

readme

readme stiller
100 nye spørsmål

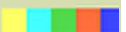
Mario Kart
karakterguide

Finn din
sopp



Denne forsiden ble laget av

kunstig intelligens



REDAKTØR

Solveig Heitmann

LAYOUTANSVARLIG

Martine Mansåker

MEDVIRKENDE

Henriette Othilie Josefine Barthold
Viljan Gerbrand Emanuel van Raaij
Eli Fjellbirkeland Johannesen
Vetle Roos Mangrud
Magnus Hanesand
Jesper Steinsrud
Elena Willmann
Øyvind Monsen
Karoline Sæbø
Petter Buseth
Vegard Ervik

FORSIDE

Vegard Ervik
DALL-E 2

KONTAKT

readme@abakus.no

readme, Abakus
Sem Sælands vei 7-9
7491 Trondheim

NETTUTGAVE
readme.abakus.no

Leder

Først og fremst vil jeg starte med å ønske alle nye abakuler hjertelig velkommen til Abakus! Dere kommer snart til å merke at Abakus verken har mangel på bedpresser, sosiale aktiviteter eller hyggelige mennesker. Mitt tips til dere er derfor å ikke stresse for mye med skole. Bruk heller tiden framover på å få deg nye venner, engasjere deg i noe eller kanskje plukke opp en ny hobby. Man trenger faktisk ikke en A i alle fag. Som det kjente ordtaket går: «Får du en E, er du med».

Et helt annet tips til alle nye er å følge med mest mulig inne på *abakus.no*. Jeg tør påstå at Abakus er en av linjeforeningene med flest tilbud for medlemmene sine. Det er hele tiden påmeldinger for morsomme arrangementer og bedpresser man

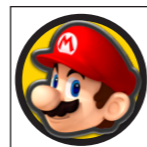
kan delta på, så det er viktig å følge med. Er du lur så setter du på en alarm som går et par minutter før påmeldingen til et arrangement. Det er nemlig fort gjort å glemme en viktig påmelding i en hektisk hverdag.

Til dere som allerede har vært her noen år kan vi meddele at vi har hørt kritikken deres om at den forrige utgaven av *readmes* 100 spørsmål begynte å bli litt oppbrukt. Vi kan derfor glede dere med at denne utgaven har en ny versjon! Dere vil nok kjenne igjen en del av spørsmålene, men kan også glede dere over noen helt nye! Hvem i vennegjengen kunne hatt seg med en bedrep? Og hvem hadde gjort *alt* for en dalje?

Redaktør

I denne utgaven

10 Hæ, velger du Mario?!



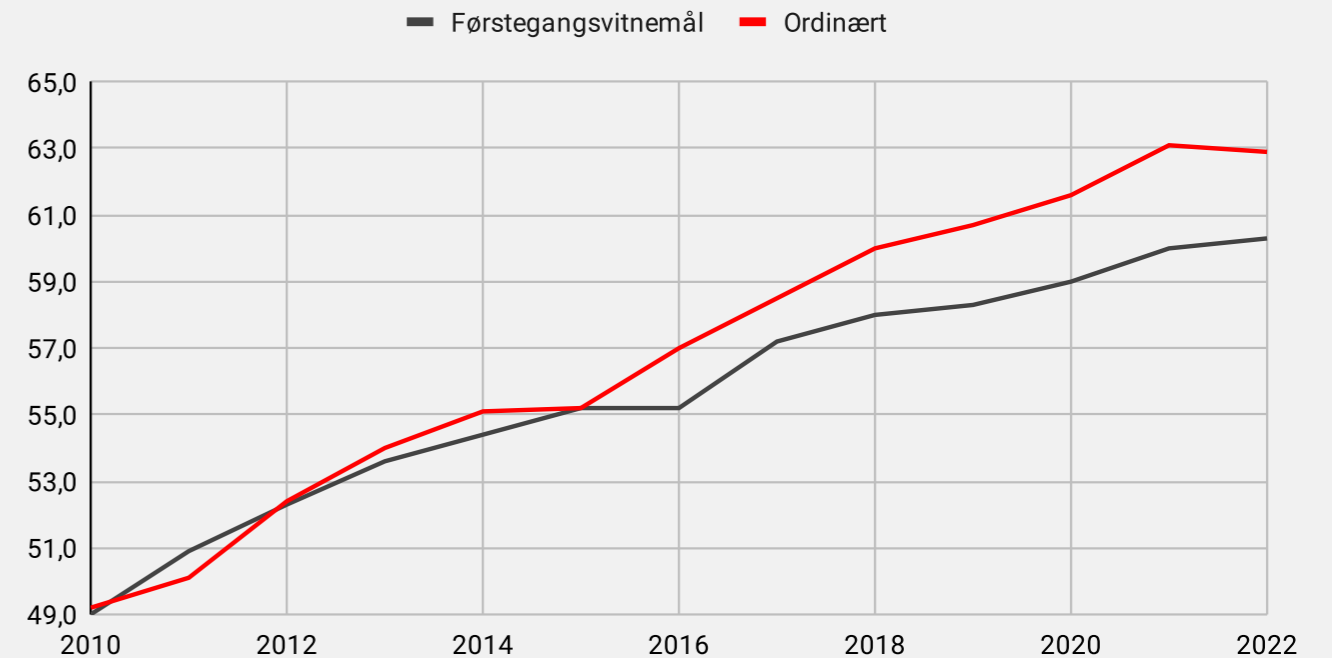
13 Hvem er mamma på byen?



22 Sopp er topp



Opptakskrav til Datateknologi



Et slag for samordna

Tekst og foto: Magnus Hanesand

Juli er høysesong for flere ting – iskrem, bading, utenlandsferier og diskusjoner om opptakskravene til høyere utdanning. Hvert år stiger snittene på de mest prestisjefulle studiene, deriblant Abakus' egne Datateknologi, og stadig flere stiller seg spørsmålet om dette noen ende vil ta.

ALTERNATIVER ER BLINDSPOR

Karakternittene på blant annet medisin, indøk og psykologi, er så skyhøye at mange bruker årevis på å ta opp fag og samle alders- og andre ekstrapoeng. Som et svar på dette har diverse politikere, kommentatorer og andre meningsbærere tatt til orde for å erstatte Samordna opptak slik vi kjenner det i dag. Forslagene varierer, men det de alle har til felles er at de ønsker muligheten til å skille potensielle studenter i det karakter-

messige toppsjiktet på andre variabler enn kun konkurransepoeng. De to vanligste forslagene handler om å erstatte eller supplere den nåværende ordningen med motivasjonsbrev og liknende, eller loddtrekning over en viss poenggrense.

Etter min mening er dette et blindspor og vil mest sannsynlig skape flere problemer enn det løser. Introduksjonen av en «tredjepart», det være noen som trekker lodd eller noen som vurderer motivasjonsbrevet ditt, reduserer forutsigbarhet og dermed legitimiteten til ordningen. Det fjerner arbeidsincentivet for de siste sekserne samtidig som det åpner opp for at folk søker år etter år med håp om å komme inn på drømmestudiet – og det endelige resultatet vil hvert år være utenfor deres kontroll.

KUN ET SYMPTOM

Dessuten løser verken motivasjonsbrev eller loddtrekning det fundamentale problemet. Høye snitt i seg selv er ikke nødvendigvis et problem, men heller et symptom på mangel på høyst nødvendige studieplasser. Problemet med medisinstudiet er ikke at poenggrensene nærmer seg 70 på samtlige universiteter som tilbyr studiet. Snarere er det at vi bor i et land som samtidig har akutt legemangel og hundrevis av medisinstudenter i utlandet. Medisin er ekstremtilfellet, men en liknende problemstilling finnes også for blant annet psykologer og ingeniører.

Samordna opptak slik det er i dag er forutsigbart og gjennomskiktig. Man kan alltid diskutere innretningen til forskjellige ekstrapoeng og så videre, men det er ikke en fundamentalt mislykket modell.

Tips til nye studenter

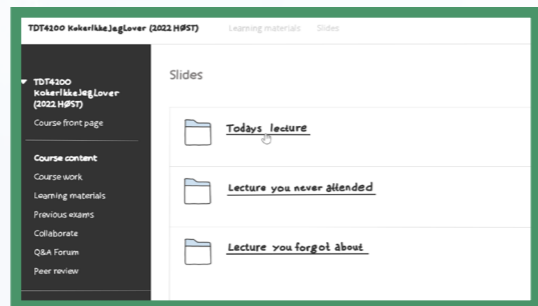
Tekst: Henriette Barthold

Layout: Martine Mansåker

1.

FÅ MEST MULIG UT AV FORELESNINGEN

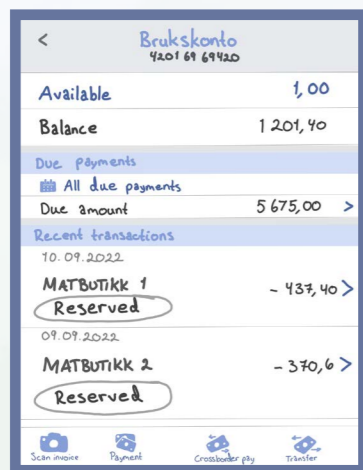
Noe man fort vil erfare er at ikke alle forelesninger er verdt å dra i. Om dette skyldes foreleseren, det tørre pensumet eller de fulle forelesningssalene er vanskelig å si. Hvis man derimot velger å dra i forelesningene og ønsker fullt utbytte av dem, så er det ett tips man bør ta med seg. Forelesningen kan nemlig bli ti ganger mer lærerik om man setter av noen minutter før forelesningsstart for å få et innblikk i hva pensum for denne dagen er. Husk at det å dra i forelesning er en måte å treffe venner og bli kjent med andre medstudenter.



