale dagligvareforretning. Dessuten er det å bruke en

kost en helt annen opplevelse enn det å klaske på litt krem fra en boks. Med den blir hver eneste morgen et spa for huden, når kosten sirkler seg inn under og over de strie skjeggårene mine.

## Dyr rasping

Dette virker kanskje dyrt, hvordan i alle dager skal du spare penger på «safety razor»-barbering? I norske butikker som Barbershop.no får du en fempakning med barberblader for 15 kroner. Et slikt blad holder til 4-8 barberinger før de blir sløve. Bestiller du fra det store utlandet, for eksempel britiske Connaught Shaving, får du 200 blader for like under 200 kroner, inkludert frakt. Til sammenligning koster en fempakning med Gillett-blader til en flerbladshøvel omkring 269 kroner.

Hva så med høvel og skum, «det må vel være dyrt?», tenker du. Vel, nei. Du må ikke ut med mer enn rundt 500 kroner til sammen for både høvel og kost, men det er selvsagt mulig å bruke

mer. Prisen forsvarer seg selv ved at produktene holder livet ut. Pris på barberskum- og -krem varierer med produsenter, men du får gode produkter fra 80 til 200 kroner. Forskjellen ligger igjen i varighet. Sist jeg kjøpte meg ny barbersåpe betalte jeg 129,-. Det var påfyll til en trekrukke med såpe jeg kjøpte omkring halvannet år tidligere for greie 289,-. Nevnte jeg forresten hvor flott det er med tradisjonell barberingsutstyr på baderomshylla?

Så hvor skal du begynne for å komme i gang med tradisjonell barbering? Selv kan jeg anbefale å bestille en oppstartspakke fra for eksempel Barbershop. Den ligger på omkring 700 kroner, og da får du med alt du trenger for å komme i gang. Det finnes dessuten en hel rekke barberkremer og -såper med mer feminine dufter, så er du jente har du også anledning til å kaste deg på trenden. Finn ut hva du selv liker av barberingsteknikker, spar penger og drikk mer øl: Øl er nemlig bra for skjeggvæksten.

Mange spørsmål,

# ingen svar

Kvinneguiden dukker opp uansett hva man søker etter med Google, men får man egentlig svar?



**Tekst:** Marie Svanes  
**Layout:** Synnøve Halle

Mange ser på Kvinneguiden som en gjeng med 40 år gamle, gretne kvinner som «bitcher» om alt og ingenting. Dette er forsåvidt sant, men noen ganger er det menn, og ofte sutres det faktisk om en del vettuge ting. For eksempel er flyktningkrisen et hett tema for øyeblikket. Forumbrukerne på Kvinneguiden har ofte en mening om alt, samtidig som de selvfølgelig er eksperter på alt. Dette gjør det veldig gøy å spørre om ting du lurer på, fordi du som regel vil få svar. Hvorvidt svarene alltid er riktige eller gode, kan derimot diskuteres. Spørsmål som «Når kan jeg pynte til jul?», «Hvor får man kjøpt cheddar?» og «Kvinner, funker denne Tinder-meldingen?» er bare noen få eksempler på viktige spørsmål som besvares.

Uten mat og drikke, duger Kvinneguiden ikke ...

Spørsmålene jeg har googlet og som har resultert i en Kvinneguiden-link, er ofte

matrelaterte. Et eksempel på dette er om man kan spise mat som har stått i romtemperatur en stund. Her vil noen mene at det er livsfarlig å spise mat som har stått ute i mer enn fire timer, mens andre vil si at «det går bra fordi jeg ble ikke syk». Det blir omtrent det samme som å si: «Jeg har syklet uten hjelm, og det gikk helt fint». Men det er kanskje en grunn til at vi har et kjøleskap? Andre igjen har faktisk lest seg opp på temaet, og konkludert med at det nok er best å droppe å spise todagerspastaen fra kjøkkenbenken for å ikke risikere å bli syk.

For studenter som er helt fortlapt i matuniverset vil Kvinneguiden også kunne hjelpe deg med enkle, dagligdagse ting, slik som hvordan man skal koke nudler og hvor lenge en Grandiosa skal stå i ovnen. Dette er kanskje spesielt rettet mot de som ikke gidder å lese emballasjen. Kvinneguiden svarer deg ikke bare på spørsmål – de hjelper deg også med forslag til billig og

sunn middag, eller hvilken vin som passer best for en studentlommebok. Ved spørsmålet om billig middag til studenter, blir det spesielt dratt frem det å spise havregrøt og begynne å spise vegetarisk. Ellers anbefales det å handle på tilbud og lage store porsjoner av mat, og selvfølgelig kjøpe billigproduktene kjedene har å tilby.

