

# DeIFIN



**4. Ausgabe**

# **INHALTSVERZEICHNIS:**

<b>Wer ist...?</b>	Seite 3
<b>Was war los? - Projekte an der FIN</b>	Seite 4
<b>News</b>	Seite 7
<b>Was ist 'in'?</b>	Seite 8
<b>Spaßecke</b>	Seite 9
<b>Was ist los? - Veranstaltungskalender</b>	Seite 10

## **IMPRESSUM**

DelfIN ist die Zeitung der Fachschaft der Fakultät für Informatik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Sie wird vom FaRaFIN herausgegeben und erscheint monatlich. Die Redaktionsleitung übernimmt Anja Bachmann.

Artikel in dieser Ausgabe wurden geschrieben von: Manuela Kanneberg, dem FaRaFIN, ACAGAMICS.

Genutzte Quellen: <http://unipedia.uni-koblenz.de/index.php?title=Informatiker-Witze>, [www.unifilm.de](http://www.unifilm.de) und <http://www.phon.ucl.ac.uk/home/mark/sudoku/workpad.html>.

Weitere Informationen auf [www.farafin.de](http://www.farafin.de)

# WER IST...?

## ...der FaRaFIN

Der Fachschaftsrat ist die Vertretung der Studentinnen und Studenten an der Fakultät für Informatik. Er ist für euch der direkte Ansprechpartner, wenn es einmal größere oder kleinere Probleme mit dem Studium gibt. Sprecht ihn an, er hilft euch gerne.

Er vertritt euch gegenüber der Fakultät, berät euch bei Fragen zum Studium oder zur Wahl des Studiums, organisiert für euch Partys, hilft euch bei vielen Problemen im Studium, unterstützt das kulturelle Leben an der Fakultät, unterstützt euch bei den Prüfungen durch das Klausuren-Archiv und noch vieles mehr.

Außerdem organisiert er jedes Jahr die Einführungswoche, die Weihnachtsfeier, steht am Tag der offenen Tür Rede und Antwort und sammelt für und mit euch Klausuraufgaben. Was genau er tut, kann man in den Protokollen der Sitzungen nachvollziehen.

Es werden immer engagierte Helfer und Mitglieder gesucht, da der Fachschaftsrat inzwischen ein derart umfangreiches Programm hat, das schon lange nicht mehr nur von den sieben gewählten Mitgliedern schaffbar ist.

Am besten kannst du dir einen Eindruck machen, wenn du bei einer der Sitzungen einfach mal vorbeikommst, beim Fachschaftsrat ist jeder gern gesehen und er unterscheidet nicht zwischen Mitgliedern, Helfern oder Gästen, normalerweise sind alle stimmberechtigt. Du kannst ihm auch einfach eine E-Mail schreiben, um dein Interesse zu bekunden. Er nimmt dich auch gerne unverbindlich in einen Interessentenverteiler auf, über den alle Einladungen und wichtigen Termine verschickt werden. Sitzungen finden normalerweise alle 2 Wochen statt, der Termin steht immer im letzten Protokoll und oft auch auf der Website.

Besonders viele Helfer werden immer zu großen Aktionen wie der Einführungswoche (im letzten Jahr waren da über 40 Personen dran beteiligt) oder für Partys gebraucht. Wenn du bei einer solchen Aktion helfen oder so etwas sogar mitorganisieren möchtest, wende dich einfach an den Fachschaftsrat. Wenn du möchtest kannst du dich auch gerne länger oder in größeren Projekten engagieren oder eigene Projekte realisieren.

Für weitere Informationen könnt ihr gerne nochmal auf [www.farafin.de](http://www.farafin.de) vorbeischauchen.



# WAS WAR LOS?

## Projekte und ähnliches, die die letzten Monate liefen

### RoboCup 2009 – Ein Interview mit Manuela Kanneberg

#### **Wieso organisieren Magdeburger Studierende beim RoboCup mit?**

Auch 2009 wurden alle drei RoboCupJunior-Qualifikationsturniere – in Magdeburg, am Nürburgring und in Fürstfeldbruck bei München - sowie die RoboCup German Open in Hannover wieder fachlich betreut und durchgeführt durch Mitarbeiter und Studierende der OvGU/FIN. Wie kam es dazu?