2.

MATEN ER IKKE SÅ MYE BILLIGERE I DE ULIKE LAVPRISKJEDENE

Min første handletur i Trondheim ble tre ganger så langvarig som først planlagt. Planen om å handle inn for en hel uke gikk i dass, og alt jeg klarte å handle inn var en liter melk og yoghurt. Ønsket om å bruke så lite penger på mat som mulig gjorde at jeg gikk innom absolutt alle lavpriskjedene innenfor gangavstand hjemmefra for å sammenligne prisene på varene jeg skulle ha. Hva fant jeg ut etter å ha gått fra butikk til butikk i halvannen time? Jo, at melka koster så og si det samme på KIWI, REMA 1000 og EXTRA.



3.

IKKE FAST STRØMPRIS?

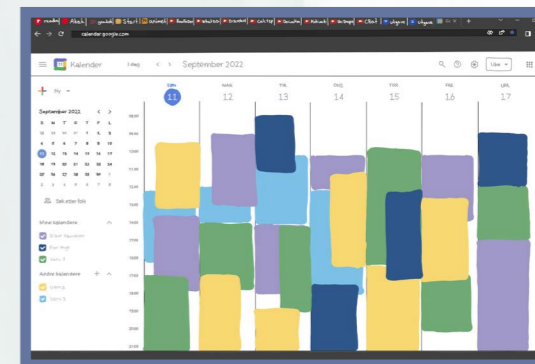
Er du en av dem som ikke har fast strømpris inkludert i husleia? Frykt ikke. På Gløås finnes det drøssevis av garderobes med fine dusjer som en kan benytte seg av, og på den måten senke strømutgiftene sine utover høsten og på vinteren. Er du på utkikk etter Gløshaugens beste dusj, er det bare å sjekke ut **readme** guide fra utgave 6, 2021. Her kan man lese om de ulike dusjene man som NTNU-student har tilgang til. **readme** kan spesielt anbefale dusjene i Realfagsbygget i U1, da disse har en høy standard. Andre essensielle ting en student burde skaffe seg for å slippe en unødvendig høy strømreregning er et par gode tøfler, tepper og varmt ulltøy. Det kan også tipse om at badstuen på Sits treningssenter på Gløshaugen er et perfekt sted å varme opp en frossen student i den lange eksamensperioden vi raskt går i møte.



4.

IKKE MELD DEG PÅ FOR MYE (MEN PRØV Å UTFORDRE DEG SELV)

De tre første ukene i Trondheim kan virke overveldende for en ny student. Utallige studentorganisasjoner står på rad og rekke, og de ønsker å verve akkurat deg. Å bestemme seg for hva en ønsker å bruke studietiden sin på kan være utfordrende, og noen ganger er det for mye man har lyst til å være en del av. Selv om det sosiale er vel så viktig som studiene, er det smart å ikke bli med på altfor mye det første semesteret. Et problem kan eksempelvis være at man aldri har mulighet til å delta på de sosiale arrangementene som tilbys fordi man skal være et annet sted samtidig. Da ender man fort opp med å ikke klare å integrere seg ordentlig i noen av vervene, og det blir bare stressende. Veien fra å være med på alt til å plutselig ikke være med på noe er kort. Mitt beste tips er derfor: Finn noe å bli med på, men ikke overbelast deg selv ditt første semester. Det er en overgang å bli student, og det er ikke alltid så lett å vite hvor mye tid man har til overs før godt ute i semesteret.



5.

VELDIG FATTIG? SAMLE FLASKER PÅ KVELDEN

Er det virkelig økonomisk krise, kan du i likhet med Trondheims nattevandrere dra ut på «flasketur» en fredagskveld. Det er mye å tjene på disse flasketurene, som går ut på at man samler tomflasker man finner langs veien og bussholdeplasser. Denne aktiviteten krever kanskje at man må gå litt ut av komfortsonen, men på den andre siden vil du tjene opp litt ekstra til harde tider. Men du må forvente hard konkurranse fra Trondheims proffe flaskesamlere!

6.

FISKEPINNER

Interessert i å lage en digg, rask og billig middag? Da anbefales det å kjøpe fiskepinner. For under 30 kroner kan du få hele 30 fiskepinner, og det legger grunnlaget for utallige middager. Hva med fiskepinnetaco med mangosalsa, fiskepinner i pølsebrød med coleslaw eller fiskepinner og poteter? Produktet holder seg i tillegg lenge i fryseren, og det er derfor en redning hvis man ikke har planlagt dagens middag og butikken er stengt.



7.

SKAFF DEG EN EKSTRA SKJERM

Siste tips er å skaffe seg en ekstra monitor til hjemmekontoret sitt. At Datateknologi egentlig gir deg en mastergrad i å søke på Google, er ikke til å skyve under teppet. Google vil i løpet av de neste fem årene bli din beste venn, og det er derfor greit å ha det lett tilgjengelig. Som IT-student burde man derfor ha to PC-skjermer hjemme slik at man har en til programmering og en annen til Google.

VR-rikets tilstand

Tekst: Vettle Roos Mangrud
Layout: Viljan van Raaij



I år er det 10 år siden Oculus annonserte Oculus Rift Developer Kit 1 (DK1). Dette kan sies å være det første suksessfulle VR-headsettet som ble laget for private forbrukere. Demografien var annerledes enn ved tidligere headsett som gjerne var rettet mot industribruk, slik som militæret eller pilottraining. Mange fikk øynene opp for VR for første gang på grunn av dette headsettet, og nye bruksområder dukket opp. VR-teknologien er stadig i utvikling og det er interessant å ta et steg tilbake og se på hvordan tilstanden er nå i 2022.

MANGE LØFTER Å HOLDE

Slagordet til Oculus Rift under lanseringen var «Step Into the Game», og vi ble lovet en revolusjon i hvordan vi interagerer med den virtuelle verden. Sammen med boka «Ready Player One» som ble gitt ut året før, skapte de mye *hype* og drømmer. Imidlertid var det noen hindringer som sto mellom 2012-VR og «The Oasis» fra boka. For det første hadde ikke DK1 romskala sporing, den

registrerte kun rotasjon og ikke fri bevegelse. For det andre hadde ikke skjermene høy nok oppløsning så man opplevde en tydelig «Screen-door»-effekt, altså at man så de individuelle pikslene. Den tredje, og kanskje største hindringen for den gjennomsnittlige forbrukeren, var at headsettet måtte være koblet fysisk til en PC med et bra skjermkort. I tillegg til disse teknologiske problemene var markedet lite, det ble ikke produsert mye innhold og det som ble produsert var demoer og eksperimenter. Men vi måtte bare gi det litt tid, ikke sant?

DAGENS HEADSETT ER MYE BEDRE

Selv om VR fortsatt kan sies å være en nisje er det flere headsettprodusenter som konkurrerer og innoverer, og vi ser en stadig utvikling. Alle de ledende headsettene har nå romskala sporing og generelt sett så gode skjermer at «Screen-door»-effekten ikke er like fremtredende. Det finnes også gode alternativer for de som ikke vil bruke mye penger, med Meta Quest 2 som en klar vinner

ettersom den fungerer bra uten å måtte være koblet til en PC. I tillegg er den subsidiert av Meta (tidligere Facebook), så den koster mindre enn konkurrentene. Det skal sies at Meta gjør dette for å bli størst på markedet, og du blir ganske låst til Meta-økosystemet. Man kan heldigvis koble Quest'en til en ekstern PC der du kan spille spill på Steam VR, noe som ikke begrenser utvalget av fremtidige headsett ettersom spillene du kjøper på Steam kan spilles på alle headsett. Imidlertid gjør dette at du må kjøpe en bra PC. Du må altså fortsatt regne med å punge ut litt om du vil ha en bra VR-opplevelse. Og til dere som minnes Google Cardboard kan jeg bare si at det er like dårlig som det var før, med unntak av at de nye mobilskjermene har gjort mye bra for å redusere «Screen-door»-effekten.

MAN MÅ LA SEG LURE

Selv om det visuelle er enormt mye bedre enn det var før er det fortsatt ikke sånn at du automatisk blir lurt til å tro at du «er i spillet». Etter min

mening er det to problemer som lett kaster deg ut av opplevelsen. Det første problemet er at spilleområdet ditt sannsynligvis er mindre enn den virtuelle verden du er i. Om du hadde hatt en stue som var like stor som Skyrim hadde du sikkert hatt bedre ting å gjøre med den enn VR. Spillene pleier å løse dette med enten å la deg teleportere eller at du kan bruke joystickene på kontrollene for å gå. Problemet er at begge disse metodene bryter med sansene dine, og du faller tilbake til følelsen av at du styrer en karakter heller enn at det er deg selv. Mange blir dessuten «VR-syke» av skillet mellom hva sansene føler og hva du ser og ender opp med kvalme og oppkast. Lite lættis.

Det andre problemet er knyttet til mangelen på haptisk feedback. Når du plukker opp en gjenstand kan du ikke kjenne den på ekte. Du kan bare se at du holder den. Verden vår er full av objekter med temperatur, vekt og tekstur, mens spill er bare polygoner. Temperatur og tekstur er mye lettere å løse enn vekt, og det

finnes allerede prototyper som prøver å bringe disse dimensjonene inn i VR-oppsettene våre, gjerne i form av hansker med motorer som kan gi motstand i fingrene når vi holder noe og elektroder i fingertuppene som gir illusjonen av tekstur. Dette er imidlertid noe vi ikke kan regne med å få på plass med det første.