## Skoleguiden?

Skolen er ikke alltid like lett. På Kvinneguiden er det en egen tråd som kalles «Sutreråd for studenter!». Den går i grunnen bare ut på at alle kan sutre og klage så mye de vil om studiene, eller livet generelt. Men vær varsom: Hvis du plutselig skriver om noe som er bra i livet kan folk bli smått fornærmede over at du har det bra. Det er jo tross alt en sutreråd.

Står du fast på en matteoppgave, er nok heller Matematikk.net forumet du bør oppsøke. Men



på Kvinneguiden finnes det andre interessante tråder, som for eksempel «Hvordan gjøre et best mulig jobbintervju?» eller «Ditt verste jobbintervju», hvor du kan få noen tips til hva du skal og ikke skal gjøre under ditt neste intervju. Nå i disse høsttider er hvordan man skal gjøre lesing og pugging koseligere en høyaktuell problemstilling. Her blir det foreslått å ha en koselig skjermsparer på PC-en, tenne stearinlys eller sette på noe rolig musikk. Det blir også foreslått å sjekke ut sutreråden på Kvinneguiden, fordi «det skaper jo et hyggelig miljø når vi deler noen av forferdelighetene med hverandre.»

## Det ikke' meg, det er deg

Noen mennesker er «alltid» sammen med noen; andre har aldri vært sammen med noen før. Tråder med klassiske spørsmål som «Hvorfor er det bare meg som ikke finner kjæreste?» er derfor svært populære. Her blir det gitt tips som å dusje

og vaske klærne regelmessig, og i tillegg ha ok personlighet og utseende. Andre tips som blir gitt er å smile masse, ikke være slitsom, ha god humor, virke sympatisk og være en interessant person. Lekende lett, med andre ord.

Forelskelse kan være vanskelig. Spesielt hvis man er forelsket i stesønnen sin eller har en elsker på alder med egne barn. Responsen i disse trådene kan kort oppsummeres fra «Slutt opp med de lekene, slå opp med typen og flytt ut.» til «I all verden som folk klikker i vinkler. Man kan da ikke noe for hva man føler for en annen person.»

## Et eple om dagen, gjør godt for magen?

Har du vondt i ei tå? Da har du mest sannsynlig kreft. Ok, det er helt sikkert ikke det, men med Kvinneguiden, som med mange andre forum, er de fleste selvutnevnte eksperter innen legekunsten. Med et raskt Google-søk har de

opparbeidet kunnskap om sykdommer du ikke engang visste fantes. Likevel har all denne Google-søkingen ofte god nytte, da folk faktisk får tips til hva de skal gjøre hvis «magen er ustabil som pokker» eller hvis du har konstant leamus på øyelokket. Som oftest blir det konkludert med at du bør dra til legen. Med mindre magen din er ustabil etter at du har spist en boks med erter – da anbefales toalettet.

Dette er bare noen få av trådene på Kvinneguiden, og det finnes et hav av andre. Hvis det er noe spesielt du lurer på er det jo også bare å spørre, for ofte er det gjerne noen som har lurt på akkurat det samme som deg. Med mindre du lurer på hvordan du bruker en kulepenn eller hvordan man leser en bok. Mange tråder er også svært populære, for eksempel tråder som kritikk av fotballfruen og «Fortell noe skikkelig uinteressant!». Så hvis du vil være med på Kvinneguidens mange finurligheter, heng deg på!



Utgavens konkurranse

# Petras prydelige primtall



Tekst: Eivind Kløvjan

Petra har lett lenge etter et bra kostyme som hun og venninnen Pernille kan ha på seg på Halloween, og hun har endelig fått den perfekte ideen – et kostyme som på praktfullt vis demonstrerer både deres forkjærlighet for matematikk og for avslørende klær. De skal kle seg ut som sexy primtall – altså et par av primtall med differanse 6.

De har gjort klart ulike tekstiler og skrivesaker, så nå er det bare primtallene selv som mangler. Siden vennene ikke vil virke *alt* for høye på pæra, ønsker de å finne de største sexy primtallene med en sum som ikke overgår én milliard. Kan du hjelpe dem med det?

Hvis du tror du vet svaret, så send de to tallene til [konkurranse@abakus.no](mailto:konkurranse@abakus.no) med emne «PPP».