Am Lehrstuhl Echtzeitsysteme und Kommunikation wird seit Jahren an der erfolgreichen Verzahnung von Forschung und Lehre auf dem Gebiet der Ausbildungsrobotik gearbeitet. Neben der Erforschung von effizienter Funkkommunikation im DFG SPP 1125 – Kooperierende Teams mobiler Roboter in dynamischen Umgebungen und dem Softwarepraktikum „Teamrobotik“ etablierte Prof. Nett das Roberta-Regionalzentrum am IVS, das sich über die Mitwirkung im Bundesprojekt „Roberta – Mädchen erobern Roboter“, im Landesprojekt „Future Jobs for Girls“ und die Organisation von Roboterwettbewerben in Magdeburg (FIRST Lego League, RoboCupJunior) zu einer Koordinierungsstelle für Projekte und Themen rund um die Ausbildungsrobotik entwickelt hat.

#### **Was ist der RoboCup?**

Der RoboCup ist eine internationale Initiative zur Förderung der Forschung in den Bereichen „Künstliche Intelligenz“ und „autonome mobile Roboter“. Roboterfußball wird hier als standardisiertes Problem benutzt, an dem sich Ergebnisse aus den verschiedenen Forschungsdisziplinen direkt vergleichen lassen. Das erste mal wurde dieser Wettstreit in Nagoya, Japan im Jahre 1997 ausgetragen. Die Idee stammt von Hiroaki Kitano, einem japanischen Wissenschaftler, der u.a. den AIBO entwickelt hat.

Obwohl Roboterfußball momentan noch in einer einfach strukturierten und limitierten Umgebung gespielt wird, entspricht der Problemtyp in seiner Komplexität doch Aufgaben der realen Welt, und es ist zu erwarten, dass im Roboterfußball erfolgreich eingesetzte Techniken auch in anderen Bereichen Verwendung finden können.

Neben der Attraktivität für Publikum und Medien motiviert die Komplexität und Charakteristik der Aufgabe die interdisziplinäre Zusammenarbeit verschiedener Forschungsbereiche. Erklärtes Ziel der RoboCup-Initiative ist bis 2050 ein Team, bestehend aus völlig autonomen humanoiden Robotern zu entwickeln, das gegen das menschliche Weltmeisterteam im Fußball gewinnen kann.

Fähigkeiten wie schnelles Reaktionsvermögen, Teamwork und die Vorhersage gegnerischer Aktivitäten sind gleichermaßen für Roboter wichtig, die im Rettungswesen oder in der medizinischen Versorgung eingesetzt werden sollen. So entstanden in den letzten Jahren neue Ligen wie RoboRescue (seit 2000) und Robo@home (seit 2007), die sich wachsendem Zuspruch erfreuen.

Es gibt folgende Kategorien, in denen die Roboter sich präsentieren:

- RoboCup-Fußball, ein Bereich, der wiederum aus sechs Ligen besteht: der Simulationsliga (2D, 3D), der Simulation Mixed Reality Demonstration, der Middle-Size League, der NAO League und der Humanoidliga.
- RoboCup-Rescue (real und simuliert) ein Bereich, bei dem sich Forscher mit Katastrophenszenarien wie z.B. Erdbeben beschäftigen. Roboter sollen hier helfen, Opfer zu

- finden und die Rettungsmannschaften zu benachrichtigen und zu unterstützen.
- Robo@home: in einer Wohnungsumgebung werden die Fähigkeiten der Roboter in Form konkreter Tests überprüft. Zu den Testaufgaben gehören das Öffnen einer Tür, das Suchen, Greifen und Bringen von versteckten Objekten und das (Wieder-) Erkennen unterschiedlicher Personen. Außerdem muss der Roboter ein Zimmer aufräumen, Menschen assistierend zur Seite stehen und Informationen aus dem Internet beschaffen.

