



readme



Mario Kart-tips
du ikke kan leve uten

Sitter du her
og gråter?

Al sin kreative
skattekiste

Men først, en
Kaffe-pause

REDAKTØR

Viljan van Raaij

LAYOUTANSVARLIG

Iver Ringheim

MEDVIRKENDE

Martine "Marty McFly jr. II" Mansåker
Elena Kristine Blakstvedt Willmann
Fredrik William Husemoen-Zhang
Eli Fjellbirkeland Johannesen
Henrik Johan Kristiansen
Madelen Hellervik Lothe
Ian McGregor Aksum
Emil Moberg Værnes
Emmanuel Quarcoo
Vetle Roos Mangrud
Lea Aas-Jakobsen
Johanne Norland
Jesper Steinsrud
Martine Karlsen
Øyvind Monsen
Elisabeth Doan
Håkon Sæther
Petter Buseth
Vegard Ervik
Maja Vullum
Juni Bugge

FORSIDE

Fredrik William Husemoen-Zhang
Elisabeth Doan
Juni Bugge

KONTAKT

readme@abakus.no

readme, Abakus
Sem Sælands vei 7-9
7491 Trondheim

NETTUTGAVE
readme.abakus.no

netcompany

Leder

Hvis jeg skulle laget en «tier list» over alle måneder i løpet av et år, så hadde uten tvil november og oktober havnet nederst. Grunnene er mange; når du går hjem fra campus kl. 16:00 er det allerede bekmørkt ute, å stå opp på morgingene blir enda tøffere når kulda setter inn, og du som føler at du har god tid før eksamen, innser plutselig at det ikke er så lenge igjen.

Likevel skjer det også gode ting nå på høsten. Forrige måned ble det arrangert veldedighetsfest, og Abakus klarte å samle inn hele 95 119 kr. Det er imponerende!

Mange har fått kjent på UKEfølelsen samtidig som Abakus-arrangementer rusler og går som vanlig.

Til slutt vil jeg påstå at det beste med høsten er at det kommer en ny utgave av **readme**, og jeg kan love dere at denne utgaven blir bra. Du vil blant annet kunne lese om «Mario Kart», «Club Penguin», øl og mye mer. Det er også gøy å se at medvirkende lista har vokst en god del denne utgaven sammenlignet med forrige utgave. Det eneste som mangler da er å sette seg ned og nyte resten av utgaven.

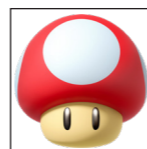
Redaktør

Viljan van Raaij

I denne utgaven

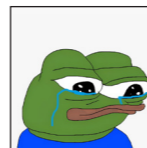
4

Knus alle i Mario Kart



10

«Alexa, play Despacito»



22

AI, AI, AI, så mye underholdning



Terminal terminologi

Tekst: Vetle Roos Mangrud
Foto: Ian McGregor Aksum og Lea Aas-Jakobsen

Denne teksten gir uttrykk for skribentens egne meninger

Det er deilig å komme hjem etter utenlandsreise og endelig høre norsk på gata, lese norske skilt og snakke norsk til mannen i kassa. Se for deg at du en dag kommer hjem fra ferie og hele Norge plutselig hadde byttet til å bruke engelsk. Hadde du blitt skuffet eller glad? Jeg hadde blitt skuffet. Norsk er et fint språk og en viktig del av min identitet. Følgende synes jeg det er verdt å jobbe for å beholde det norske språk.

I akademia og tekniske fagmiljøer er det dessverre en realitet at engelsk tar over plassen der norsk burde vært brukt. Undervisning og opplæring bruker engelske ressurser og vi tar oss ikke bryet med å finne norske varianter av fagbegrepene. Vet du for eksempel hva en «datalog», en «nettprat» eller en «innlemmingsforespørsel» er? Det er norske oversettelser av «bug», «chat» og «pull-request».

Det som blir observert i oppgaver på universitetet og i arbeidslivet er både at flere velger å gå helt over til engelsk, men også at mange bruker en blanding av norsk og engelsk. Et eksempel fra en eksamensbesvarelse ved NHH er setningen «Mechanistic strukturer bruker individual specialization der organic strukturer har joint specialization». Problemet er at man prøver å skrive norsk, men mangelen på norske fagbegreper resulterer i et språk som er vanskeligere å forstå enn om man bare hadde brukt engelsk. Dette gjør det spesielt vanskelig å nå frem til publikum som ikke allerede er kjent med alle fagbegrepene, og gjør det ikke lettere for oss teknologistudenter å forklare de hjemme hva vi gjør på datamaskinene våre.

Hvem har ansvar for å fikse problemet med anglisering av fagspråk? En viktig problemstilling mange peker på er mangelen på muligheter

for norske forskningsartikler. Jeg tror ikke nødvendigvis løsningen ligger i å få flere norske artikler, fordi internasjonalt samarbeid på det nivået er såpass viktig, og å begrense disse artiklene til et norsk publikum ville vært dumt. Imidlertid synes jeg at universitetet burde bli flinkere på å finne og skrive norske lærebøker. Det er på universitetet man blir kjent med fagspråket, og om studenter blir vant med å bruke norske ord på dette stadiet, vil det bli mye høyere kvalitet på norsk teknisk formidling. Vi som profesjonelle har også et ansvar for å være bevisste på språket vårt. Vi kan bruke engelsk der vi vurderer det som mest forståelig, men vi må ikke glemme å faktisk gjøre den vurderingen i stedet for å skrive engelsk på autopilot.

De råeste snarveiene i MARIOKART

Tekst og layout: Iver Ringheim

Ønsker du å bli en Mario Kart-mester og den raskeste karteren i Abakus? Da er dette en artikkel du MÅ lese. En stor del av å være god i Mario Kart er rett og slett å vite hvor det er raskest å kjøre. En haug med snarveier er spredt utover de så langt 88 banene i «Mario Kart 8 Deluxe». I denne artikkelen vil du få vite hvor en håndfull av de kuleste snarveiene er. Dermed kan du imponere dine medstudenter og paringspartnere med rundetider av verdensklasse.



Lakitu



150cc



Sopp

MARIO KART LINGO

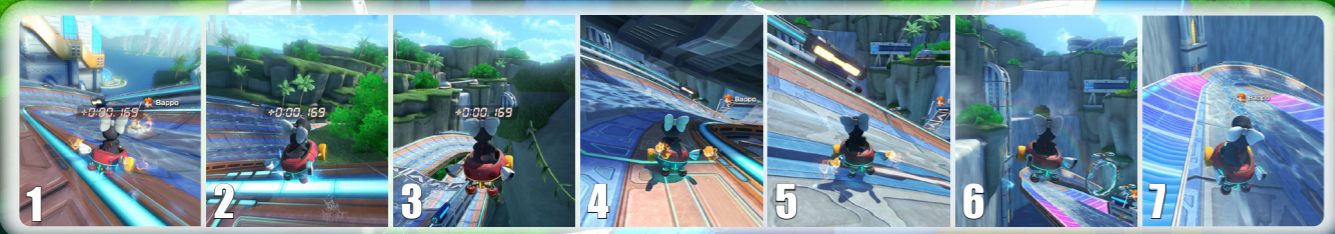
Lakitu: Lakitu er fyren på skyen som starter nedtellingen av hvert race. Han plukker deg også opp og setter deg tilbake på banen dersom du har falt utenfor. Dette kan gjøre at du mister en del tid, og gir snarveier i Mario Kart et belønning-mot-risiko-forhold. Du kan spare en del tid ved å ta en snarvei, men du kan også miste mye tid dersom du ikke gjennomfører snarveien riktig.

150cc: Når man spiller Mario Kart kan man bestemme hvor fort bilene skal gå ved å velge ulike motorklasser. Man kan velge mellom 50cc (tregest), 100cc, 150cc og 200cc (raskest). Snarveiene i denne artikkelen baserer seg på klassen 150cc. Det betyr at hvis man velger å spille med en annen motorklasse, så er det ikke sikkert at disse snarveiene vil fungere.

Sopp: En sopp er et «item» man kan få mens man kjører i Mario Kart. For å plukke opp items kjører man på boksene med spørsmålsteget på seg. En sopp vil gi deg ekstra fart, som kan være nødvendig for å kunne ta en snarvei.

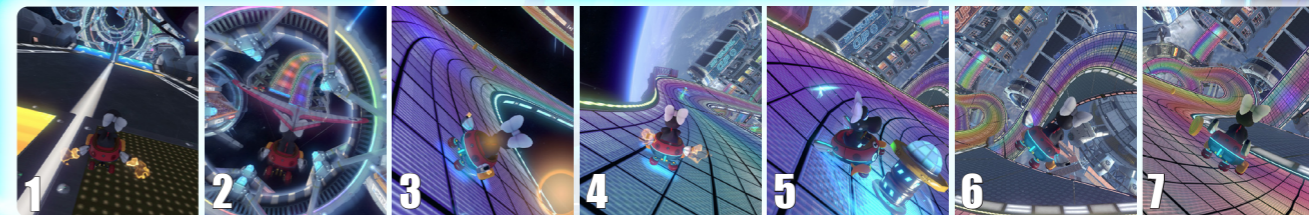
BIG BLUE

Big Blue er en utradisjonell Mario Kart-bane, ettersom den er delt inn i tre segmenter, i stedet for runder. Når man starter det andre segmentet, splitter banen seg inn i to vannsklier. Her ønsker vi å ta vannsklien til høyre (1). På høyre side av veien er det et gjerde. Drift mot høyre og kjør av veien rett etter gjerdet slutter (2). Du vil lande tilbake på den samme veien (3), men du har nå kuttet den første svingen av segmentet. Deretter vil du se et gjerde på venstre side av veien (4). Drift til venstre mot gjerdet, og sikt på å hoppe av veien rett ved siden av der gjerdet slutter (5). Da vil du kutte en stor u-sving, og lande tilbake på veien nedenfor (6 & 7).