For å få opplevelsen av å være en del av spillet må man rett og slett la seg lure. Man kan se på seg selv som en skuespiller i falske kulisser. Det skal sies at det er mye lettere nå enn for 10 år siden, med romskala sporing og bedre bevegelseskontroller, men det krever fortsatt en del innlevelse fra spillerens side.

FORTSATT MANGELFULLT PÅ SPILLFRONTEN

Selv om det er mange flere VR-spillere nå enn i 2012, er det fortsatt begrenset hvor mange bra spill som lanseres. Det er få store selskaper som har satset stort på VR, og de fleste spillene er

ganske korte. Det er en del spill som kommer med VR-støtte, som «Minecraft» og «Subnautica», men det er tydelig at de ikke er designet for det. Opplevelsen av et spill som «The Walking Dead: Saints and Sinners», som er designet for VR er helt annerledes. Det er en enorm forskjell på å fysisk bevege seg for å kaste en kniv og å «trykke på kasteknappen på kontrolleren». Heldigvis finnes det noen selskaper som tør å ta utfordringen, som Valve med «Half-Life: Alyx» og Stress Level Zero med «BONELAB». Vi får håpe flere hiver seg på bølgen når de får spilldesignet servert.

DET ER VERDT Å HOPPE I DET

Hvis du venter med å skaffe VR-utstyr til teknologien er på linje med «Ready Player One», må du vente lenge. Dagens VR er kjempegøy, og til tross for noen av problemene nevnt tidligere er det absolutt bra nok til å ha en fantastisk opplevelse. Ville du anbefalt noen fra 1996 å vente på PlayStation 5 fremfor å kose seg med en PlayStation 1?



Gløsløken

Nå med åtte lag!



Kondomdress og masse press

Tekst: Henrik Fauskanger (M.Sc. 2021) og Claus Martinsen (M.Sc. 2021), Systemutviklere i Bredvid
Tittel på oppgave: Deep Representation Learning for Personalised High Granularity Cycling Performance Prediction

Å kunne presist modellere adferden til en proffsyklist på en tempoetappe i for eksempel Tour de France har flere taktiske og strategiske implikasjoner. De aller viktigste parametrene som avgjør prestasjonen til en syklist, som hvor hardt vedkommende trækker i pedalene – gjerne målt i watt – samt vekt og luftmotstand, er forholdsvis enkle å kvantifisere. Andre variabler derimot, som hvor god syklisten er til å kjøre utforbakker, svinge, eller hvordan han fordeler kreftene sine utover i løpet, er ikke fullt så enkelt. Kan man bruke maskinlæring for å hente ut disse latente variablene, og deretter bruke dem til å gjøre enda bedre prediksjoner? Vi slo oss sammen med sykkellaget INEOS Grenadiers for å prøve å finne ut av det.

Idéen vår gikk ut på å benytte oss av *Deep Representation Learning (DRL)* på en stor mengde tempoetapper. I vår metode får modellen inn inputs – tidsrekker med informasjon om hvordan

syklistene tidligere har syklet i en liten del av en løype – to og to. Modellen skal så gi ut en n-dimensjonell vektor – også kalt *embedding* – for hver input. Hvis de to tidsrekkeene i inputparet er fra samme syklist, trenes modellen til å gi ut to embeddings som er så like som mulig, mens hvis de tilhører to forskjellige syklistere skal embeddingene være så ulike som mulig.

Håpet er at en *embedding model* skal klare å skille syklistenes prestasjoner fra hverandre såpass godt at den klarer å lage gode grupperinger av embeddings, og at disse vil inneholde en slags latent informasjon om syklisten som siden kan brukes til å forutse syklistens adferd. Dette ble forsøkt ved å trene en ny modell til å forutse hastighet i et bestemt punkt gitt informasjon om løypa på tidsrekkeformat, og også informasjon om syklisten via denne embeddingen. På denne måten kunne vi trene én prediksjonsmodell på data fra mange forskjellige syklistere.

Resultatet av hele denne prosessen ble ganske bra. Embeddingmodellen klarte konsekvent å skille syklistere fra hverandre, og vektorrommet arrangerte seg på en slik måte at syklistere vi anså for å være like også lå nærmere hverandre. Når vi matet disse vektorene inn i prediksjonsmodellen kunne vi se at hastigheten i samme løype endret seg på en måte vi opplevde som rimelig.

Rent kvantitativt er det vanskelig å si om dette er et steg framover innenfor sykkeldomenet. Tidligere arbeid har for det meste hatt en litt annen innfallsvinkel, og siden det er snakk om konkurransedata fra toppidrett er datasettene i alle tilfeller (vårt inkludert) strengt hemmelige. Dette gjør direkte sammenligning krevende. Men metoden vår var i det minste nytenkende, og vi fikk sett masse på sykling.

JAVA-LIG STORT GJENNOMBRUDD

Tekst: Stein Gjespersen

AUSTIN – Oracle, som er selskapet som kjøpte opp utviklerne av Java, har i en pressemelding bekreftet at de har funnet en revolusjonerende måte å endre kompileringen av Java-filer direkte til JavaScript på. Larry Ellison, eieren av selskapet, beskriver oppdagelsen som «... et stort steg mot en ny fremtid innenfor software, hardware og mediumware». Utviklerne har altså oppdaget at man ved å endre Java-filene fra for eksempel «RapidPenisExpansion.java» til «RapidPenisExpansion.js» så vil filen faktisk bli en JavaScript-fil. **Gløsløken** gratulerer de ansatte på Oracle med den revolusjonerende oppdagelsen, og ser fram til å bruke trikset i nær fremtid.



VEIFINANSIERING I BOKS

Tekst: Veitle Broom Mangrus

KIRKENES – På grunn av voldsomme opptøyer rundt bompenger de siste årene har Statens vegvesen lett etter nye måter å finansiere veiutbyggingen på. I dag kunne de stolt vise frem løsningen, nemlig en fotokiosk i enden av E6. Her kan bilister kjøpe blinkskudd fra fotoboksene langs ruta samt popkorn, brus og E6-merch. Planen er å gradvis fase ut bomringene med slike bokser langs de mest populære veiene.



DØDSHEMMELEGE SMINKETIPS

Tekst: Sir Ross av Mangwood

SKOTTLAND – En lekkelig video fra Balmoral Castle viser dronning Elizabeths siste samtale med sitt barnebarn Harry før hennes bortgang. Han spør hvordan hun har holdt seg så bra i alle år og hva

GLØSLAUKEN OPPFYLL IKKJE NYNORSKRAVI

Tekst: Birkeli Johannesland

AURLAND – **Gløsløken** fekk nyleg kritik frå Medietilsynet for å ikkje oppfylgja nynorskkravi på 25 %. For å betre situasjonen har heile redaksjaunen reist til Aurland i Sogn og Fjordane for å gjenge på nynorsk-kurs. Me i **Gløsløken** legg øss flate, og låver ein kvikk forbetring.



som er hemmeligheten bak det gode diplomatiske båndet hun har til mange land. Med sitt siste åndedrag rekker hun akkurat å si «Det ligger på Abakus' wikiside» før hun lukker øynene for godt.

HVA DITT VALG AV

MARIO KART- KARAKTER

SIER OM DEG

Har du noen gang spilt *Mario Kart* og slitt med å velge hvilken karakter du skal være? Er karakteren bra? Er den teit? Hvilket inntrykk gir den? Og viktigst av alt, hva sier denne karakteren om deg? Det skal denne artikkelen svare på.



MARIO

Hvis du velger å spille Mario er du ikke bare uoriginal, men også høyst sannsynlig dårlig til å kjøre. Mario er karakteren folk som ikke kan mariospill velger fordi de ikke vet bedre. Ikke er han spesielt bra heller, så den eneste grunnen til at du velger han er fordi du er kjedelig. Det eneste positive med at du velger Mario er at du ikke tar mye plass. Du har ikke et markeringsbehov.

VINNERSTANSE: 5 %

WALUIGI



Har du lest **readme** tidligere artikkel «MKD3210 Mariokart», vet du at Waluigi er en av de beste karakterene du kan velge. Han er tung, rask og tynn. Så hvis du er en av de som velger Waluigi, vet du hva du driver med. Dette betyr derimot ikke at du er en god sjåfør, bare at du har lest deg opp på reddit. Du har ikke funnet «din» karakter, du har bare valgt den beste. Kjører du Waluigi er du også høyst sannsynlig en gutt.

VINNERSTANSE: 75 %



TANOOKI MARIO

Hvis du velger å kjøre som Tanooki Mario er du en furry, eller i beste fall en furry-sympatisør. For hvilken annen grunn har du til å frivillig kjøre som en pelskledd Mario med hale? Du må derimot ha en viss type selvtilitt for å kjøre som Tanooki Mario. Du er kanskje aldri best, men du er hvertfall ikke dårligst. Det er noe vi alle kan respektere. Tanooki Mario er i samme kategori som Cat Peach.

VINNERSTANSE: 40 %



SHY GUY

Shy Guy er en anonym karakter og ingen vet hva som skjuler seg bak masken. Dette reflekteres i alle som velger Shy Guy. Du er hemmelighetsfull, og ingen kan knekke koden din. Samtidig er du en solid sjåfør, og du kjører lynraskt forbi alle motstanderne dine. Shy Guy kommer i flere farger, og disse sier også mye om sjåføren. Velger du rød, grønn eller blå er du ganske rett fram og liker anonymiteten rundt Shy Guy. Velger du lys blå, rosa, gul eller oransje synes du nok bare at Shy Guy er søt. Velger du derimot svart eller hvit, da kjører du for å ruinere dine venner.