Einzelheiten und Ergebnisse unter <http://www.robocup-german-open.de/de/>

### **Wer nimmt am RoboCup teil?**

Seit 1997 werden Weltmeisterschaften im RoboCup ausgetragen, sie finden jedes Jahr auf einem anderen Kontinent statt. Mittlerweile nehmen über 370 Teams aus 35 Nationen am RoboCup teil. Bei den jährlichen RoboCup-Weltmeisterschaften konkurrieren die Teams in den verschiedenen Ligen, tauschen hinterher aber ihre Erkenntnisse auf Workshops und Symposien aus, um gemeinsam dem langfristigen Ziel näher zu kommen. Dieses Zusammenspiel von Wettbewerb und Kooperation sorgt insgesamt für erheblich schnelleren Fortschritt.

Seit 2001 gibt es auch den RoboCupJunior, das ist ein Nachwuchswettbewerb der internationalen RoboCup-Initiative (Infos siehe [www.robocup.org](http://www.robocup.org)). Hiermit soll der technische Nachwuchs angesprochen werden, um Spaß an der Technik zu vermitteln und Teamarbeit zu fördern. Mit dem Konstruieren von Robotern werden die Schülerinnen und Schüler im Alter von 10 bis 20 Jahren spielerisch an technische Lehrinhalte herangeführt. Mit handelsüblichen Roboterbaukästen oder selbst gebauten Robotern können Kinder und Jugendliche in einer der drei RoboCupJunior Ligen RoboSoccer, RoboDance oder RoboRescue mit dabei sein. Der Junior-Bereich ist mittlerweile ein großer Bereich des RoboCup. Sein Wachstum weltweit hat alle Erwartungen übertroffen. In Australien ist der RoboCup beispielsweise zum Bestandteil der Schullehrpläne geworden. Dort gibt es Wettbewerbe auf bundesstaatlicher und nationaler Ebene, um die Teilnehmer für die RoboCup-Meisterschaften auszuwählen. In Japan ist der RoboCup noch nicht in die Lehrpläne eingeflossen, aber es gibt interessante Entwicklungen, ebenso in Europa. Das ist sehr wichtig, denn diese Kinder sind die Zukunft. Was die Zahlen betrifft, so sprechen wir von 3.000 bis 4.000 Forschern weltweit, die mit dem RoboCup zu tun haben. Das ist recht viel. Aber es gibt 20.000 bis 40.000 Kinder und Jugendliche, die am RoboCup Junior teilnehmen, und ihre Zahl nimmt schnell zu. Das ist ein gewaltiges Potenzial für ein großes, globales Bildungsprogramm, das zur Zukunft der Menschheit beitragen kann,

Die RoboCup German Open 2009 wurden im Auftrag des Nationalkomitees RoboCup als Kooperationsveranstaltung vom Fraunhofer Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme, Sankt Augustin und von der Deutschen Messe, Hannover veranstaltet. Bei den RoboCup German Open 2009 trafen sich auf der HANNOVER MESSE 58 Senior Teams aus 12 Nationen und 112 Junior Teams aus Deutschland.

Bereits zum dritten Mal wurden die Qualifikationsturniere und die Wettbewerbe der RoboCup German Open organisatorisch durch ein engagiertes Team der Uni Magdeburg unterstützt. Im „Orgateam“ sind 10 -12 Studierende der Uni Magdeburg, sowie mehrere Mitarbeiter aus den Instituten der FIN. Dazu kommen tageweise ca. 10 - 20 freiwillige Helfer und Schiedsrichter, teils auch aus anderen Hochschulen und Firmen. (z.B. ehemalige Studenten).

Da es auch in weiteren Projekten seit Jahren eine erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen dem IVS und dem IAIS gibt, wurde beschlossen, die Aktivitäten auf dem Gebiet der Ausbildungsrobotik ab 2009 unter einem gemeinsamen Namen fortzuführen und auszubauen: dem Center for Educational Robotics Magdeburg (CERM).