RAINBOW ROAD

Når man blir skutt ut av romstasjonen, må man passe på å velge den høyre veien (1 & 2). Etter første sving på denne veien (3) vil man se rett mot en ny høyresving (4). Her kjører man av veien og lander lenger frem på banen (5, 6 & 7). Hvis man vil være ekstra stilig, kan man starte en drift før man kjører av svingen og lande på den andre veien mens man beholder driften, for ekstra fart.



DK SNOWBOARD CROSS

Retten etter kulekjøring-delen av banen (1) er det en stor S-sving. Hvis man drifter av rett til venstre for gjerdet (2), kan man hoppe over juvet og lande midt i s-en (3 & 4). Derfra kan man fortsette driften til man treffer rett til høyre for gjerdet på andre siden (5). Der kan man slippe driften og booste over neste juv, og lande trygt i «halfpipen» (6 & 7).



SNOW LAND

Etter de tre første svingene av Snow Land kommer man til en lang og rett strekning (1). Langs høyre og venstre side av veien er det en rekke trær. I mellomrommet mellom to av trærne på høyre side er det en snømann (2 & 3). Hvis du bruker en sopp for ekstra fart, drifter til høyre, og kjører rett til høyre for snømannen (4), vil du hoppe av klippen og lande trygt på isen nedenfor (5, 6 & 7). Pass på at du har nok fart, for om du lander i den dype snøen vil Lakitu plukke deg opp, og du vil miste masse tid.



readme presenterer

– digg studentmiddag på under 40 minutter

Tekst og Foto: Henrik Johan Kristiansen Layout: Madelen Hellervik Lothe

Syns du det er vanskelig å komme på nye kreative middagsretter? Tar du deg selv i å spise de samme gamle rettene gang på gang? Eller er du av typen som spiser ferdigmat til middag? Frykt ikke, du er langt ifra alene. Vi i redaksjonen har samlet all vår kulinariske viten og kommet

opp med en studentmiddag som er både rask, enkel og relativt billig. Retten er en vri på pasta bolognese, hvor gulrot og stangselleri er byttet ut med squash og sopp.

INGREDIENSER:

- 1 Stor squash
- 1 Boks tomatpuré
- 1 Boks hakkede tomater
- 1 Stor løk
- 3 Fedd hvitløk
- 1 Buljongterning
- 1 Teskje sukker
- 1 Pakke kjøttdeig (eventuelt vegetaralternativ)
- 1 Klatt smør til steking
- Salt og pepper
- Valgfri mengde spagetti

FOR FEINSCHMECKERE:

- Velg den hule spagettien fra De Cecco
- Kjøp en plante basilikum
- Topp pastaen med revet parmesan

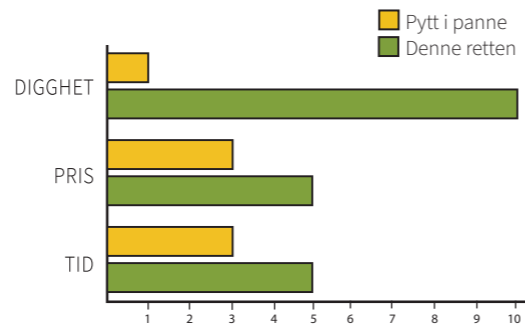
FRAMGANGSMÅTE

Et lite ord før du begynner: Gjør matlagingen til en fin og hyggelig del av dagen. Finn frem smilet, sett på litt musikk, få på deg forkleet og finn frem din beste kniv.

- 1) Start med å finhakke løk og hvitløk. Deretter steker du det over svak varme sammen med en klatt smør. Her er tanken at løken skal være så finhakket at man ikke ser noen store biter løk når sausen er ferdig. Vi anbefaler bruk av kvass kniv, da vil en også gråte mindre, gitt at man gråter av løken ...
 - 2) Mens løken steker, starter du med å varme pastavannet. Skjær squashen i to på langs, finhakk den ene halvdel og kutt den andre i halvmåner. Ha squashen i pannen sammen med kjøttdeig eller vegetaralternativet.
 - 3) La det steke i to minutter før du har oppi tomatpuré, hakkede tomater og en buljongterning. Det er lurt å smuldre opp buljongterningen før man tilsetter den. En skulle kanskje tro at det er åpenbart, men det er ikke alle som gjør det ...
 - 4) La sausen putre uten lokk og legg pastaen i pastavannet. Husk å salte pastavannet! Mens pastaen koker kan du hive en håndfull basilikumblader i sausen, smake til med salt og pepper, ta oppvasken og dekke på bordet.
- Om du på dette tidspunktet kan identifisere store løkbiter i sausen anbefaler **readme** at du vurderer å kjøpe en bedre kokkekniv ...
- 5) Ta av pastaen og server, bon appétit.

MÅLGRUPPE

Innen matlaging eksisterer det en avveining mellom diggheit, pris og tid. Til alles store skuffelse kan man ikke maksimere alle tre! Mennesket har prøvd siden tidenes morgen, og vi i **readme** hevder ikke å ha noen løsning. Med avveiningene i bakhodet, presenterer vi en oppskrift som passer dere som er glad i mat, villig til å avse en akseptabel mengde kronasjer og som har 40 minutter på å lage middag. Om du er av typen som spiser frossen pytt-i-panne-miks, også kjent som bikkjemat, er dette kanskje ikke din kopp med te.



KORT OM INGREDIENSENE

Ikke vær redd for å vike fra de oppgitte mengdene, da mat er ikke noen eksakt vitenskap selv om man er NTNU-student. Er du veldig glad i hvitløk så tar du fem fedd istedenfor tre, og er ikke tomatpuré helt din greie kan du sløyfe det. **readme** anbefaler tre buljongterninger for de som er over gjennomsnittet glad i salt mat.

Merk: Å erstatte hakkede tomater eller tomatpuré med ketchup er strengt ulovlig. Ketchup hører kun hjemme på pølse og burger, ikke på pizza, ikke på brødskenen og i hvert fall ikke på pasta.





Gløsløken

Nå MED reklame!

METALLGAFLER SAVNET

Tekst: Vegard SITvik

TRONDHEIM – Det siste året har metallgaffel-beholdningen til SiT sunket kraftig. Ved starten av året hadde SiT Rapido 657 metallgaffler, mens det antallet nå har sunket til 510. «Vi frykter at det er en kriminell bande som står bak gaffeltyveriene», sier leder i SiT, Banne Torg. «Vår teori er at dette er vinningskriminalitet. Siden det er stjålet gaffler til en verdi av 3000 kroner, er det i hvert fall ikke noen som bare har kastet de i søpla». For å dekke tapet av gafflene har SiT stjålet en dyr frakk fra Heidi's Bier Bar Trondheim.



TRØNDERE GÅR UT MOT STUDENTER

Tekst: Vedgaard Ervika

DØDENS DAL – Etter at Facebookgruppen «Wir, die denken, dass das Oktoberfest im Tal des Todes kulturelle Aneignung ist» ble opprettet i Tyskland, har trønderne også slengt seg på og laget gruppen «Trøndersk opprop mot Trønderfest». Flere trøndere har sett seg lei av å kun forbindes med bart og skinnvest. Blant innleggene i gruppen finner vi: «Æ går itj med skinnvæst vær dag, sjø. Æ skjønne itj hvorfor studentan tenker det?» og «Når ble Felleskjøpetcaps en greie? Æ bor på Ila og æ syns bare Felleskjøpet lukte driiit, æ». Flere kilder sier til **Gløsløken** at et betydelig antall trøndere planlegger å boikotte DDE om de selv ikke boikotter Trønderfest i UKA 25.



**BLÅ GENSER CREW NECK
PULLOVER UTEN HETTE
LANGERMET T-SKJORTE
MED LANGE ERMER
EXCLUSIVE FASHION
ABAKUS IKKE TIHLDE
IKKE ONLINE UNISEX
TIL MANN DAME BARN
VOKSNE GAMLE ABAKULE
RØD KULE KULERAMME
SVETT PROGRAMMERER
69 % VEGANSK BOMULL
ORGANISK KJEMI MED
ESSENSIELLE OLJER OG
KRYSTALLER BESKYTTER
MOT DAMER UTEN
MUGG SOLCELLEPANEL-
DREVET OPPLADBAR MED
BLUETOOTH**

Tekst: 100 % ikke scam jeg lover – Marty McFly

A3 – PR i Abakus skal lage en genser som passer for absolutt alle etter Hovedstyret besluttet at det var nødvendig for at alle skulle føle seg inkludert.

Fra sofagris til friluftsliv



Tekst: Magnus Hanesand (M.Sc. 2023), Utvikler i Netlight og Thor-Herman van Eggelen (M.Sc. 2023), Utvikler i Netlight

Var du en av dem som tilbrakte hele sommeren 2016 utendørs, på jakt etter Pokémon du kunne samle på telefonen din? Brukte du barndommen på å mate en Tamagotchi og holde den glad og fornøyd? Da vil du kjenne deg igjen i BitPet, spillet vi skrev masteren vår om.

OPP FRA SOFAEN OG UT I VERDEN

Allerede før vi hadde valgt prosjektoppgave, var BitPet et fullverdig mobilspill i seg selv – utviklet gjennom tidligere masteroppgaver og av et dedikert utviklerteam delt mellom Norge og Ukraina. BitPet er et aktivt videospill, kjent på fagspråket som et «exergame» – et spill som er designet for å få deg i bevegelse. Spillets incentiv til å få deg opp av sofaen, er dyr du kan treffe på om du beveger deg ute i det store utendørs. Disse dyrene kan du temme og gjøre til egne kjæledyr, som du må mate og holde lykkelige (noe annet ville jo vært dyreplageri).