VINNERSTANSE: 80 %

YOSHI



Du som kjører Yoshi er en som liker søte ting. Yoshi er en søt liten hjelper, og det kan du ikke motstå. Du er mest sannsynlig yngre enn 16 og en jente. Du er ikke spesielt kontroversiell og liker ikke å gå mot strømmen. Yoshi er en sikker karakter du kan velge hver gang, uten at noen stiller spørsmål. Dette gjelder derimot ikke for alle fargene til Yoshi. Velger du oransje Yoshi er du nok en alternativ person. Velger du lys blå Yoshi er du garantert en lillebror. Om du mot formodning velger svart Yoshi, har du det vondt på innsiden!

VINNERSTANSE: 50 %

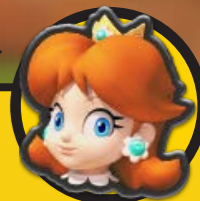


BOWSER

Bowser er den klassiske slemmingen i Marios univers. Det er en tung karakter som lett kan dytte andre unna. Det er derfor høy sannsynlighet for at personen som kjører Bowser er en liten person som må overkompensere for sin egen størrelse. En annen mulighet er at personen er et barn som drikker energidrikk og tror at større karakterer er bedre. Spiller du Bowser er du «edgy», men sjeldent god til å kjøre.

VINNERSTANSE: 20 %

DAISY



I motsetning til Peach, har Daisy personlighet og selvstendighet. Velger du Daisy, gjør du det fordi du er en «strong independent woman». Daisy er en stilig karakter og kan smidig kjøre forbi motstanderne. Du tenker ikke på hvert enkelt løp, men heller den lange kampen. Du er stabil og vet at du vil ta motstanderen til slutt. Der Peach appellerer til de fleste, er Daisy der for resten.

VINNERSTANSE: 30 %



BABY LUIGI

Man skulle kanskje trodd at en som velger Baby Luigi er liten og uskyldig. Det er feil. Baby Luigi er en «sneaky liten jævel» og kjører for å vinne. Typiske trekk rundt de som spiller Baby Luigi er at de insisterer på å spille i 200 CC, og at de ikke venter med å starte spillet selv om en annen er på do. Baby Luigi står også i stor kontrast til de andre baby-karakterene, da disse ikke er på langt nær like lure. Baby Luigi kan spilles av alle aldre og er ikke tilknyttet kjønn. Det viktigste er at de knuser alle andre.

VINNERSTANSE: 95 %

Jobbsøke- guiden

Sommerjobbkjøret starter grusomt tidlig for abakuler. Det er alltid vanskelig å navigere jobbsøkerjungelen, men hvis du klarer det har du som data- eller komtekstudent gode muligheter for sommerjobb allerede etter første klasse. Dette er ikke en fullstendig guide til jobbsøking, men jeg har prøvd å få ned noen viktige ting du må vite når du begir deg ut på jobb jakt.

FLERE STEDER Å LETE

Det første stedet å starte når man er på jobb jakt er naturlig nok å finne en jobb man vil søke på. Når linjeforeninger har karrieredager, slik som data og komteks itDAGENE, står bedrifter på stand rundt omkring på campus. Bedriftsannonser finnes også i fleng på nett, for eksempel under «Karriere» på abakus.no, Finn.no, itDAGENE og andre IT-relaterte linjeforeninger er også veldig verdt å sjekke ut.

VÆR TIDLIG UTE

På jakt etter interessante stillingsannonser vil man merke at veldig mange selskaper har søknadsfrist 1. oktober. Det betyr *ikke* at selskapene venter til fristen med å behandle søknader. De fleste selskaper fyller opp plassene til sommerjobber fortløpende, så det vil lønne seg å søke tidlig. Mange selskaper, spesielt i det offentlige, har heldigvis også frister lengre utover i oktober, november eller enda senere. Karrieredagene til Omega, Nettverksdagene, er heller ikke før i vinter. Her kan det være gode muligheter om du er litt sent ute.

TILPASS SØKNADENE

Å finne jobber er en relativt grei oppgave, men å skrive søknadene kan være et helvete. Fra utsiden ser jo alle selskapene like ut. Alle er

liksom konsultentselskaper med et sosialt miljø og mulighet for å jobbe med React. Husk da at eldre abakuler følte akkurat det samme, selv de som selv står på stand. Mange eldre studenter har fort hatt sommerjobber eller signert fast jobb i selskapene du vurderer. Bruk dette for det det er verdt og tilpass der til. Tenk over hvordan jobberfaring, verv eller interesser relaterer til det du har lært om selskapet. Du er ikke den eneste som er sosial og liker tverrfaglige team, så trekk heller frem hvordan dine interesser og verdier relaterer til selskapet. Jeg er på ingen måte den første som forteller deg at du ikke skal skrive én søknad og sende den samme til alle, men det er en grunn til at det er en klisjé. Man kommer mye lenger med færre, bedre tilpassede søknader.

VIS INTERESSE

Noe av det viktigste søknadstilpasningen viser er at du har viet tid til å lære om selskapet. Å vise oppriktig motivasjon er det smarteste du gjør under hele søkeprosessen. Dette gjelder også om du er så heldig at du får tilbud om intervju. Undersøk selskapet enda mer som forberedelse til intervjuet og tenk ut spørsmål, både generelle og spesielle, som du kan stille under intervjuet.

Når du har fulgt alle rådene mine og følgelig vasser i jobbtilbud, kan svarene på disse spørsmålene komme godt til nytte. I denne situasjonen, med flere pågående prosesser og tilbud, kan du risikere kinkige situasjoner der du får svarfrister som kommer før intervjuer hos andre selskaper du også vil vurdere. Da kan det være greit å huske på at du både kan be om fremskyndet intervju prosess eller litt utsatt svarfrist på tilbudet du har fått.

Lykke til!

100 spørsmål readme edition



Last ned på telefonen!



1. Blir påspandert mest på byen
2. Bruker lengst tid på do
3. Smasher mest
4. Startet å drikke i yngst alder
5. Fikk A i exphil
6. Får flest prikker på Abakus.no
7. Er minst glad i dyr
8. Kunne tatt et tramp-stamp
9. Har tilbrakt en natt på kontoret

10. SKÅL



11. Trenger en shot
12. Er dårligst til å chugge
13. Hadde vunnet i ludøl
14. Drar på flest bedpresser
15. Lever fremdeles i russetiden
16. Passer best inn i Webkom
17. Avslutter festen først
18. Havner oftest på legevakten
19. Blir aldri ferdig med studiet

20. SKÅL



21. Knuser flest hjerter
22. Er morsomst
23. Har høyest selvtillit
24. Må ta av seg 2 klesplagg
25. Koker mest
26. Får du vakrest barn med
27. Blir gjenkjent på polet
28. Er mest inkluderende
29. Stjeler fra Snack Overflow

30. SKÅL



31. Har den sykeste fyllahistorien #storytime
32. Slipper aldri inn på Samf
33. Er mest uskyldig
34. Strøk i ITGK
35. Er mest kjærestemateriale
36. Kunne dratt hjem med en indøker
37. Lukter best
38. Har glemt navnet på et ONS
39. Blir mest vellykket

40. SKÅL



41. Spyr i kveld
42. Er mest på baksida
43. Skal ta lambo
44. Får kjæreste i år
45. Klarer ikke holde en hemmelighet
46. Burde bli leder for Abakus
47. Er mest kinky
48. Koser seg med midtsidebilder
49. Har mest game

50. SKÅL



51. Kunne ligget med en foreleser
52. Har finest øyne
53. Blir kastet ut av Samf i kveld
54. Er den beste vennen
55. Passer inn på Dragvoll
56. Kunne hatt seg med en bedrep
57. Er et teknisk problem
58. Har altfor mange verv
59. Har du et lite øye til

60. SKÅL



61. Blir fortest sjalu
62. Har hatt flest kjønnsykdommer
63. Ser mest på porno
64. Bor på hyblene
65. Har blitt pumpa
66. Har flest bilder på kamerarullen
67. Har finest rumpe
68. Ville du vært med på en øde øy
69. Har hatt 69

70. SKÅL



71. Hadde gjort alt for en dalje
72. Kjenner du minst
73. Valgte studiet bare for pengene
74. Melder seg til referansegruppe
75. Er mamma på byen
76. Har ligget med flest
77. Ville du lest dagboken til
78. Bor på LaBamba
79. Sender mest nudes

80. SKÅL



81. Har hooket flest nasjonaliteter
82. Tar best lambo
83. Spanderer mest
84. Har shavet og er forberedt på alt
85. Dør først i en skrekkefilm
86. Har hatt trekant
87. Er mest fornøyd med eget utseende
88. Kommer raskest
89. Hooker flest i kveld

90. SKÅL



91. Er best i senga
92. Skiller seg ut i mengden
93. Avslutter festen sist
94. Blir alltid spurt om leg
95. Runker mest
96. Tar seg mest på puppene
97. Kunne hatt sugarmama/sugardaddy
98. Blacker ut mest
99. Skal ta bønnnski med deg

100. SKÅL



readme
consulting

Foto og layout: Viljan van Raaij og Jesper Steinsrud



#111

TING DU BØR VITE SOM SIVING

IDE

Tekst: Vegard Ervik

«Integrated development environment», alltid kalt IDE, er et kodeverktøy man raskt blir kjent med når man begynner på komtek eller datastudiet. IDE-ens oppgave er å være et bindeledd mellom deg og ditt ønskede programmeringsspråk. Men hva gjør egentlig en IDE, og hvorfor er det så viktig?