Løsningen fra forrige konkurranse var: 35 hopp. Minste antall hopp for n frøsker er gitt ved formelen  $n^2 + 2n$ .

sponset av Genus

## Vinnere

1. Sindre Schei
2. Øystein Gakkestad
3. Magne Vikjord

## Premier

1. premie



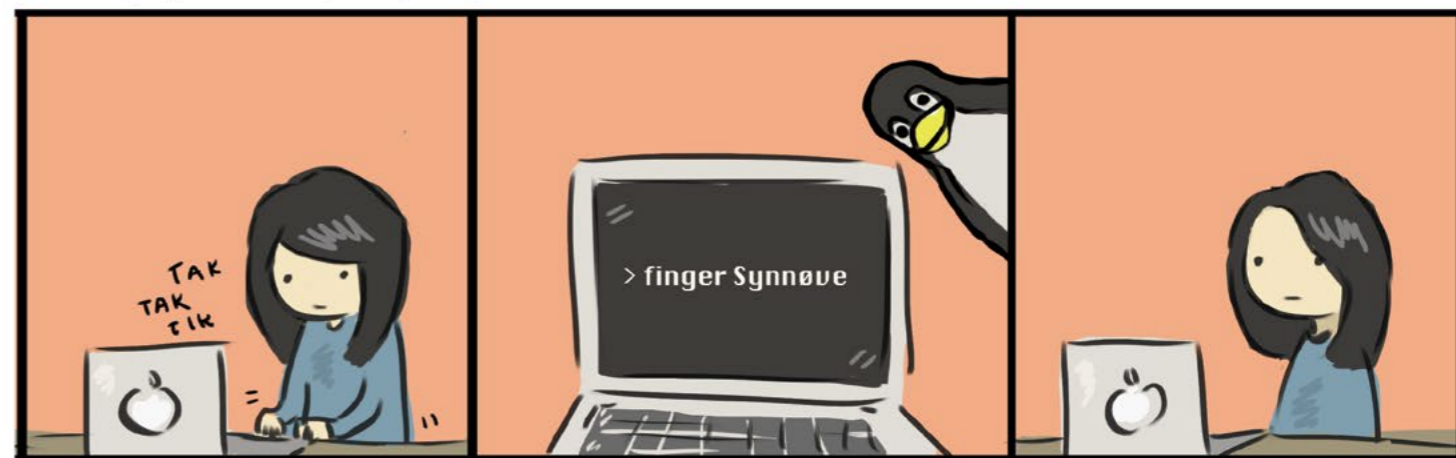
2. premie



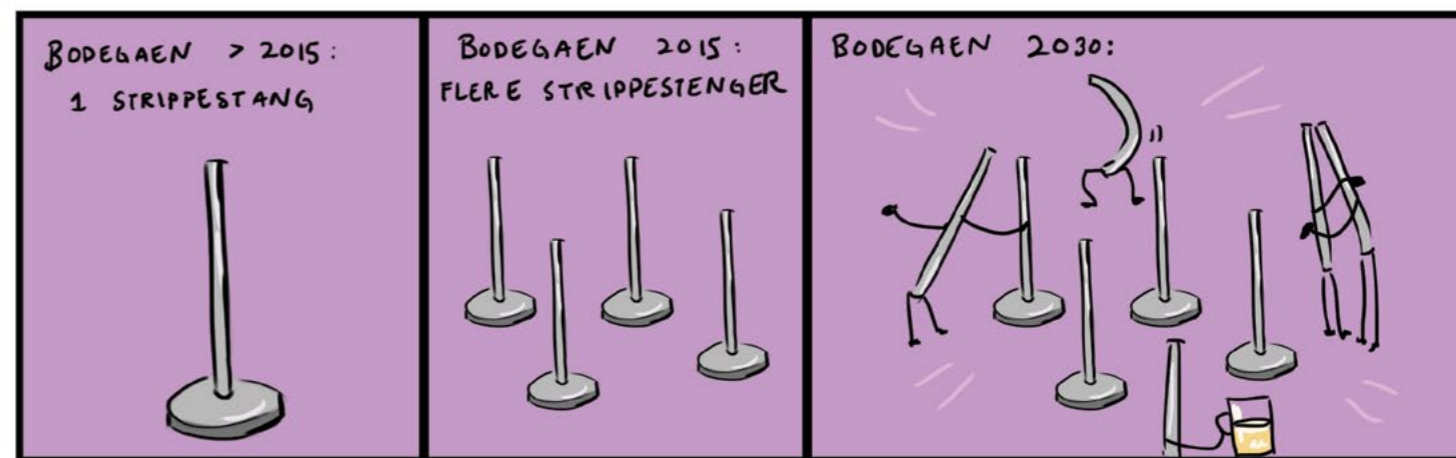
3. premie



## SYNNØVE LÆRER LINUX



## RESTER



# Smått & nett

– det du leser først!



## Beskjeggjet Fagkom-pang på vift

Da en skjeggete Fagkom-pang luftet seg på Samfundet en helg under UKA, kunne han melde at han «kliente med null jenter.» **readme** ønsker ham lykke til neste gang – nå med mindre skjegg!

## Oktoberfest på toalett

Da nestlederen i Koskom fikk med seg fangsten sin på nach hos Webkomlederen, var han ikke sen med å handle. Man kan gjøre så mangt på et toalett, bare man husker å låse døra, for da slipper man at beboerne kommer innom på besøk under akten.