Prosjektoppgaven vår fungerte som forstudium til masteroppgaven, og handlet om å finne på

en utvidelse til BitPet som kunne oppmuntre til fysisk eller sosial aktivitet hos brukeren. Vi leste oss opp på det vi fant av relevante anbefalinger fra helsemyndigheter, faglitteratur om spilldesign og forskning og erfaringer på andre treningsspill. Med denne kunnskapen i baklommene våre, kunne vi analysere BitPet kritisk, definere hva vi syns var spillets største mangler og idémyldre rundt ny funksjonalitet. Konklusjonen til prosjektoppgaven var at vi ville lage, teste og vurdere et vennesystem til BitPet.

KODER, MØT KODE

En av forutsetningene for å kunne begynne å programmere var å kjenne til kodebasen. BitPet-stacken er Unity i frontend og Ruby on Rails i backend, så vi var avhengige av å både sette oss inn i designmønstre og et nytt programmeringsspråk i Ruby. Vi måtte også finjustere konseptet, så vi prototypet ideen vår i Figma samtidig som vi designet en utvidelse av databasen vår. Til slutt kunne vi endelig begynne å implementere ideen vår.

FOLKETS DOM

Et par måneder senere var konseptet utviklet og tiden inne for å teste endringen. Til det rekrutterte vi 20 studenter til å spille BitPet i ti dager. De svarte på spørreundersøkelser i for- og etterkant av testperioden, og aktivitetsmønstrene deres ble logget mens de spilte. Etter testperioden kalte vi også inn noen av spillerne til dybdeintervjuer.

Resultatene fra testingen antydte at konseptet vårt hadde en positiv, dog begrenset innvirkning på spillernes aktivitet. En kort testperiode og et lavt antall testsubjekter gjorde det vanskelig å trekke generelle konklusjoner. Likevel var det gjennomgående at spillerne ønsket flere sosiale funksjoner i spillet, og at vennesystemet var et godt utgangspunkt for dette – noe som for øvrig stod i stil med det vi konkluderte med i prosjektoppgaven. Vi venter i spenning på BitPets fremtidige oppdateringer og håper vi får se spillets sosiale aspekt blomstre fremover.

Topp 5 steder å gråte

Vi studenter beveger oss inn i en tung periode dette semesteret. Ute er det mørkt, vått og kaldt, og vinterdepresjonen kommer sigende over kroppen. Samtidig nærmer eksamensperioden seg, og du ligger bak. Da er gråting kanskje noe du bør ty til. Gråting kan redusere stress og være en fysisk lindring. Derfor har redme funnet de fem beste stedene du kan gråte.

KIRKEGÅRDEN

De færreste tenker nok at kirkegården er et topp sted å gråte, vel tenk igjen. For det første er det et ganske naturlig sted å gråte, du sitter tross alt omringet av folk som har dødd. Dermed er det ingen som kommer til å se rart på deg fordi du gråter. Hvis du er litt spirituell, kan du også gå og snakke med de døde for å få litt tips og støtte.

LESESAL

Er du veldig stresset over skole, og føler du ikke kan ta deg en lengre pause? Hvorfor ikke bare gråte på lesesal. Du er mest sannsynlig allerede på skolen, så det blir svært kortreist. Sett på de støyreducerende hodetelefonene dine, putt på litt depressiv musikk og gråt i vei. Lesesalen vil være et godt valg hvis du trenger å multitaske litt, fordi minutter jobbing og ti minutter gråting.

BEDRIFTSPRESENTASJON OG KURS

Abakus arrangerer flere bedriftspresentasjoner og kurs i løpet av en uke. Dette er en fin anledning til å utføre ukas gråt. Under middagen så bryter du ut i gråt, for ingen bedriftsrepresentant har hjerte til å se en stakkars student gråte. Kanskje klarer du å gråte deg til en sommer- eller fulltidsjobb? Om du i så fall ikke får deg jobb, så får du deg gratis mat og kanskje litt drikke å trøste deg med.

EGON-TÅRNET

Hvis du vil få med deg litt utsikt mens du gråter, så er Egon Restaurant på Tyholt gull verdt. Med restauranten som snurrer får du med deg hele den flotte byen i løpet av middagen. Det er faktisk veldig sunt å være omgitt av natur og landskap, og dette kan bidra med å berolige deg. Så har du lyst på et digg måltid og å løsne på litt følelser, ta deg en liten gråte-økt på Tyholttårnet.

PIRBADET

Hvis du finner tiden, dra ned til Pirbadet og gråt litt. På Pirbadet finnes det tre vannsklier hvor du kan skli gråtende ned. Fordelen her er at det er ingen som kommer til å se at du gråter, ettersom tårene like gjerne kunne vært dråper fra bassenget. Er du en mer rolig type, så kan du sette deg i boblebadet. Her får du maks avslapping og du kan bare la tårene renne. Er du litt annerledes kan du eventuelt bare gråte under vann, men dette gjøres på eget ansvar.

Tekst: Maiva Vullum Layout: Lea Aas-Jakobsen

Café ad abūsiō

Eller, «Hvordan lager jeg den ultimate kaffe?»

Tekst: Jesper Steinsrud
Layout: Ian McGregor Aksum

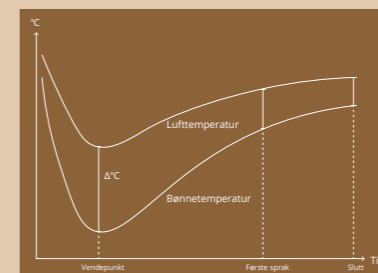
For mange er kaffe en essensiell del av hverdagen. Enten man starter morgenen med kutttsvart kaffe rett fra pressa, eller går en tur innom nærmeste kafé for å ta seg en dobbel moccha på vei til jobb, er kaffens kulturelle betydning ubestridt i det norske samfunn. All kaffe er derimot ikke lagd likt. Mange bruker mye tid på å lage den absolutt beste kaffen, og det er store diskusjoner om hvilke bønner, kremer, prosesser og temperaturer som er best. Derfor skal jeg avslutte denne debatten en gang for alle.

BØNNER

Vi starter der kaffen starter, altså med bønnene. Kaffebønner har vært en luksuskomoditet i Norge helt siden de begynte å importeres på 1600-tallet. Til tross for kaffens fortsatt dyre pris, er det blitt en dagligdags vare i norske hjem. Noen liker pulver, noen liker kapsler, men det er ingen tvil om at man må kjøpe sine egne bønner om man skal ha den beste kaffen. Så hva kjennetegner de beste bønnene? Vel, først og fremst må bønnene være ferske. Dette betyr ikke at de kommer rett fra treet, heller tvert om. Kaffebønner skal hvile mellom 5-14 dager for å oppnå den beste kvaliteten. Det er også viktig at bønnene behandles riktig når de plukkes: Jo mykere hender som plukker bønnene, dess bedre blir kvaliteten. Det er derfor viktig å se etter «Fairtrade» merket. Dette merket forteller at bøndene får godt betalt for arbeidet de gjør, men også at det ikke er barnearbeid involvert. Ettersom barn har ekstremt myke hender er det dermed helt essensielt at man unngår Fairtrade. I tillegg bør man aldri kjøpe fra Brasil, som har en mekanisert plukkingsprosess, i motsetning til Etiopia og Kenya. En generell huskeregel er at lavere velstand er lik lavere mekanisering, så se etter land med lav BNP.

BRENNING

Når en skal brenne kaffebønner, må man passe på at bønnene har riktig temperaturprofil. Det vil si at temperaturen har blitt justert underveis i brenningen for å utvikle bønnene optimalt. Hvis temperaturprofilen ser ut som en stor bølge som treffer en klippe din suidale 17 år gamle sønn kunne hoppet ned fra, etterfulgt av det som ser ut som en bakke din ikke suidale 12 år gamle datter kunne akt ned, har du trolig gjort noe riktig. For espresso vil du ofte vente litt lenger og med litt mindre variasjon i temperaturen.



KVERNING

Kverning handler om å få den fineste kaffen. Jo mer plass det er mellom kaffepartiklene, jo bedre tas vannet opp, som beriker smaken. Det er mange gode kaffekverner du kan finne på en hvilken som helst hvitevare/elektronikk butikk, men vi er ute etter den beste kaffen. Derfor vil jeg foreslå å bruke «Janowska Bone-Crushing machine», som du finner i Janowska i Polen. Her er det i hvert fall ingen tvil om at bønnene dine blir malt til perfeksjon. Om du fremdeles synes kaffen er for kornete har du enten gjort det feil eller blitt kastet ut av polske grensevakter, og da vil jeg anbefale deg å bruke en elektrisk kaffekvern.

KOKING

Må jeg virkelig fortelle deg hvordan man koker vann? Hvis ja, les videre. Koking er nemlig ingen lek, og alt kokende vann er selvfølgelig ikke laget likt. Den anbefalte temperaturen for kokende vann til kaffe ligger mellom 90 og 95 grader celsius. For de som har hatt naturfag i 1. klasse (og bestått), vil dette altså si at man skal holde temperaturen rett under kokepunktet. Siden det er snakk om temperaturer er det alltid lurt å ha et termometer, helst av typen laser, for å forsikre seg om at vannet til enhver tid er i riktig rekkevidde. Nøyaktig hvilken temperatur avhenger av bønnene, men om man holder seg innenfor temperaturrekkevidden har det ikke noe å si om man bruker trakt, presskanne eller heller over selv. Bare husk at når du omsider befinner deg som skatteflyktning i Sveits må du dra litt lavere ned i landet, da høyden vil flytte på kokepunktet.