KODEVERDENS SVAR PÅ WORD

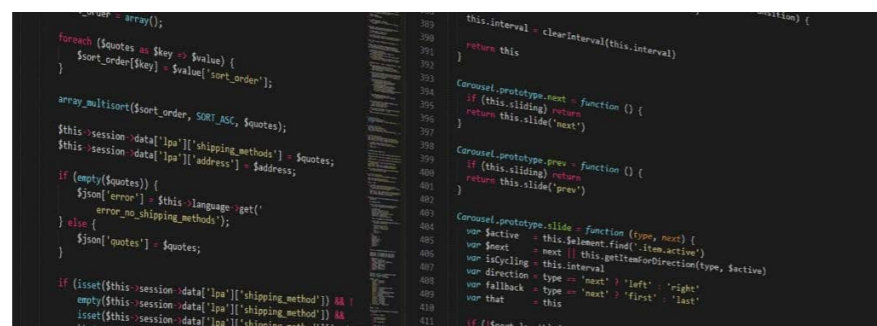
For å forklare hvorfor man bruker en IDE, kan det først gjøres en sammenligning mellom programmene Notisblokk og Word. Notisblokk er et tekstverktøy der man rett og slett kan skrive inn tekst, lagre den og åpne lagrede filer. Utenom dette har ikke Notisblokk mye funksjonalitet. For å gjøre det lettere å skrive kan man derfor bruke Word, som har utallige funksjoner. Stavekontroll, ordtelling, font-editor og sideinndeling er noen av funksjonene Word har som gjør det så mye bedre å skrive i Word enn i Notisblokk.

En IDE gjør mye av det samme med kode som Word gjør med tekst. Dersom du ville programmert i Notisblokk, kunne du gjort det, men da hadde du ikke fått noen funksjonalitet utenom å kunne skrive tekst og lagre den. Med en IDE har du – som regel – syntakskontroll, autofullføring, debugger og mulighet til å kjøre

koden i samme applikasjon. Du kan til og med dele opp koden din i ulike farger for å lettere skille mellom ulike deler av koden samtidig som du ser mer ut som en hacker. En IDE er altså en avansert teksteditor som gjør det mye lettere å være programmerer på samme måte som Word gjør det mye lettere å stå på nynorskeksamen.

HVILKEN IDE BØR MAN VELGE?

Det finnes utallige IDE-er der ute man kan velge, med Visual Studio Code, Eclipse, Spyder og IntelliJ som noen av de mest kjente. Alle disse har fordeler og ulemper, men i starten (og selvfølgelig lenge etter det) ville jeg anbefalt VS Code. Denne IDE-en har den store fordelene at den er kompatibel med alle programmeringsspråk



ettersom det er en teksteditor med mulighet til å laste ned utvidelser slik at den fungerer med det programmeringsspråket du ønsker å skrive i. De andre IDE-ene har selvfølgelig noe for seg de også, utenom Eclipse. Eclipse kan du godt styre unna.

DISSE UTVIDELSENE BØR DU LASTE NED I VS CODE:

- Prettier
- IntelliCode
- Pylance
- React TypeScript boilerplate by Magnus Schjøberg

#99

TING DU IKKE TRENGER Å VITE SOM SIVING

MSG

Tekst: Vegard Ervik

Natriumglutamat, også kjent som MSG eller smaksforsterker, er et natriumsalt av glutaminsyre som brukes i matlaging. MSG finnes naturlig i tomater, ost, soyasaus og annen mat. Stoffet ble funnet i 1866 og har hatt en turbulent historie. I dag er det et krydder på vei opp.

OPPRINNELSE PÅ DET ASIATISKE KJØKKEN

I 1908 klarte en japansk biokjemiker å fremstille stoffet fra alger. Smaken hadde et sterkt umamipreg og ble raskt en viktig ingrediens i mye asiatisk matlaging. Krydderet spredde seg spesielt til østlige deler av Asia som Kina, Japan, Korea og Thailand. Det ble derfor også importert til land som USA som har store mengder asiatiske restauranter.

MSG BLIR CANCELLED?

I 1968 ble det publisert et notat i ærverdige New England Journal der en fysiker sa at han opplevde nummenhet i kroppen etter å ha vært på en kinesisk restaurant. Videre spekulerte han i at denne nummenheten stammet fra MSG, ettersom det var den eneste ingrediensen han ikke pleide å spise. Dette notatet førte til store ringvirkninger, og mange begynte å boikotte både MSG og kinesiske restauranter.

Det som ikke ble nevnt i starten er at selv om New England Journal er et høyt respektert magasin, er ikke notatdelen av magasinet fagfelleverdert. Det fungerer mer som en gammeldags subreddit for høyt utdannede mennesker. Dette resulterte i at det haglet kritikk mot MSG på 70-tallet. Ettersom nummenheten ikke var dokumentert i en fagfelleverdert rapport, kan det sies at denne frykten var mer relatert til fremmedfrykt enn vitenskapelig skepsis. Mange argumenterte i ettertid: «Dersom kinamat gjør deg syk, hvordan er det over en milliard mennesker i Kina?»

I nyere tid har fenomenet med å bli litt nummen av kinesisk mat fått navnet «Chinese Restaurant Syndrome», men det er lite som tilsier at det faktisk har noe med MSG å gjøre. *US Food & Health Administration* klassifiserer MSG som en trygg matvare, og det er gjort flere fagfellede rapporter som sier at MSG ikke er farlig.

HVA BRUKES DET TIL I DAG?

MSG brukes sjeldent i norske matvarer, og dette skyldes for det meste en negativ holdning til MSG blant norske forbrukere på starten av 2010-tallet. I USA derimot er MSG en stor del av matindustrien, og du finner krydderet i alt fra Doritos-poser og nudelpakker til KFC-kylling og selvfølgelig kinamat. Som du sikkert forstår, er

MSG skikkelig god på å få ikke-så-sunn-mat til å smake enda bedre. Om du vil prøve MSG selv kan du finne det på nettet og i Asia-butikker, men det finnes også en god mengde i ett av mine egne favorittprodukter: Gastromat.



DALL-E 2

– AI-generert kunst

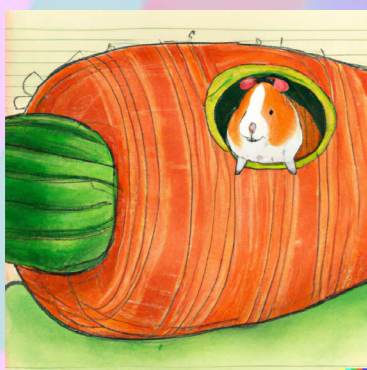
Tekst og layout: Vegard Ervik

Hva gjør du om du er en kreativ tenker, men mangler alle kunstneriske evner til å gjøre om ideene dine til grafiske mesterverk? I gamle dager måtte du bruke flere tusenlapper på å spørre kunstnere om de kan gjøre «fanfiction»-en din av Knut Arild Hareide og Snusmumrikken om til et bilde. Heldigvis er fremtiden her, så dersom du har en idé du vil gjøre om til digital kunst kan du bare spørre DALL-E 2, så prøver den sitt beste.

DALL-E, HVA ER DET?

DALL-E 2 er en kunstig intelligens laget av det amerikanske selskapet OpenAI. Navnet DALL-E er en kombinasjon av navnene til kunstneren Salvador Dalí og roboten WALL-E. DALL-E 2 er etterfølgeren til DALL-E som gjorde akkurat det samme som toeren, bare en god del dårligere.

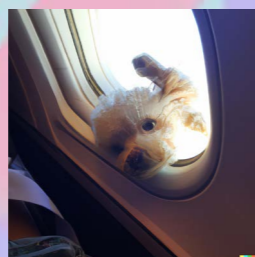
For at DALL-E skal generere et bilde må du bare sende inn en melding om hva AI-en skal lage. Hvis du for eksempel skriver «Guinea pig living inside a carrot, children's book drawing», vil du få inn noe som i bildet under:



DALL-E 2 er ikke åpen for offentligheten enda, så dersom du vil få tilgang til teknologien må du melde deg på en venteliste. En ukes tid etter å ha meldt deg opp får du sannsynligvis tilgang og kan begynne å generere kunst.

TIPS & TRIKS

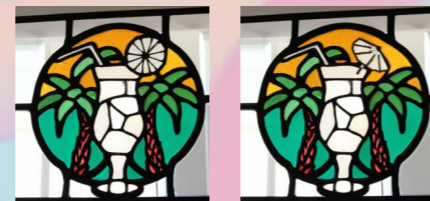
Selv om det er mye lettere å bruke DALL-E enn å male, er det fortsatt mye å lære for å bruke DALL-E på en best mulig måte. Det første man må lære seg er at jo mer deskriptive meldingene til DALL-E er, jo bedre resultat vil du sannsynligvis få, som vist under:



«Dog on a plane»



«A 3d render of one happy black and brown dachs sitting in an open cockpit of a small red propeller plane, light blue background»



Avslutningsvis kan det være lurt å gi DALL-E en stil som du vil at bildet ditt skal være basert på. Dette kan typisk være «oil painting», «digital art», «photorealistic» eller noe så absurd som «trailcam footage».