## Oktoberfest på toalett II

Det er flere som har hygget seg på toalettet under Oktoberfest – faktisk på vårt eget vakre P15. Det er godt å vite at renholderne her på huset er flinke, slik at arealene atter blir «spotless».

## Intim nestleder

Det går hardt for seg på Oktoberfest, og nestlederen av Abakus vil gjerne sørge for at alle føler seg tilpass. Som et ledd i strategien, kliente han litt med PR-Morten – kanskje under antagelsen at all PR er god PR?

## Bedt til et kjendisparty

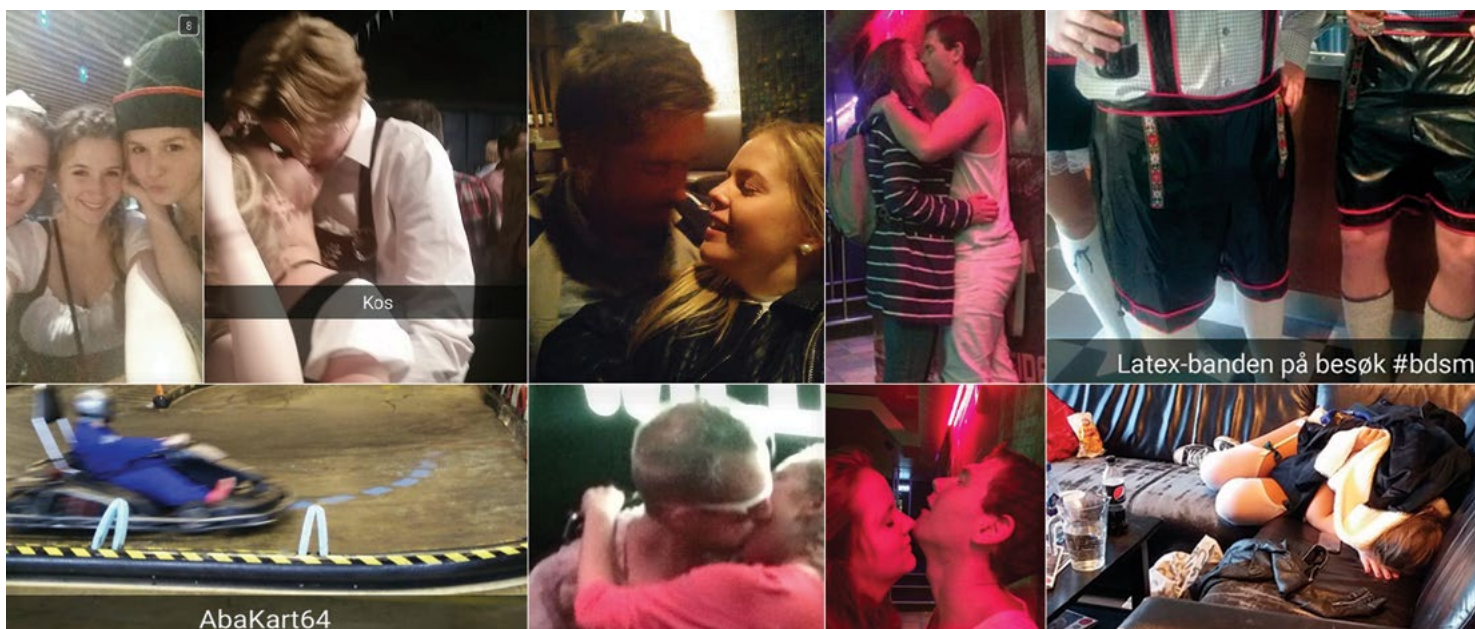
Etter mye om og men fikk LaBamba-Hege tilgang til en fest med Matoma, ved å flørte med en venn av artistene. Vedkommende var visstnok slibrig, og utga seg for å være manager. Dessverre ble det ikke noe på ham, for vår Hege dro med det samme hun hadde fått bilder med stjerna. Kanskje det kostet henne en platekontrakt?

## Grøtete komité

I Webkom har det blitt et utbredt problem at komitémedlemmer ligger med de samme jentene. For å rydde opp i dette har de innført «grøtavgift» – det koster deg noen kronasjer å ikke være først på benet – og resten av kroppen.

## Navnevansker

Å lære seg navn er aldri lett, spesielt ikke når man er beruset. Man skulle kanskje tro det ble lettere når man fant ei søt ei, men har man først glemt det, kan det være flaut å spørre igjen. Det synes kanskje Sander, for under Oktoberfest fikk han «pels på knaggen» med ei virkelig søt ei fra førsteklasse komtek. Navnet? Nei, nettopp. Det ble glemt i farten – og akten.



Send tips til [tips@abakus.no](mailto:tips@abakus.no) // Vil du ha snap på baksiden? Send snap til **RYKTE!** // [readme.abakus.no](https://readme.abakus.no)