MELK

Mange typer kaffe, for eksempel kaffe latte, er en blanding av kaffe og melk. For å oppnå den optimale melken, må man ha riktig type melkeskummer. Her skal du kunne bruke en metalltupp som har mellom ett og fire hull. Det er også viktig at du bruker riktig type kanne. Kanner skal velges i henhold til mengden melk som benyttes. En god måte å måle kannestørrelse på er å se på noen andre kanner. Det som er bra med disse kannene er at de, i motsetning til andre typer kanner, kommer med egen melk. Derfor trenger du kun å matche kannen du skal bruke til skummingen med størrelsen på melk-beholderen. Det er nemlig testet flere typer melk i kaffe, blant annet mandel, havre og geitemelk, men den klare favoritten er faktisk melken fra disse kannene.

Essensiell lore du **MÅ** kjenne til!

CLUB - PENGUIN

Tekst og layout: Martine Mansåker

Hvis din barndom var noe lik min, har du også tilbrakt et respektabelt antall timer innlogget på *clubpenguin.com* (hvil i fred). For meg startet det hele en høstferie på barneskolen, da jeg ble gjort oppmerksom på

Club Penguins eksistens. Ved hjelp av pappas e-postadresse – og et uutholdelig tregt hytte-nettverk – ble pingvinen min født, og eventyret kunne begynne.

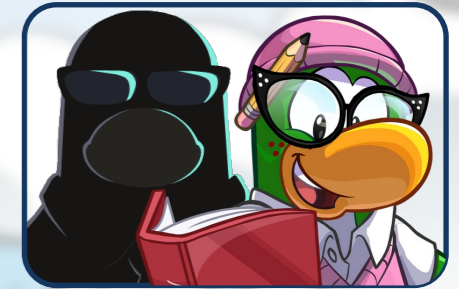
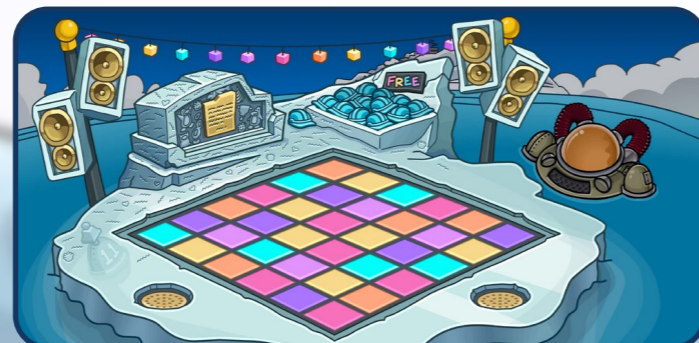
BAKGRUNNSINFORMASJON

For dere uvitende sjeler som, av en eller annen merkelig grunn, ikke vet hvilket spill jeg snakker om, kommer det nå en kjapp introduksjon. Club Penguin var et online Flash Player-spill eid av Disney som ble lansert i 2005. På en antarktisk øy levde man som en fasjonabel pingvin og gjorde typiske pingvin-aktiviteter – som å surfe i en gruvevogn på jernbaneskinner, arbeide som en topphemmelig agent og bli en svartbelte-ninja.



TIPPING THE ICEBERG

Sannsynligvis er velting av isberget Club Penguins mest kjente legende. Helt siden pingvin-tidens morgen ble ryktet om at isberget kunne snus på hodet spredt blant øyas beboere. I blant annet veggbilder, øyas nyhetsavis, Club Penguin Times, og Club Penguin-appen (ja, det fantes en app også – faktisk flere), kunne man finne hint om isbergets velting. Ryktet tilsa at om nok pingviner danset på isberget ikledd kun en vernehjelm, ville de utføre en boreanimasjon som til slutt ville snu berget. Dette medførte at man så å si til enhver tid kunne finne en gjeng pingviner borende på isberget. Likevel var det ikke før spillet gikk inn i sine siste 24 timer at iherdige spillere i 2017 fikk vitne *The Tipping of the Iceberg*, og det ble avslørt et dansegulv som skulle avholde øyas siste danseparty.



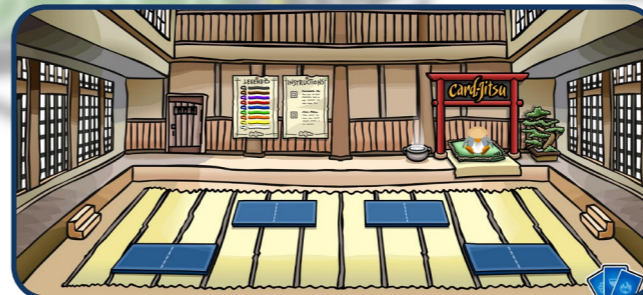
IKKE-SÅ-HEMMEGIG HEMMEGIG AGENT

En annen sentral del av pingvin-tilværelsen gikk – i hvert fall for min del – til å være en ikke-så-hemmelig topphemmelig agent. Det fantes to hemmelig-agent-organisasjoner: *Penguin Secret Agency* (PSA) og *Elite Penguin Force* (EPF). PSA opererte mellom 2005 og 2010 frem til pingvinenes erkefiende, isbjørnen Herbert P. Bear, ødela hovedkvarteret deres med en popkornbombe. Følgelig ble PSA tatt ut av drift og de flyttet alle sine operasjoner over til EPF.

EPF ble i 2008 stiftet som en reservegruppe for PSA. For å rekrutteres til EPF måtte man allerede jobbe for PSA, i tillegg til å ta en ekstremt

kreven test som forsikret at pingvinen hadde eksepsjonelle ferdigheter innen: snøballkasting, smidighet (heldigvis ikke smidig utvikling), snikete bevegelse og problemløsning.

Som en EPF-agent ble man kjent med hjernen bak alle hemmelig-agent-operasjonene, *The Director*. Deres identitet ble, av sikkerhetsmessige årsaker, holdt hemmelig helt frem til slutten av 2012; I finalen av oppdraget *Operation: Blackout* kom det frem at agentenes *big-brain-Chad* var ingen ringere enn Aunt Arctic – alles elskede Club Penguin Times-journalist.



SENSEI ORIGIN STORY

De fleste pingviner på Club Penguin-øya har nok vært innom Dojoen og tatt seg en runde eller to med elementenes stein, saks, papir: Card Jitsu. Dermed har de høyst sannsynlig også møtt på mannen, myten og legenden – *the Sensei*. Det likevel flere kanskje ikke vet er hvordan Sensei nettopp ble *the Sensei*. Han var nemlig i utgangspunktet en vanlig pingvin, slik som du og jeg, før han forsvant ut i villmarken i mange år. Der sniffet han blomster og følte rett og slett litt på gresset. Ute i villmarken oppdaget han også elementenes kraft. Sammen med sjøløve-kompisen, Tusk, trente Sensei for å mestre alle elementene (som her er vann, ild og snø, fordi luft og jord tydeligvis ikke er relevante for pingviner).

En dag yppet Tusk til snøballkrig – av den seriøse typen. Krigen endte med at en stor snøball (som garantert også hadde grus i seg) slo Tusk så hardt mot en snøvegg at det utløste et snøskred som tok han med seg og begravde han. Etter et langt søk fant Sensei kun en av Tusks støttenner, og antok at han var død. Deretter dro han for å åpne en dojo og lære bort den vakre Card Jitsu-kunsten til unge pingviner. Tusk hadde derimot overlevd skredet, og fanget i en hule sverget han bittert hevn over Sensei som hadde forlatt han.

WADDLE ON

Under forarbeidet til denne artikkelen oppdaget jeg en mye dypere og mer gjennomtenkt historie til Club Penguin enn det barneskole-meg klarte å oppfatte – mulig grunnet mine da manglende engelskkunnskaper og spilletts ikke-eksisterende norske versjon. De aspektene jeg har beskrevet her er kun toppen av isberget, og jeg oppfordrer alle til å

berike hjernen sin med den resterende lore-en (den er faktisk bra liksom). Selv om alt begynte å gå nedover da pingvinene gikk fra å være *chubby chonkers* til å bli *skinny slim jims*, var Club Penguin et barndomsspill av egen klasse. *Waddle on* ❤️

WHERE
YOU WANT
GO!



Foto og redigering: Viljan van Raaij, Ian Aksum, Maja Vuillum og Leo Aas-Jakobsen

#118

TING DU BØR VITE SOM SIVING

DOTFILER

Tekst: Øyvind Monsen

Om du leste forrige utgave av **readme**, ble du kanskje inspirert til å pimpe opp terminalen din litt. Noe man fort innsår når man begynner å tilpasse terminalen og andre verktøy, er at man må endre på noen random filer i hjemmappen (typisk `/home/username`) som begynner med «.», som `.zshrc` og `.vimrc`. Dette er ingen tilfeldighet da de aller fleste terminal-verktøy, og mange andre, konfigureres i slike filer.

Når du nå har tilpasset terminalen din til den ultimate utvikleropplevelsen, blir du kanskje litt skuffet når du får jobb-PC og gruer deg til å måtte gjøre alt dette tunge arbeidet igjen! Eller kanskje du bytter mellom en stasjonær PC hjemme og en laptop på skolen og ønsker å ha samme konfigurasjon begge steder? Heldigvis finnes det en løsning, nemlig Git! Du kan jo bare lage et repo med alle filene og slenge dem på GitHub, så er det vel greit? Nesten, men det er noen få ting til man må tenke på. Som nevnt ligger de fleste konfigfilene du bryr deg om i hjemmappen din, men noen ligger også i en mappe kalt `.config`. Den naive løsningen er jo å bare gunne hele hjemmappa i git, men det er en *dum* idé. For (nesten) alle filene dine ligger jo i en undermappe av hjemmappa di, så da blir det fort et feit git-repo med mye unødvendig.