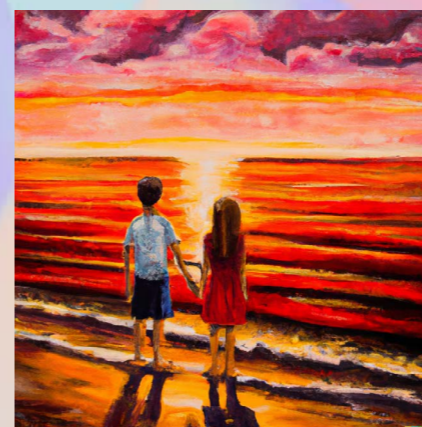


«Oil painting of a fairy with a sword»



«A small fairy with a sword, creepy trail cam, black and white»

Noen av mine favorittbilder





*Tekst: AVF og Solveig Heitmann
Layout: Karoline Sæbø*

ABAKUS' VELDEDIGE FORENING

«Det er tanken som teller» er et uttrykk man ofte finner i dagligtalen. Det er også ofte brukt når man gir penger til gode formål. Kanskje føles det slik for dem som gir, men for dem som virkelig trenger hjelp er ikke dette sant. For dem er det resultatet som faktisk betyr noe.

Å FØLGE HJERTET

Om vi utelukkende følger hjertet når vi gir til veldedighet eller lar tilfeldighetene bestemme hvem vi donerer til, så belønner vi organisasjonene som bruker mest penger på markedsføring, synlighet og innsamling. Dette snarere enn å belønne de som utfører det beste arbeidet ved å gi til de formålene hvor bidraget vårt får størst effekt. Intensjonen er god, men hvordan kan vi være sikre på at pengene vi gir blir brukt på best mulig vis? Manglende fokus på resultater er ikke bare et problem for donasjoner fra privatpersoner, men også i offentlig bistand. I norsk politikk handler majoriteten av bistandsdebatten nemlig ikke om hva man skal gi til, eller hva man vil oppnå, men om hvor mye.

DET ER RESULTATET SOM TELLER

Det å gjennomføre informasjonskampanjer om hvor mye mer barn med utdanning kommer til å tjene har vist seg å gi over 12 år med ekstra utdanning for bare 100 dollar. Til sammenligning vil en donasjon på 100 dollar til en stipendordning for begavede jenter kun gi 2 måneder ekstra utdanning for én enkelt elev. Dette er da en forskjell på 72x for hvor mange ekstra skoleår man får for hver brukte dollar.

En forskjell i effekt på 72x er enormt mye, og langt mer betydningsfull enn forskjellen på å gi 1000 eller 10 000 kroner i året til veldedighet. Flere studier, for eksempel fra



Verdensbanken, viser at dette ikke er uvanlig. Noen tiltak kan være over 10 eller 100 ganger mer kostnadseffektive enn andre tiltak, selv innenfor samme kategori. Derfor bør man ikke ta lett på hvilke tiltak og organisasjoner man velger å støtte.

SENDE SIGNALER

Hvorfor legger man ikke mer vekt på resultater? Og hvorfor er det ikke flere bistandsorganisasjoner som legger forskning til grunn, og endrer arbeidet sitt etter hva som ser ut til å gi best resultater?

Problemet er at både politikere og givere reagerer på feil ting; empatien vår vekkes av bilder av barn og emosjonelle historier, mens vitenskapelige bevis og resultater ikke engasjerer. Det vi som givere kan gjøre er å kombinere hjertet med hodet, sette resultater over følelser, og gi signal til bistandsorganisasjonene om at vi vil gi effektivt. Og det tydeligste signalet vi har er pengene vi gir.

INTERVJU MED TO MELDEMMER

HVA ER AVF OG HVA GJØR DERE?

T: AVF er en undergruppe i Abakus som driver med alt i krysningspunktet mellom Abakus og veldedighet. Det kan være mye forskjellig. Abakus har for eksempel en veldedighetsfest hvor vi bistår. Vi driver også med foredrag, workshops eller hva som helst som har med veldedighet å gjøre i Abakus.

A: Forrige semester holdt vi et frokostforedrag om «hvordan ha en meningsfull karriere». Og så hjalp vi til med forslag på hvor pengene fra veldedighetsfesten skulle gå.

AVF ER EN GANSKE NY UNDERGRUPPE. HVA ER HISTORIEN DERES?

T: Det var for 1,5 år siden at det var en liten gruppe som startet opp fordi de så at her kan det gjøres noe med tanke på veldedighet. Vi har også blitt interessert i effektiv bistand. Kort forklart går det ut på å tenke på hvilke veldedighetsorganisasjoner det er som faktisk gjør noe bra med pengene de får inn. Det var i korte trekk motivasjonen, også kjørte vi bare i gang.

A: Abakus har mye overskudd til å gjøre godt når det kommer til penger, men også når det kommer til kunnskapen til abakuler. Så det å kunne påvirke medlemmene i Abakus til å gjøre godt på en litt mer effektiv måte kan ha mye å si.

HVA VAR DERES PERSONLIGE MOTIVASJON FOR Å BLI MED I AVF?

T: Jeg var litt interessert i konseptet «effektiv veldedighet». Så fikk jeg høre at AVF skulle starte opp, noe jeg syntes hørtes veldig interessant ut. I tillegg er det en sosial arena



Andreas Gravrok (A)
5. klasse, data

Trond Vatten (T)
5. klasse, komtek

siden vi har møter én gang i uka. Vi har også en liten sosialgruppe som arrangerer ting som å dra på bar, ha fest, dra på bowling, klatre og mye annet. Det er en god blanding mellom en interesse og en sosial arena.

A: Jeg tror for min del er det mye det at man selv kan ha en stor positiv effekt ved å donere penger, tid og kunnskap, men man kan ha enda større effekt ved å også hjelpe til med å påvirke andre til å bruke sine ressurser.

FØLER DERE AT DET ER EN MANGEL PÅ KUNNSKAP RUNDT DETTE?

T: Ja, det er ikke noe man har tenkt over før. Jeg hadde ikke tenkt over det før jeg kom over det litt tilfeldig. Når man faktisk ser på tallene så ser man at det kan være hundre ganger så effektivt å donere et sted som et annet, så det er snakk om enormt store forskjeller. Så hvis vi klarer å formidle det til de i Abakus, om så bare

noen få endrer måten de gir til veldedighet på, så vil det ha veldig mye å si.

BRUKER DERE MYE TID I UKA?

A: Møtet tar én time i uka, og jeg tror jeg har brukt en halvtime utover det.

TRENGER MAN NOEN FORKUNNSKAPER?

T: Nei. Hvis man synes det høres interessant ut så tror jeg man passer inn. Vi har en god blanding av folk som er nerder på området, og folk som ikke kan noe som helst. Det er akkurat like viktig å ha med alle.

ER DET NOEN MÅTE FOLK KUNNE PRØVD SEG PÅ Å VÆRE MED I AVF?

T: Absolutt. Hvis man er litt usikker så kan man bli med på ett av møtene vi har i uka. Og kanskje også når det kommer sosiale arrangementer så er det bare å bli med. Vi har ikke noen høy terskel for det, så det er bare hyggelig.

En kort introduksjon til sopp

Tekst: Eli Fjellbirkeland
Layout: Petter Buseth



Ute i skogen finnes det et helt skattkammer av sopp som alle kan forsyne seg av. Allikevel er det ikke så mange som benytter seg av denne fantastiske muligheten. Kanskje fordi de synes det er litt skummelt, eller fordi de ikke egentlig er klar over alt som finnes der ute? I denne artikkelen skal du få en liten introduksjon til sopp, slik at du kanskje vil dra ut i skogen og plukke med deg noe å krydre middagen med.

HVORDAN PLUKKE SOPP?

Når du skal ut og plukke sopp er det greit å ha med seg en kniv til å sanke sopp med og en børste til å børste bort jord og annen skitt fra sopp. Dersom man ikke børster bort jorden med en gang kan det nemlig bli ganske vanskelig å fjerne den senere. Mens du er ute og plukker, kan du legge sopp din i kurver, papirposer eller plastbegre. Man kan også bruke plastposer, men da holder ikke sopp seg like fersk. Det er også lurt å ha med seg flere begre eller poser slik at man kan skille ulike typer sopp fra hverandre. Dette gjør at du slipper å kaste all sopp du har plukket dersom du har fått med deg en svært giftig sopp, ettersom selv en svært liten mengde sopp kan være dødelig.

HVORDAN VET JEG AT SOPPEN ER TRYGG Å SPISE?

Det er svært viktig at man ikke spiser sopp man ikke er helt sikker på at er trygg. Dersom du er nybegynner er det fint å begynne med å plukke rørsopp og kantarell. Rørsopper er en soppfamilie som lett kjennetegnes ved at de har et svampeaktig lag på undersiden av hatten. All rørsopp som vokser i Norge er ufarlig så lenge de blir kraftig varmebehandlet, og flere av dem er i tillegg gode matsopper. Kantarellen er på sin side også lett å kjenne igjen. Ønsker du å være helt sikker på at det du har i kurven er trygt å spise, har Norges Sopp- og Nyttevekstforbund soppkontroller rundt omkring i landet hvor sertifiserte soppkontrollører går gjennom sopp du har plukket og kan luke ut eventuelle giftige sopper du har fått med deg. I Trondheim arrangeres soppkontroller på Bekken i Estenstadmarka og i Granåsen, og det finnes også et digitalt tilbud på soppkontroll.no.

Noen gode matsopper

KANTARELL

Kantarellen vokser i hele Norge, og har sesong fra juli til oktober. Kantarellen er lett gjenkjennelig med sin gule farge, nedsunkne hatt og ribbede underside. Den vokser i skogen, gjerne eldre granskog eller bjørkeskog, og gjemmer seg ofte blant blåbærlyng eller under annet buskas. Kantarellen kommer tilbake der den har vokst tidligere, så dersom du finner et område med mye kantarell kan du komme tilbake året etter for å plukke. I sesongen er det også mulig å plukke kantareller på samme sted flere ganger. Kantarellen kan lett forveksles med falsk kantarell. Denne er ikke giftig, men egner seg ikke som matsopp.