Das CERM ist eine Kooperation der Universität Magdeburg (Lehrstuhl Echtzeitsysteme und Kommunikation - Prof. Nett) mit dem Fraunhofer IAIS Sankt Augustin. Die Kooperation bündelt die Kompetenzen und Projekte der beiden Partner zum Thema „Educational Robotics“. Haupttätigkeitsfeld ist die Entwicklung und Umsetzung innovativer Bildungsangebote und Aktionsprogramme unter dem Motto „Lernen mit Robotern“. Nach den arbeitsreichen RoboCup-Monaten geht es nun vor allem um die Zusammenarbeit in Lehre und Forschung z.B. im Softwareprojekt „Teamrobotik“. Auch spannende Themen für Praktika oder Bachelorarbeiten sind in diesem Umfeld zu finden.

Ein weiteres Ziel ist der Aufbau eines studentischen Teams, das beim RoboCup in den Ligen "RoboCup Rescue" oder "RoboCup@Home" antritt.

Studierende, die Näheres erfahren oder mitmachen wollen, wenden sich einfach an:

Manuela Kanneberg  
IVS / Lehrstuhl Prof. Nett



Zwei Fußball-Roboter: Ein Verteidiger und ein Torwart



Das RoboCup-Organizing-Team

# NEWS

## Neuigkeiten und Aktuelles aus der FIN

### Aufklärung zum Thema „Wahlen“

Einmal im Jahr sind die Studierenden der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg aufgerufen, ihre Vertreter in die Gremien der Universität zu wählen.

In diesem Jahr finden die Wahlen vom 02. bis 04. Juni statt. Wie üblich gibt es als “Belohnung” für das Wählen am 04.06. wieder eine Wahlparty mit Würstchen, Bier und Eis.

Nun aber die spannende Frage, was wählt ihr eigentlich?

### **Gremien mit Studierendenbeteiligung:**

#### **Fachschaftsrat**

Für euch mit ziemlicher Sicherheit das wichtigste Gremium. Der Fachschaftsrat gestaltet einen großen Teil der studentischen Aktivitäten an der FIN, das von vielen von euch genossen wird. Dazu gehören zum Beispiel die monatlichen Spieleabende, die Weihnachtsfeier und Ähnliches. Außerdem sind wir eure direkten politischen Vertreter gegenüber der Fakultät und auch der Universität. Dazu werden von euch sieben Mitglieder in den Fachschaftsrat gewählt. Die Wahl entspricht den Grundsätzen deutscher Wahl und ist eine Personenwahl. Das heißt, dass die sieben Personen mit den meisten Stimmen einen Sitz bekommen.

#### **Fakultätsrat**

Das zweite Gremium auf Fakultätsebene, für das ihr stimmberechtigt seid. Hier dürft ihr mit eurer Wahl zwei studentische Vertreter bestimmen, die das Leben an der FIN mitbestimmen. Der Fakultätsrat gibt die Richtung in Studium und Lehre sowie der Forschung an der FIN vor und bestimmt somit entscheidend über den Verlauf eures Studiums mit. Auch hier wird mit Personenwahl gewählt.

#### **Studierendenrat**

Eure studentische Vertretung auf Universitätsebene. Es sind 15 Sitze zu vergeben, die mit dem Listenwahlsystem gewählt werden. Ihr habt auch hier die Möglichkeit, Personen zu wählen. Die Sitze werden aber nach dem Verhältnis der Stimmen der Listen verteilt. Wenn ihr also einen Kandidaten einer bestimmten Liste im Studierendenrat haben möchtet, ist es sinnvoll, möglichst viele Stimmen auf die betreffende Liste zu verteilen. Der Studierendenrat verwaltet die Beiträge zur Studierendenschaft (6,50 EUR pro Semester von jedem Studierenden) und ist hauptsächlich die politische Vertretung von euch gegenüber der Universität.