Løsningen som mange har gått for er å ha en egen mappe som ofte kalles *dotfiles* hvor de samler alle konfigurasjonsfilene sine og laster opp denne mappa til GitHub. Eneste problemet nå er jo at alle programmene forventer å finne konfigurasjonsfilene der de hører hjemme. Det finnes ingen løsning som alle bruker, men et godt verktøy for å fikse dette heter *Stow*. Om du strukturerer filene i dotfiles-mappa di slik de ville vært i hjemmappa di, så vil *Stow* lage *symbolske linker* fra filene i repoet til de faktiske lokasjonene på maskinen din. Dette høres kanskje veldig avansert ut, men alt det betyr er at for eksempel filen `~/zshrc` peker til `~/dotfiles/.zshrc` i stedet for å ha innholdet selv.

Herlig, nå kan du bare pulle ned repoet på den nye maskinen og alle dine favorittprogrammer er satt opp slik du vil ha dem. Men så var det jo jobben å installere alle disse programmene da ... En vanlig løsning på denne problemstillingen er at man lager et script i dotfiles-mappen din, for eksempel `install.sh`, som installerer det du trenger. Og endelig var vi i mål med å sette opp alt du trenger for å alltid kunne sette opp ditt ideelle utviklingsmiljø på kort tid.

Du sitter kanskje igjen med en følelse av at dette virker som ganske mye jobb, og om du ikke er noen som bytter mellom ulike PCer ofte så er det jo det. Men du kan jo likevel få noe nytte ut av dette. Siden så mange putter dotfilene sine på GitHub betyr det at man lett kan teste ut noe av det andre har satt opp. Kanskje finner du en helt rå vim-konfigurasjon som får deg til å ditche VSCode, eller bare et kult tema til terminalen. Da er det i alle fall lett for deg å laste ned noen andres konfigurasjon og teste for deg selv.



#106

TING DU IKKE TRENGER Å VITE SOM SIVING

SJOKOLADE

Tekst: Vegard Ervik

Når noen spør deg om hvilken smak du vil ha på sjokoladen, tenker du sannsynligvis på ekstra ingredienser tilsatt sjokoladen – for eksempel nøtter, karamell eller frukt. Det den jevne sjokoladeforbruker ikke vet er at det er utrolig mye smak i selve kakaobønnen også.

KAKAOBØNNENS MANGE SMAKER

Som med kaffe, finnes det mange forskjellige typer kakaobønner. *Forastero*-bønnen står for rundt 80% av produksjonen, mens *Criollo*-bønnen står for rundt 10%. Kakaobønnene stammer fra kakaofrukten, som igjen kommer fra kakaotreet. Etter at bønnene ekstraheres fra frukten, må bønnene fermenteres i fem til seks dager. Hvor og hvordan bønnene fermenteres kan ha mye å si for sjokoladens endelige smak. Etter at bønnen blir fermentert, tørkes den før den så brennes. Igjen, som med kaffe, har brenningen også mye å si for sjokoladens smak. Deretter males bønnen med sukker, og ofte melk, for å produsere sjokoladen vi alle elsker.

HVORDAN HAVNET VI I STATUS QUO?

Før som nå brukte man «conching»-maskiner for å male kakaobønner om til sjokolade. Denne maskinen fungerer ved at to stener spinner mot

hverandre, og i midten knuses kakaobønnene. Da Rodolphe Lindt – ja, mannen bak sjokolademerket Lindt – ikke skrudde av «conching»-maskinen sin før han gikk hjem en fredag, oppdaget han på mandagen at sjokoladen hans hadde blitt fløyelsmyk og søt – i motsetning til den mer bitre sjokoladen han produserte før. Dette skapte en revolusjon innen sjokoladeproduksjon, og fra nå av ble all sjokolade «conchet» noen dager lenger.

Det negative med å «conche» så lenge som Lindt gjorde, er at alle de nyanserte smakene som dannes under fermenteringen og brenningen, forsvinner, selv om det ikke er nødvendig for å få den fløyelsmyke konsistensen. Så selv om de kunne fått mange gode smaker ved å ikke la maskinen stå like lenge, hvorfor gjør de det ikke?

PROBLEME NE VED STORSKALA SJOKOLADEPRODUKSJON

Dersom du produserer like mye sjokolade som Lindt, Mondelez eller Nidar, er det umulig å vite hvor alle kakaobønnene dine kommer fra. Dette betyr at de har mange ulike bønner, fra mange ulike gårder, med mange ulike måter å fermentere og behandle kaffebønnene sine. Bønnene fra noen av gårdene kan ha mange

gode smaker, mens bønnene fra andre gårder kan ha bitre og ubehagelige smaker. Ved å «conche» alle bønnene lenge, fjerner du kanskje de gode undertonene, men også alle de vonde. Med det ender du opp med en habil sjokolade, som du kan tilsette mange andre ingredienser i for en god sjokoladeopplevelse.

Dersom du har lyst til å smake en sjokolade som inneholder noen av de gode smakene fra bønnene, finnes det flere mindre sjokoladeprodusenter som produserer sjokolade med bønner fra enkeltgårder. Det gjør at sjokoladeprodusentene kan samarbeide med bøndene for å kontinuerlig forbedre bønnene fra gården. Disse sjokoladeplatene finnes både på nettet og i «Sjokoladebutikken» i Midtbyen.



Din ultimate guide på øl

Tekst: Håkon Sæther
Layout: Emil Moberg Værnes

Det er fredag ettermiddag og vorset starter om et par timer. Du står foran et bredt sortiment av øl hos din lokale dagligvarebutikk. Nok en gang går du for ditt trofaste ølvalg som du vet gjør jobben. Nå er det på tide å tre ut av komfortsonen og utforske din indre ølglade hipster. Sett fra deg det vanlige skvippet ditt og forbered deg på en episk reise gjennom de unike smakene, aromaene og bryggetradisjonene som ølverdenen har å by på.

ALE

Før lagerøl ble popularisert av tyskerne, var så å si all øl av typen ale. Dette er fordi gjæring av øl ikke var en kjent bryggemetode på denne tiden. I stedet lagde man en funky partyblanding ved å la fruktjus, sukkervann og andre godsaker sitte i en stor beholder til noe spennende skjedde. Dette skapte veldig uforutsigbare resultater som ofte medførte vilt varierende smaker hver gang. Denne prosessen kalles spontangjæring.

HVETEØL

Hveteøl er en type ale som kjennetegnes ved at den inneholder hvete (hvem skulle trodd?). Mer presist anvendes hvetemalt ved siden av byggmalt ved bryggingen av ølet. Hvetemalt utgjør normalt over halvparten av malten, og proteinene i hveten bidrar til at ølet får en kremet tekstur. Proteinene gir også ølskummet særdeles bedre holdbarhet slik at det kan lagre karbondioksid enda lenger. Dette lar hveteøl holde seg friskt lenge – perfekt for de som liker å ta seg god tid når de drikker øl.

FRYDENLUND HVETEØL – 89,90 kr/l

Med en rimelig pris og en frisk, syrlig smak, er Frydenlund en veldig god introduksjon til hveteøl. Passer til å slappe av, i festsammenheng og den kan nytes ved siden av nesten all mat.

BALADIN ISAAC – 166 kr/l

Hveteølet Baladin Isaac regnes av mange som verdens beste hveteøl, blant annet av verdens mest anerkjente ølskribent, Michael Jackson (nei, ikke den Michael Jackson du tenker på).

Det finnes en hel jungel av forskjellige øltyper der ute, så det er lett å bli forvirret. Selv om du ikke blir noen faglært ølsommelier av å lese denne artikkelen, vil du sitte igjen med mye god kunnskap som du kan flekse neste gang du er ute og drikker.

Grovt sett deler vi øl inn i to hovedkategorier: ale og lager. Det er ikke fargen, smaken eller styrken som avgjør hvilken kategori en øltype går under. Det som avgjør, er bryggemetoden.

PALE ALE

Det kommer ikke som noen overraskelse at pale ale, lys ale på norsk, regnes som verdens mest populære ale. Grunnen til at ølet appellerer til så mange, er at det har den perfekte balansen av alt som burde være i en øl. Dersom man står mellom å bestille en mørk stout eller en lager, vil en lys ale ofte være et perfekt kompromiss. Ølet inneholder typisk mye humle, som gir en frisk og bitter smak med hint av sitrus. Dette avhenger likevel av hvilken type lys ale det er snakk om. Det finnes et mangfold av forskjellige typer, men den mest populære er uten tvil India Pale Ale (IPA). Historien til IPA startet i England da ølbryggere oppdaget at ved å legge til store mengder humle i tradisjonell ale, var det mulig å brygge øl som kunne overleve den ekstreme varmen og reisen til de britiske troppene stasjonert i India. I dag, lenge etter britenes involvering i India, fortsetter man å utvikle og perfektionere nye typer IPA med spennende smaker du ikke finner ellers i ølverdenen.

SIERRA NEVADA PALE ALE – 149 kr/l

Bryggeriet Sierra Nevada står bak verdens første kommersielle amerikanske pale ale. Ølet deres har i mange år vært USAs mestselgende pale ale, men den nytes også verden rundt. Ølet har en tydelig smak av frukt og karamell.

NORLANDS IPA – 200 kr/l

Nordlands IPA er en intens lys øl som passer spesielt godt til sterke og salte matretter. Den er laget med vann fra Lofoten og amerikansk humle som gir ølet tydelige hint av grapefrukt og sitrus.