STEINSOPP

Steinsoppen er en rørsopp med tykk stilk som kan se ut som en stein, derav navnet. Hatten til sopp er brun – kan minne om en perfekt stekt bolle – og den er relativt liten i forhold til stilken. Et sikkert kjennetegn for steinsoppen er at den har et hvitt årenett rundt toppen av stilken. Steinsoppen har sesong fra juli til september og vokser i løv- og barskog. Den liker seg best på steder der det ikke er for fuktig, så man finner den gjerne langsmed stier. Steinsoppen blir fort spist av insekter og andre sopper, og bør ikke spises dersom den er angrepet. Den kan også forveksles med gallerørsopp, som er en ikke-giftig sopp som egner seg svært dårlig i mat.



RØDSKRUBB

Rødskrubb vokser typisk i fjellbjørkeskog i hele landet og har sesong fra august til oktober. Den er en rørsopp med en rød-oransje hatt, og stilken har mørke skjeller. Dersom du skjærer gjennom en rødskrubb vil innsiden av sopp være hvit til å begynne med, men den vil mørkne og bli nesten svart etter kort tid. Rødskrubben er giftig rå, og må derfor kraftig varmebehandles i minst 15 minutter før den kan spises. Den kan også lett forveksles med andre skrubbopper som brunskrubb og ospeskrubb, men så lenge disse varmebehandles ordentlig er disse også gode matsopper.



TRAKTKANTARELL

Traktkantarellen er en ganske liten sopp som trives i fuktige og mørke skoger, og vokser gjerne nede i mose. Den kommer som regel sent i sesongen, og kan vokse helt frem til den første frosten kommer. Den har en brunaktig farge på hatten, og en gulaktig stilk. Hatten er også traktformet, og det er gjerne et hull i midten av hatten slik at trakten kan fortsette ned i stilken. Traktkantarellen vokser på de samme stedene som spiss giftslørsopp, som er en veldig dødelig sopp. Derfor bør man ikke plukke traktkantarell buntvis, men heller plukke én og én sopp for å være sikker på at man bare plukker traktkantarell.

Noen giftige sopper

Giftige sopper kan være virkelig farlige. De tre følgende soppene gir livstruende skader i lever og nyrer, og kan være dødelige ved inntak av selv små mengder. Dersom du har plukket med deg en giftig sopp, må all annen sopp som har ligget sammen med den også kastes, og ved mistanke om inntak bør Giftinformasjonen kontaktes.

HVIT FLUESOPP

Hvit fluesopp er som navnet tilsier en helt hvit sopp. Den har skiver under hatten, og nederst på stilken har den en løkformet knoll. Den vokser i fuktig skog, og finnes over hele landet helt nord til Troms. Generelt er de fleste fluesopper giftige, men hvit og grønn fluesopp er spesielt farlige da disse er dødelige.



SPISS GIFTSLØRSOPP

Spiss giftslørsopp er en brun sopp med en hvelvet hatt, som hos eldre individer er mer spiss. Den er en skivesopp som vokser i barskog over hele Sør-Norge, og helt nord til Trøndelag. Spiss giftslørsopp vokser ofte sammen med andre spiselige sopper, som for eksempel traktkantarell, og man kan få den med seg når man plukker andre sopper.

FLATKLOKKEHATT

Flatklokkehatten er en gulbrun sopp som typisk vokser på gammelt trevirke, som døde trær og stubber, og kan også vokse i barkbelagte blomsterbed. Hatten er typisk buet, men kan også være flat, og stilken er ofte tynn med en ring oppunder hatten som kan forsvinne når sopp blir eldre.



Utgavens Progggetips

Vil du ha flere tips?
Her er en link til
et «cheat sheet»:



Med: Jesper Steinsrud

Regex – Regulære Uttrykk

«Regular Expressions» – eller Regex som det vanligvis blir kalt – er en følge med tegn som utformer et søk. Synes du det høres komplisert ut? Det synes jeg også, men det er faktisk ikke så vanskelig.

LETE I ET SETT

Som nevnt handler Regex om å forenkle søk. Si at du har et navn i et datasett. Da er det ganske greit å benytte seg av «Ctrl + F» eller noe tilsvarende for å finne og trekke ut dataen. Hva så hvis du skal ha data som kanskje ikke står rett etter hverandre, som du ikke vet om har mellomrom mellom eller ikke, eller andre spesifikke tilfeller? Da kan Regex hjelpe deg. Ved hjelp av Regex kan du, med noen spesifikke metakarakterer, søke etter hva du enn måtte trenge i en tekst.

SÅ ... HVORDAN BRUKER JEG DET?

La meg starte med et lite eksempel. Si at du skal invitere alle dine gamle klassekamerater til å bli med i en multinasjonalt business-idé som bygger på rekruttering av nye medlemmer. Du har fått en liste over alle elevene på årskullet ditt, og selvfølgelig husker du de fleste navnene.

Så innsener du at du ikke husker om Joakim het det eller Joachim. Da bruker du enkelt og greit Regex. `Joa(ch|k)im` vil gi matcher for både Joakim og Joachim, sånn at du kan rekruttere noen utenfor klassen i tillegg. Hvis du foretrekker stigespill fremfor pyramidespill, er det også mulig å bruke Regex for å finne tall, serier med numre og liknende. Søke etter alle tall mellom 0 og 9? `[0-9]` fikser det for deg.

DETTE ER VEL OG BRA, MEN HVA SKAL JEG BRUKE DET TIL?

Det fine med Regex er at det er ganske universalt for de aller fleste programmeringsspråk, selv om implementasjonen av det er forskjellig. Regex-mønstre kan som nevnt ta mange former, for eksempel: `[hund]`, `[0-9]+`, `[r'e]` eller `^\w+([\.-]?\w+)*@\w+([\.-]?\w+)*(\.\w{2,3})+$`. Dette ser veldig merkelig ut, men i all hovedsak så handler det om en liste med metakarakterer. Den siste remsen med tegn leter rett og slett bare etter alle e-postadresser, noe som kan vise seg å være ekstremt nyttig i arbeidslivet. For eksempel betyr `\.\w{2,3}` «Søk etter punktum etterfulgt av en serie med

tegn du finner i ord på enten 2 eller 3 bokstaver». Ser du hvordan den setningen ble mye lengre enn de originale 9 tegnene?

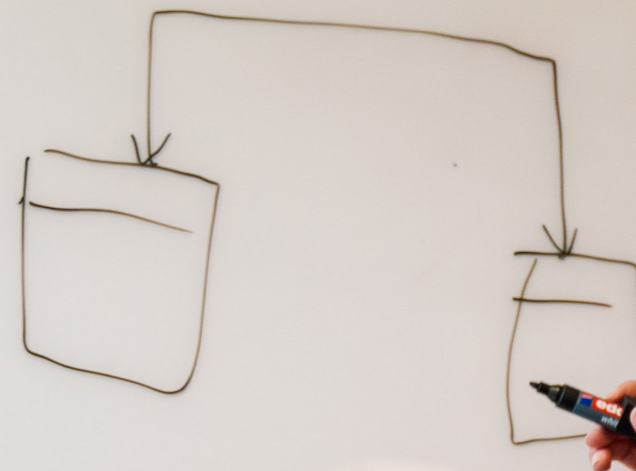
FOR Å AVSLUTTE

Jeg avslutter denne artikkelen med en liten faktaboks, så i mangel på bedre avsluttende ord benytter jeg meg av Regex.
\$

NOEN BASIC REGEX TEGN:

- `[abc]` – denne søker etter tegnene a, b eller c (og det motsatte `[^abc]` som er alt utenom de)
- `\s` – leter etter whitespace
- `\w+` – matcher ett eller flere tegn fra ord
- `|` – brukes som eller: `tre|3` søker etter «3» eller «tre»
- `$` – slutten av enten linja eller flere linjer avhengig av språk
- `{3}` – Eksakt 3 ganger, tilsvarende `{3, }` er minst 3 ganger. Kan brukes med alle siffer

Genus



Hva er no-code?

En tilnærming til programvareutvikling som gjør at du kan bygge applikasjoner uten å skrive kode. Applikasjoner kan lages på noen uker og endres på få timer.

Hos Genus går du rett ut i prosjekt og får jobbe med hele verdikjeden til noen av Norges største selskaper.

Husk søknadsfrist 1. oktober

Utgavens konkurranse

Annas anagram-analyse



Tekst: Elena Willmann

Anna er ny student og ønsker å bli bedre til å kode og lage programmer. Hun vil lage et program som lager anagrammer, og hun tror at hun har lykket. Anagram er et ord eller uttrykk som har blitt satt sammen ved å stokke om bokstaver fra et annet ord. Eksempelvis er «slott» et anagram av «stolt», og «rød» er et anagram av «dør». Problemet er at Anna ikke er så god med ord selv, så hun greier ikke å finne ord som har anagrammer. Hun trenger altså hjelp til å vurdere hvilke av disse fem ordene som er anagrammer og å finne et anagram av ordet.

ORD:

- Esel
- Kuber
- Ørret
- Sjøppel
- Faktura



Send inn svarene til konkurranse@abakus.no med emne «AAA».

Svarer du riktig er du i tillegg med i den årlige trekningen av en middag for to til en verdi av 2000 kr.

sponset av Genus

VINNERE

1. Johannes Reinseth
2. Aksel Hanisch
3. Fredrik Hansen

PREMIER

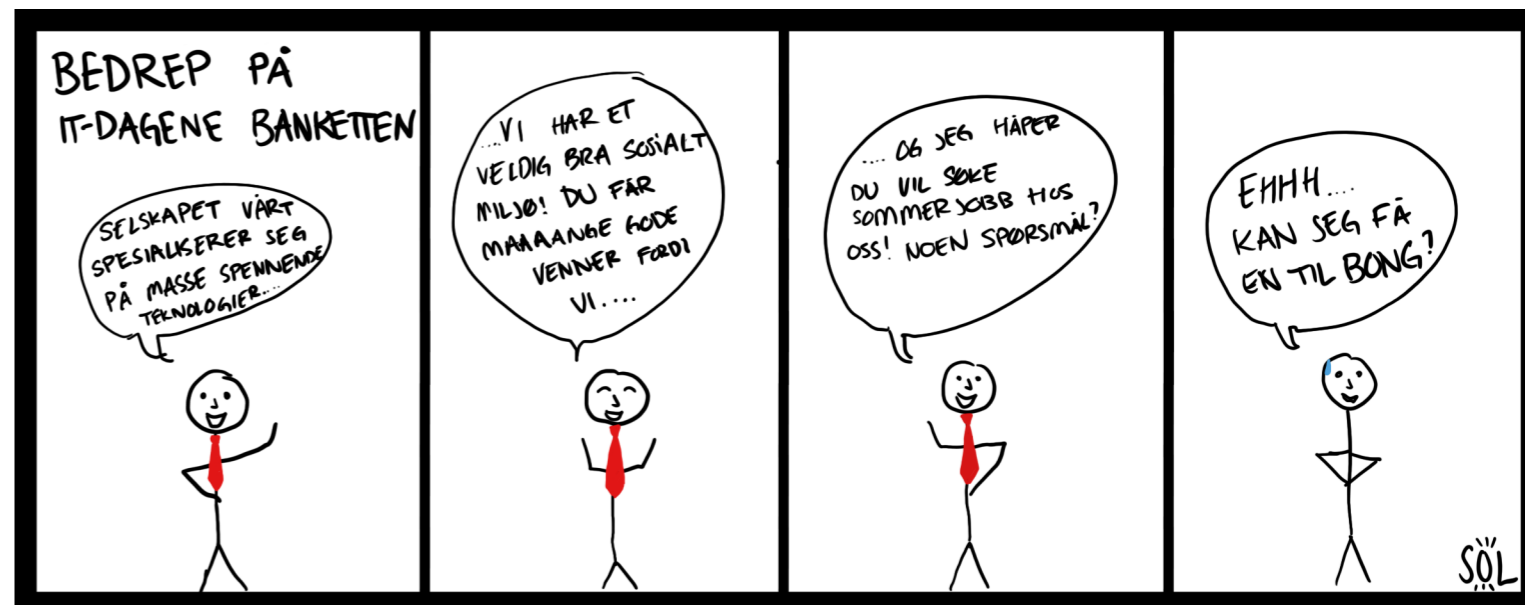
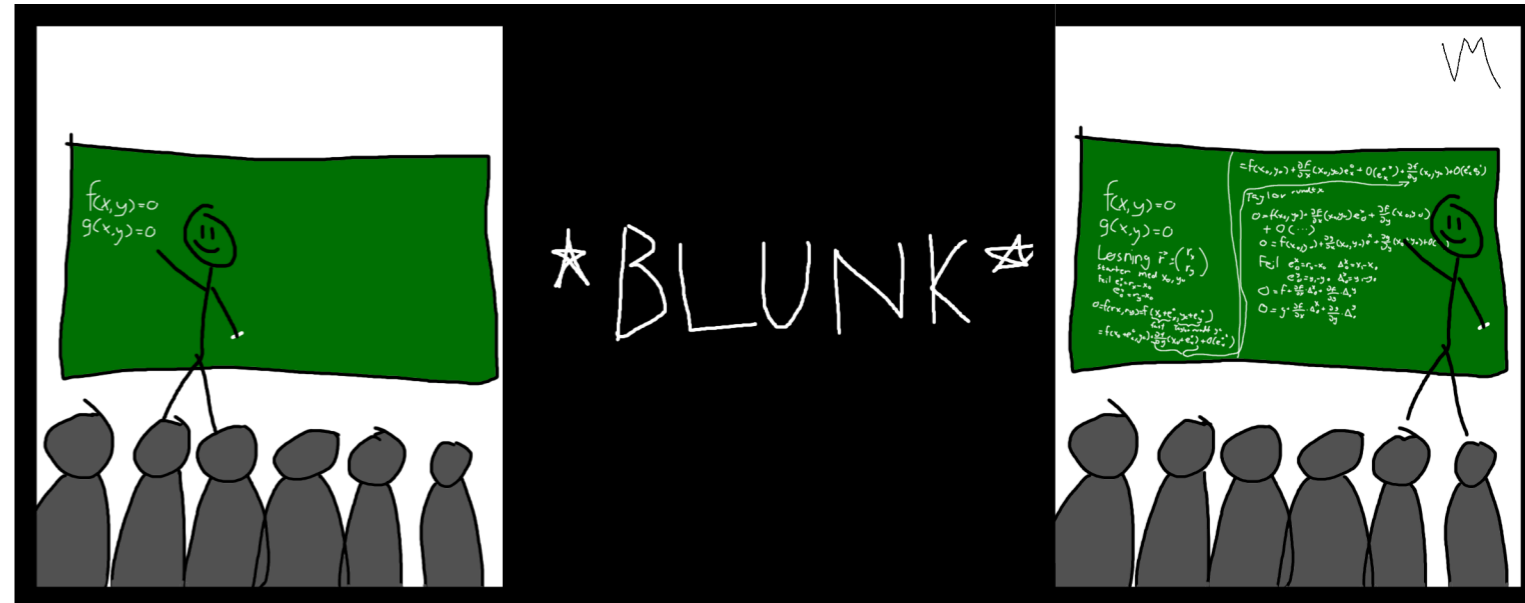
1. premie



2. premie



3. premie



Smått & stort



Vil du ha snap på baksiden?
Send snap til **RYKTE!**

SKREMMENDE LEKKASJER

Det sosiale mediet BeReal har tatt verden med storm det siste året, og Abakus er intet unntak. Mange abakuler har gått til anskaffelse av en BeReal-bruker, med den uheldige konsekvens at enkelte ting man helst ikke skal dele, har blitt delt. Flere komiteer har for eksempel erfart at når BeReal-varselet kommer, er det ikke alle som tenker over at de sitter med intervju spørsmål til komitéopptak foran seg. Redaksjonen grugleder seg til å se hva disse abakulene legger ut når de sitter på industri- og statshemmeligheter.

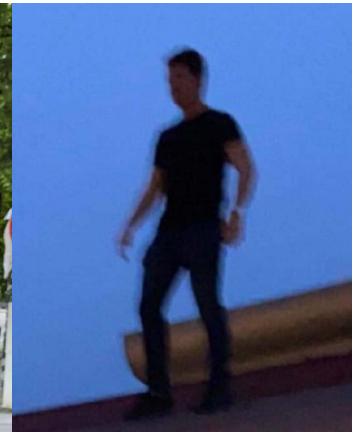
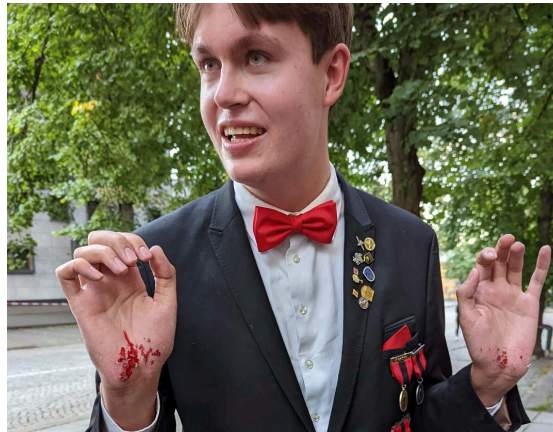
JANU:SCRIPT I KRISE

Det ryktes at det lille linjeforeningsmagasinet Janu:Script, som naturlig nok er linjeforeningsmagasinet til den ubetydelige linjeforeningen Janus – som tilfeldigvis også har ordet *anus* i navnet – sliter med kompetansen innad i redaksjonen. Det hadde seg nemlig slik at bladet trengte en fotograf til å ta midtsidebildet til deres nyeste utgave, men da det ble kjent at alle i bladet kun hadde tverrfaglig kompetanse

og manglet spesialisering måtte de ty til hjelp fra sine overmenn i **readme**. Abakuler takker som kjent aldri nei til veldedig arbeid, og en representant fra **readme** stilte dermed opp med glede. Videre ryktes det at Janu:Script, etter å ha sett hvor fantastisk kompetanse Abakus innehar, har begynt å ta store mengder inspirasjon fra artikler i **readme**. **readme** håper Janu:Scripts *tverrfaglige* tilnærming ikke hindrer dem i å ta en *spesielt* god titt på seg selv i speilet.

SLAGSMÅL MOT TIHLDE

Man skulle kanskje tro at fadderperioden var en tid der den kontinuerlige *beefen* mellom Abakus og TIHLDE ville ta en pause. Så feil kan man ta. Allerede første dagen i fadderperioden ble det rapportert at en abakule havnet i både verbal og fysisk slåsskamp mot en tilsendt representant fra TIHLDE. Vi fikk til å få noen ord fra den modige abakulen, og personen nevnte kort at «det ble bare litt mild knuffing, men han burde være glad han feiget unna i tide!»



Monke er god fadder og har kjøpt inn minttu