LAGER

Lager har sin opprinnelse i Bayern, Tyskland, og det regnes som verdens mest populære øltype. Ølet ble først brygget på tidlig 1800-tallet da en rekke ølbryggere begynte å eksperimentere med nye bryggemetoder. En av teknikkene gikk ut på å lagre ølet i kalde kjellere etter den innledende gjæringsprosessen. De fant ut at ved å lagre ølet kaldt, fra noen uker opp til flere måneder, ville ølet bli mye klarere, mildere og utvikle en rundere smak.

SURØL

Surøl er en veldig spesiell øltype med et noe skremmende navn. Ølet er surt og syrlig i motsetning til aler og lagere som vanligvis er bitre og søte. Man brygger ølet slik at det tåler å ha et høyt nivå med syre i seg uten at det er farlig for drikkeren. En unik egenskap ved surøl er at det kan regnes som enten lager eller ale, avhengig av hvordan man velger å brygge det. Kort sagt brygges ølet ved å la syreproduserende bakterier nærme seg sukkeret i ølet som sammen skaper syre som et biprodukt.

KRECHER RATTKYNG – 171 kr/l

Dersom den typiske bitre smaken av øl ikke er noe for deg, burde du prøve surøl. Et godt sted å starte er med en variant fra bryggeriet Krecher, som er en av Norges ledende i utviklingen av surøl. Deres mest populære brygg, Rattkyng, har en naturlig smak av bjørnebær, solbær og bringebær. Surøl koster vanligvis en del mer enn annen øl, men det er absolutt verdt å teste ut!

3 FONTEINEN OUDE GEUZE – 260 kr/l

Det belgiske surølet fra 3 Fonteinen regnes som den beste på markedet, men den er også en av de dyreste. I den unike bryggemetoden spontanfermenteres omtrent én liter kirsebær med lambic, en annen type belgisk surøl, i et eikefat i overkant av ett år. Deretter blandes det med mer lambic og ettermodnes i enda ett år. Resultatet er en intens, elegant og kompleks surøl i sin egen klasse.

PILSNER

Pilsner regnes som øltypen som startet den internasjonale populariseringen av øl. Historien startet i byen Plzeň i Tsjekkia, hvor kongen ga 250 innbyggere ansvaret for å brygge ølet i byen. Uten tidligere kunnskap eller erfaring om ølbrygging, ble resultatet naturligvis katastrofalt. Løsningen ble at en gjeng rikinger finansierte et nytt bryggeri og hentet inn en tysk mesterbrygger som skulle lage øl for dem. Ved hjelp av edelhumble, det unike vannet i Plzeň og en lysere malt, ble resultatet en revolusjonerende øltype som siden har blitt prøvd imitert verden rundt. Bryggeriet tok patent på pilsneren under navnet Pilsner Urquell, og ølet deres regnes i dag som den originale pilsneren.

PILSNER URQUELL – 94 kr/l

Selv 181 år etter sin debut, er Pilsner Urquell et av de beste eksemplene på hvordan pilsner skal smake. Ølet har en god fruktighet, og den er noe bitrere enn andre pilsnere. Pilsneren er utrolig allsidig og kan nytes alene, men den passer særdeles godt til fet nordisk mat.

ROTHAUS PILS TANNENZÄPFLE – 151 kr/l

Den ikoniske tyske pilsneren har mange gode representanter, men få slår denne klassikeren fra Rothaus. Ølet er både søtt og bittert med en pikant ettersmak som varer lenge. Dersom du er glad i sterke smaker og ønsker å prøve en unik pilsner, kan du ikke gå galt med denne!

Sekter og kulturer:

Mystikk bak lukkede dører

*Tekst: Martine Karlsen
Layout: Elena Willmann*

Mange har et ganske godtroende syn på verden, men hvor mye av det som skjer bak lukkede dører får vi med oss? Kulturer og sekter har alltid vært omgitt av mystikk og kontrovers. Slike samfunn med sin tro og praksis kan være både fascinerende og skremmende. La oss se nærmere på tre bevegelser som fortsatt eksisterer i dag, og hvordan du enkelt kan starte din helt egen sekt.

HAPPY SCIENCE – SMIL DEG TIL HELBREDELSE

I 1986 grunnla Ryuho Okawa Happy Science med formålet om å «bringe glede til menneskeheten ved å spre sannheten». Medlemmene deltar daglig i aktiviteter som selvrefleksjon, meditasjon og bønn med hensikten om å spre kjærlighet og oppnå opplysning. Gjennom deltagelse i misjonsarbeid, besøk til templer, bønn og «lykkeplanting», også kjent som å donere penger til Happy Science, skal de angivelig bli lykkelige og opplyste.

Selv om troen i seg selv kan virke uskyldig, blir den likevel betraktet som kontroversiell av mange. Dette skyldes deres benektelse av hendelser som Nanjingmassakren i Kina, Trøstekvinne-problemet i Japan, og en rekke andre historiske hendelser. I tillegg har de publisert videoer som hevder at Nord-Korea og Kina planlegger atomødeleggelse av Japan, uten noen form for bevis.

Medlemmene skjermes for kritiske eller negative artikler om bevegelsen. I tillegg har organisasjonen solgt såkalte «spirituelle vaksiner» som hevdes å kunne kurere eller forebygge covid-19, og DVD- og CD-er med korona-tema som skulle styrke immunforsvaret. Disse praksisene har ført til anklager om økonomisk utnyttelse av medlemmene deres.

KOPIMISM – KOPIER OG LIM DIN VEI TIL FRELSE

Kopimism er en religion som ser på kopiering og deling av informasjon som en form for åndelig praksis. Den ble grunnlagt i Sverige i 2010 av en student ved navn Isak Gerson. Den grunnleggende troen i Kopimism er at informasjon og kunnskap skal være fritt og tilgjengelig for alle, og ser på opphavsrett og lover som begrensninger av denne friheten. De har blitt møtt med motstand og anklager fra andre som mener at deres tro og praksis oppfordrer til ulovlig kopiering og piratkopiering av opphavsrettsbeskyttet materiale.

Kopimistene har ikke tradisjonelle ritualer eller seremonier, men ser på praktisering av kopiering og deling av filer som en form for tilbedelse, og har en «kopi-bønn» som de resiterer, som blant annet inneholder de hellige symbolene «CTRL + C» og «CTRL + V». Er dette altså den ultimate kok-bevegelsen?

THE FAMILY INTERNATIONAL – FRA SAMLEIE TIL HIMMELEN

The Family International, tidligere kjent som «Children of God», ble grunnlagt av David Berg på 1960-tallet i USA. Denne bevegelsen hevder å være en kristen gruppe, og er kjent for sin unike tolkning av kristendommen, som i stor grad fokuserer på anerkjennelse av seksuell frigjørelse. De bruker seksualitet som en måte å formidle Guds kjærlighet og barmhjertighet på.

I 1974 introduserte Berg «Flirty Fishing» som en måte å spre sitt budskap gjennom seksuelle handlinger. Kvinnelige medlemmer, kalt «fisherwomen», ble oppfordret til å bruke deres seksualitet for å tiltrekke seg potensielle tilhengere til kulturen, som ble kalt «fishmen». I løpet av perioden da Flirty Fishing var trendy, ble over 200 000 menn «fisket». Imidlertid ble praksisen senere begrenset som følge av spredningen av kjønnssykdommer innad i kulturen, spesielt av HIV.

The Family International har blitt sterkt kritisert for å praktisere fysisk isolasjon av sine medlemmer i egne kolonier, hvor medlemmene ble oppfordret til å kutte kontakt med familie og venner. Berg hadde kontroll over informasjonen medlemmene hadde tilgang til. Samt at kultens lære inkluderte en apokalyptisk tro som hevdet at verden utenfor var ond og korrupt, og bidro til å isolere dem fra omverdenen.

De har også blitt anklaget for seksuelt misbruk og mishandling av barn. Dette skyldes at sex angivelig var en del av «åndelig ekteskap» som førte til at barn ble utsatt for seksuelle overgrep. I tillegg ble barna ofte separert fra foreldrene for å bli oppdratt kollektivt hvor de brukte fysiske straffer for å disiplinere dem.

Hvordan starte din egen sekt på 1-2-3:

TRINN 1: VELG ET USLÅELIG NAVN

Alle sekter må ha et navn som kjennetegner dem. Et flott eksempel er «Abasekt», men om du vil være enda mer obskur, kan du vurdere noe som «Binærbroderskapet» eller «Data-Disciplene».

TRINN 2: EN LEDER

Enhver gruppe må ha en lederskikkelse. Noen karakteristiske egenskaper og trekk ved ledere er å være usedvanlig karismatisk, ha dyktige taleferdigheter og ose selvtillit. Høres dette ut som kjente trekk?

TRINN 3: LAG EN HEMMELIG HILSEN

Ved å lage en hemmelig hilsen kan du skille egne medlemmer fra utenforstående på en enkel måte. At medlemmene hilser med «CTRL+ALT+DEL» kan være et eksempel på en slik hilsen. Om sekten noen gang skulle bli avslørt, kan medlemmene signalisere det til andre medlemmer ved bruk av «sudo rm rf», som et tegn på at alle må inn i krisemodus.

TRINN 4: EN FELLES TRO

Alle sekter trenger noe å samles rundt, nemlig en tro. I Abasekt kan læren basere seg på at teknologi er vår frelser, og hver gang du oppdaterer programvare, tar du et skritt nærmere å bli opplyst. Hver ny versjon er som et hellig skrift, og nye oppdateringer feires gjennom rituelle seremonier.

TRINN 5: KLESKODE

For å få større følelse av tilhørighet, kan en felles drakt være tingen. Det har allerede blitt presentert et forslag for abaklær (ref: utgave 04), kanskje det var et frampek på hva dere abakuler har i vente.

Med Abasekt kan du dermed dyrke teknologien som aldri før, og bli med på reisen til digital opplysning. Husk alltid å sikkerhetskopiere filene dine og ha tofaktorautentisering, ellers blir Webkom-kulten sinte. På 1-2-3 er Abasekt klar til å ønske deg velkommen!

Men hvem sier at Abasekt ikke allerede finnes, og du som leser er en del av den?

Kunst i intelligens

– en kreativ revolusjon

Tekst: Fredrik William Husemoen-Zhang
Layout: Johanne Dahl Norland

Utviklingen i teknologien innen kunstig intelligens kan betegnes som en av vår tids største begivenheter. Interessen for denne utviklingen kommer nok naturlig for mang en teknologistudent på Gløs, men det er kanskje flere sider å begeistre seg for enn du er klar over!

Det virker som det er en generell forståelse av at vi står overfor en AI-revolusjon. Overskriftene forteller oss med både begeistring og bekymring at AI vil forandre verden. Allerede er AI-drevne verktøy tilgjengelig for massene, og de fleste med hodet over bakken har brukt ChatGPT for å finne svar på sine hverdagslige problemer. Med dette har det blant befolkningen kommet en bred anerkjennelse av hvor kapabel denne teknologien er.

Likevel virker mye av fokuset fortsatt å være på hvordan AI skal automatisere og effektivisere. Praten om hvilke jobber som er trygge fra AI og ikke, overdoer den større samtalen om hva AI kan ha å tilby. Men klart det er hold i entusiasmen til overskriftene også. AI – om det lever opp til forutsigelsene – sies å kunne revolusjonere alt fra medisin og energiproduksjon til utdanning og kommunikasjon. Proteinfolding, kreftdiagnosering og mirakler utenfor vår fatteevne. Helt utrolig, ja, men slike «mirakler» har vi utført før. Vi har fått til å leve lengre (les: jobbe lengre) og være mer produktive (les: jobbe fortere).

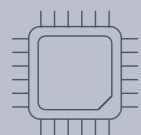
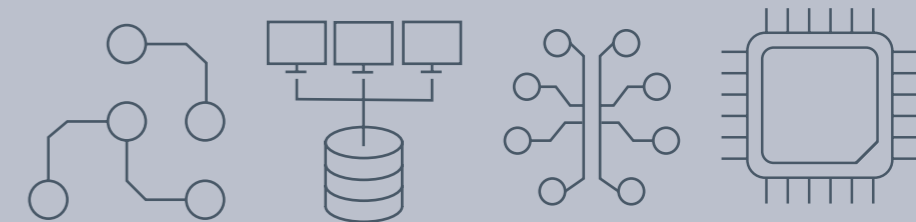
«Jeg sier ikke at du skal klappe for piloten hver gang du lander på Gardemoen, men målet for AI må være større enn å skape ting som en dag blir tatt for gitt.»

Grunnen til at produktivitet er et grotesk mål er at vi har sett så mange teknologiske revolusjoner gi oss akkurat det, uten at det med sikkerhet har gjort oss betydelig lykkeligere. Mye av det vi har, tar vi for gitt, slik vi tar for gitt mirakler som internett, penicillin og selv bare det å fly – en gang kun fiksjoner i våre vildeste drømmer. I et tapt forsøk på å dyrke takknemlighet står vi igjen overfor mirakler som ser ut til å kanskje kunne oppnås, men er det dette som skal være vår store søken? Samtidig som vi tar imot godene med åpne armer, er det på tide å kaste flere baller i luften. Jeg sier ikke at du skal klappe for piloten hver gang du lander på Gardemoen, men målet for AI må være større enn å skape ting som en dag blir tatt for gitt.

Hvordan AI vil endre verden, er det svært få som er i stand til å se klart for seg, hvertfall ikke jeg. Tar man teknologien på face value ser man hvor kraftig den er, og fantasien begynner å spinne på hva som kan skapes. Mange andre faktorer spiller deretter inn på hvordan den anvendes. Utfordringene vi får med tanke på hvordan denne teknologien skal flettes inn i et verdenssamfunn preget av store geopolitiske spenninger og økonomiske agendaer, er nok til å gi selv den mest stoiske tilbake-leneren søvnproblemer. Så mens vi som samfunn finner ut av (eller mislykkes i å finne ut av ...) hvordan vi skal håndtere disse utfordringene, tar jeg meg friheten i å drømme meg litt bort. Bare for et øyeblikk.

Program som ChatGPT og Stable Diffusion er bare den ydmyke starten på en rekke verktøy som tilgjengeliggjør en ufattelig skapelseevne for helt alminnelige mennesker. Etter hvert som mer av denne teknologien modnes og faller i hendene til massene, vil mange flere ha muligheten til å skape ting de aldri hadde sett for seg. Brukes teknologien til gode formål, kan vi være vitne til en kreativ oppblomstring slik verden aldri har sett før. Ideer vil bli brakt til live på storskala, uavhengig av eierens tekniske kompetanse på hvordan det gjøres. Mye av det vi verdsetter rundt oss er resultat av gode ideer, fra favorittsangen som gjør deg ekstatisk til filmen som får deg til å gråte hver gang. Å spre evnen til å bringe gode ideer til live er å spre evnen til å skape glede.

Det er enkelt å få overtøring, men potensialet er også utrolig stort. Jeg prøver å ikke koke budskapet til Legofilmen (2014) her, men poenget er ikke nødvendigvis bare hva som lages, men også skapelsesleden selv – og den kan komme i mange former. Vi går en spennende tid i møte, og AI revolusjonen vil bringe oss mye mer enn kjendis-chatbots og eksamensjuks. Det sies at du skaper din egen lykke, og tenk så mye vi kan skape nå.



Redaksjonen anbefaler Fantastisk dårlige filmer

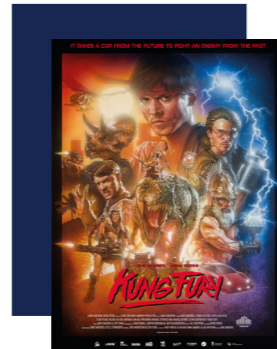


DYNASTI ANBEFALING FRA VEGARD



Har du savnet en norsk mafiafilm? En film som går i dybden på hvordan norske kriminelle gjenger opererer? Da er dette definitivt filmen for deg. Men, hvordan er filmen? Se for deg Goodfellas, med noen små endringer. Blant annet finner handlingen sted i Stavanger, mafiagjengene heter «Ulvene» og «Østlendingene», budsjettet er på rundt 100 kroner og soundtracket høres ut som om det kommer fra en pornofilm. Jo, og hele lydfila ble korrupt, så alle lydene ble spilt inn i etterkant. Jeg vet ikke om de ikke fikk inn de samme skuespillerne til lydinnspilling, for den største og tøffeste mafiabossen høres ut som han er i stemmeskiftet. I denne filmen vil du finne sitater som: «Sønnen min er fæn ikkje en homo» og «Jeg skal fænmeg sløye deg som en liten fisk, din satans Pokémon».

Ser du denne filmen med noen venner, kommer dere til å ha sitater å slenge rundt for mange gode internvitser. Best av alt, filmen er gratis. Søk på «Dynasti 2012» på YouTube, så finner du den der.



KUNG FURY ANBEFALING FRA VETLE



Det er vanskelig å skape et bra bilde av hvordan Kung Fury ser ut, fordi det skjer helt sykt mye på kort tid. Filmen blander sammen alle klisjeene fra 80-tallets actionfilmer – kung f-mestere, tidsreiser, Miami, store pistoler og hacking – og destillerer bort alt det kjedelige. Det vi ender med er en 30 minutter lang film der det skjer noe fett i hver eneste scene, og vi møter fantastiske karakterer som Kung Führer, Hackerman og Triceracop. Filmen er designet for å være crazy, og den ironiske distansen til regissør og hovedrolle David Sandberg gjør at kaoset blir veldig gøy.

Om noe av dette gjorde at du fikk et snev av lyst til å se filmen, anbefaler jeg å bare gjøre det. Den varer som sagt bare i 30 minutter og ligger gratis ute på YouTube. Det er med andre ord veldig lite som kreves for å se den.



MOONFALL ANBEFALING FRA IVER



Plottet til «Moonfall» er, som du kanskje allerede har gjettest, at månen er i ferd med å kolliderer med jorden. Løsningen er naturligvis å sende tre astronauter til månen for å stoppe den. Filmen kommer med den ene *plot twister* etter den andre. Det virker som de baserer disse på konspirasjonsteorier, og hver eneste av dem er mer absurd enn den forrige. Ingen av karakterene i filmen hverken snakker eller gjør ting som en normal person ville gjort, og dette gir opphav til komiske replikker som «What would Elon do?» Moonfall inneholder alle klisjeene til en typisk dårlig Hollywood blockbuster: Alt fra overbrukte karakterarketyper, til romvesener og atombomber. Hvis du liker filmer som tar seg selv veldig seriøst, men likevel ender opp med å være så tåpelig komiske at man skulle tro det var parodi, så er dette filmen for deg.

Filmen er rundt 2,5 timer lang, men er definitivt verdt det om man har en filmkveld med en vennegjeng og en pils i hånden. Man kan finne den på Viaplay.

Hva er greia med Bun egentlig?



Tekst: Emmanuel Quarcoo
Layout: Petter Buseth

JavaScript blir stadig mer populært, og behovet for effektive og brukervennlige kjøretidsmiljøer er fremtredende. Disse miljøene fungerer som en bro mellom koden vi mennesker kan lese, og maskinkode. Det har tidligere vært Node.js som har dominert på dette feltet, men den 9. september i år gjorde Bun sitt inntog i feltet, og rystet hele JavaScript-miljøet. I denne artikkelen skal vi se på hva greia er med Bun, og hva som gjør det til et verdig alternativ til Node.js.

Først og fremst fungerer ikke Bun kun som et JavaScript-kjøretidsmiljø. Bun er også en *bundler*, *test runner* og *package manager*, som gjør at du får funksjonaliteten til henholdsvis Vite, Jest og npm ut av boksen. Dette gjør Bun til et svært allsidig verktøy for JavaScript- og TypeScript-prosjekter. Videre har Bun svært solid ytelse når det kommer til installering av pakker. Skal vi tro utviklerne selv, er *npm* og *yarn install* henholdsvis 29 og 30 ganger tregere enn *bun install*. Denne svært effektive installeringen av pakker med Bun muliggjøres blant annet ved *caching* og parallelle installeringer.

0.36s

pnpm 6.44s (17x slower)

npm 10.58s (29x slower)

yarn 12.08s (33x slower)

For at en datamaskin skal forstå JavaScript-kode, må den først omformes til maskinkode, noe som gjøres ved hjelp av en JavaScript-motor. Mens Node.js benytter Googles V8-motor, benytter Bun seg av JavaScriptCore – motoren som driver Apples safari-nettleser. Det neste steget er naturligvis bygging av prosjektet (*bundling*), og her har Bun en fordel. Mens Node.js benytter seg av tredjeparts-verktøy, er Bun som sagt også en *bundler*, og kan utføre dette steget uten hjelp fra tredjepartsbiblioteker.

Dersom du liker å bruke TypeScript vil du trolig dra nytte av Bun. Ettersom Node.js ikke har innebygd støtte for språket, kreves et ekstra steg som oversetter TypeScript til JavaScript (transpilering). Dette slipper du ved bruk av Bun, som har innebygd støtte for typescript, og lar deg kjøre *.ts*-filer uten å måtte gjøre transpileringen først.

I en verden hvor Node.js lenge har vært det eneste verktøyet utviklere vurderer i oppstart av et nytt prosjekt, kommer Bun med løsningen på problemet vi ikke visste at vi hadde. Med en innovativ tilnærming kombinert med en rekke imponerende funksjoner, utfordrer Bun status quo og gir utviklere et nytt og solid verktøy for å takle moderne utfordringer.

Utgavens konkurranse

Solveigs Sikkerhets-Sudoku

Tekst: Lea Aas-Jakobsen

Randi var på vei hjem etter en lang dag på A3. Hun kom hjem og dro fram nøklene, men akkurat i det hun skulle låse opp så hun at det var kommet en kodelås på døren. Etter å ha hamret på døren en liten stund, innså hun at det ikke var noen hjemme. Da bestemte hun seg for å ringe romkameraten hennes, Solveig, som fortalte henne at hun hadde satt på en kodelås.

Randi lurte på hva koden var, og Solveig svarte at hun hadde satt opp en 81-sifret lang kode. Så fikk Randi tilsendt denne sudokuen. «Når sudokuen er løst, vil du ha funnet koden i rekkefølge fra øverst venstre til nederst høyre», sa Solveig. Kan du hjelpe Randi med å finne ut hva koden er? Send inn bildet av den løste sudokuen til konkurranse@abakus.no med emne: «SSS».

		9				2	4	3
			7	4		5		9
	4	5			2	6		7
5	2		4	9		8		1
	9		1	2	6			4
4	1						6	
	3				4	7		8
							2	5
	5						3	6

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. Birk Bjørnaa
2. Benjamin Zubača
3. Anam Amer

PREMIER

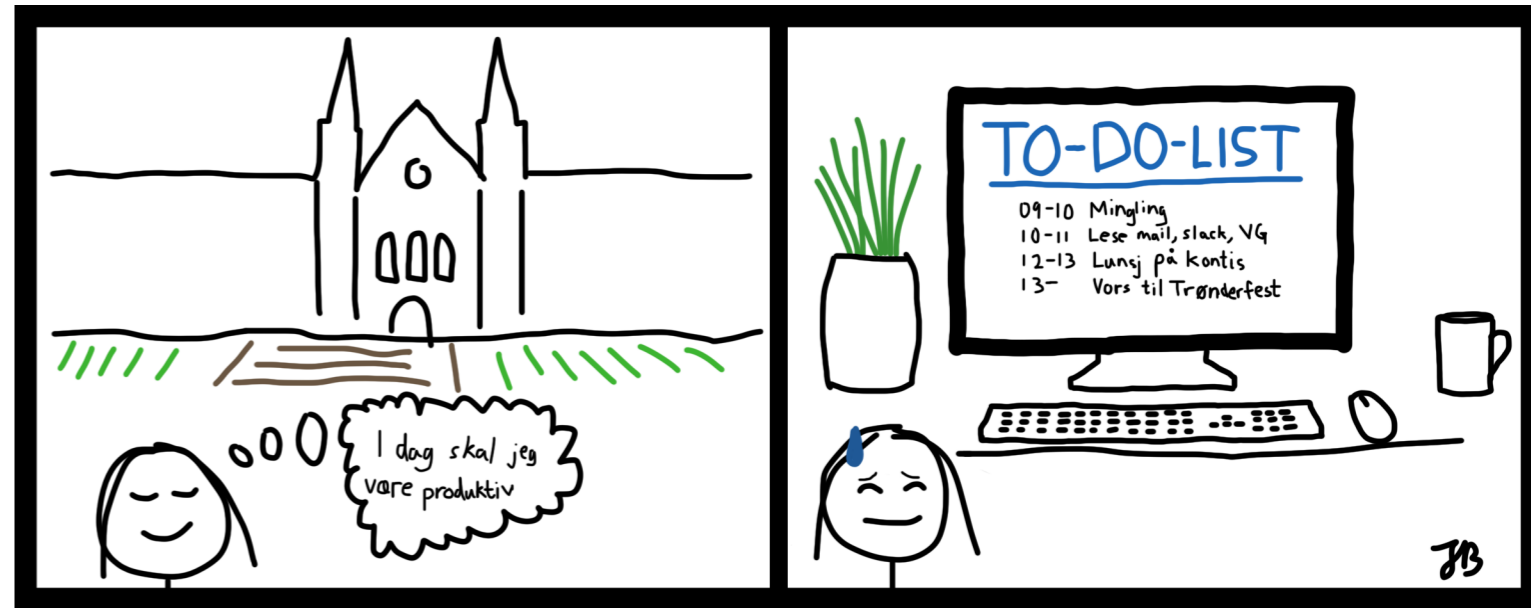
1. premie



2. premie



3. premie



En typisk dag på A3

10:00, smash på kontoret
11:00, slush på Tihlde
12:00, Lunsj på kontoret
13:00, se algdat på 2x
13:30, MarioKart på kontoret
14:30, jobbe med verv
16:00, nok for i dag

Denne tegneserien er sponset av kokkarketet på Gløs

tenet & smått



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

PIKK? NEI, PRIKK

På en fest forleden dag var det en sliten abakule som nok en gang var ute på jakt. Kvelden startet i godt selskap, men for abakulen var det ingen tvil om at markedet måtte utvides, og dermed slo abakulen først til da gruppen inntok utestedet. Det var her abakulen så den (u)heldige *abakusen*, og han tok raskt opp jakten. Etter en god innledende samtale var det på tide for abakulen å sette inn støtet. I likhet med paradisfugler måtte abakulen virkelig imponere, så han struttet høyt ved å vise at han kunne gi prikker på abakus.no til hvem som helst, og demonstrerte ved å gi en uheldig abakule hele 58 prikker. Hvorvidt dette stuntet funket eller ikke er uklart, dog er det ingen tvil om at denne historien har en *happy ending*.

FARLIG MANN

Det var på Heidis en kveld at en abakule tok rollen som pirat særlig særøst. Kapteinen hadde med seg, i god pirat-stil, en krukke med jord. Hva han skulle med denne er redaksjonen ukjent med, men resultatet var at sjørøveren slang krukken i bordet, og dermed dekorerte båsen med sand og glass. Bordet, som nå minnet litt mer om en strand på en øde øy, ble fort forlatt av sjøfareren før det ble oppdaget av de ansatte. En «perfect crime» om du vil.

KLOVN I KAMP (MED DØRA)

På en kavete søndag klarte en abakule å bli kastet ut fra det hellige arrangementet. Vår helt var derimot så beruset at han anså dette som en oppfordring til å bare gå rett inn igjen. Når vaktene fikk ferten av den sleipe abakulen, kastet de han nok en gang på dør. Abakulen var derimot ikke tom for olje, og brukte sine glatte evner til å smyge seg inn igjen nok en gang. De slitne vaktene ble så lei abakulen at de rett og slett satte han på et rom og ringte politiet. Dette rommet hadde derimot to dører. Abakulen hadde sett både «Squid game» og «21», og visste derfor at han måtte løpe ut av dør nummer 2. Da denne viste seg å være låst, kalkulerte den smarte abakulen seg fram til at en døråpner var tingen han var ute etter. Dermed slo han hånda rett inn i den store røde døråpneren, som åpnet døra. Det han derimot ikke forventet var at den også åpnet alle andre dører i bygget. Abakulen ble raskt iført håndhjernen grunnet hendelsen, og ble bannlyst fra bygget i 24 timer. **readme** håper den klovnete affæren ikke gjentar seg, og at alle på utestedet satte pris på lærdommen om evakueringsrutinene.