#### **Senat**

Das höchste demokratische Gremium auf Universitätsebene. Das Rektorat ist gegenüber diesem Gremium rechenschaftspflichtig. Außerdem bestimmt der Senat die Richtung in Studium und Lehre sowie der Forschung der Universität maßgeblich mit. Hier werden vier studentische Vertreter wieder mittels des Listenwahlsystems gewählt.

### **sonstige Informationen:**

Die Wahlen gelten für ein Jahr. Wenn ihr Mitglied der Studierendenschaft seid, dürft ihr euch für jedes dieser Gremien aufstellen lassen und damit gewählt werden.

# WAS IST „IN“?

## Neuheiten und Trends aus der IT-Branche

### ACAGAMICS empfehlen „Giana Sisters“

Seit Anfang April gibt es auf dem Nintendo DS „Giana Sisters“. Ein buntes Jump'n'Run-Spiel vor mehr als zwanzig Jahren als „The Great Giana Sisters“ für den C64, Atari und Amiga 500 von Rainbow Arts herausgegeben hat nun den Weg auf den Nintendo DS und damit zurück in die Hände der spielehungrigen Jugend gefunden.

Die Umsetzung auf dem DS kann sich sehen lassen und ist ein ganzes Stück bunter als ihr Vorgänger. Alles wirkt ein bisschen bunter, comicalastiger und - ich kanns nicht anders beschreiben - „2.0“.

Die typische Jump'n'Run Grafik wird von den allseits bekannten Themes untermalt. Gleichzeitig machen sich die Levelgegner und Wettereinflüsse in Stereo akustisch bemerkbar.

Das Gameplay ist wie für Spiele dieses Genres üblich simpel. Man muss aber anmerken, dass man sich auch rückwärts im Level bewegen kann und zumindest vordergründig keinem Zeitdruck unterliegt. Damit ist der Schwierigkeitsgrad des Spiel relativ weit unten angesiedelt und Jump'n'Run Profis wie ich sind völlig unterfordert.

Dennoch: Einen Kauf ist das Spiel allemal Wert bedenkt man vor allem die historische Bedeutung der Worte „Licenced by Nindento“. Die Musik mit den immer noch fröhlich und frisch klingenden Themen kann sich (den DS an eine große Anlage angeschlossen) auch hören lassen und so vermittelt das Spiel eine positive Stimmung, die sich bei der Zielgruppe leider immer seltener findet. **Empfehlung: Jump ... and Run!**



Screenshot aus dem Nintendo DS-Spiel „Giana Sisters“

# SPASSECKE

## Der Witz- und Spieleteil der Delfin

### Eine witzige Geschichte - Das Informatiker-Klischee

Informatiker sitzen in dunklen Räumen, sind bleich, pickelig und ernähren sich vorzugsweise von Pizza und gebratenen Nudeln, sowie Nr. 23 und Nr. 42. Bevorzugtes Getränk ist Cola. Sie kommunizieren selten über gesprochene Sprache, wenn dann nur, um PC-Probleme zu erörtern. Die Hosen sind meistens zu kurz, so dass man die weißen Tennissocken sehen kann. Den Pullovern und Hemden sieht man an, dass sie von Mutti ausgesucht wurden, es sei denn es handelt sich um ein Give-Away von einer Informatik-Messe oder -Tagung. Die meisten sind offensichtlich farbenblind, sehr nachteilig bei Computervisualisten. In ihrer Freizeit, die sie am gleichen Platz wie ihre Arbeitszeit verbringen, beschäftigen sie sich mit Sci-Fi, Fantasy, Ego-Shootern oder Open-Source-Programmen. Sie verstehen nicht, dass Frauen nicht verstehen, dass der Computer der Mittelpunkt des Lebens ist. Nach gewisser Zeit beginnen sie etwas zu vermissen und versuchen ihr Single-Dasein zu beenden. Handelt es sich um einen weiblichen Informatiker treffen alle Kriterien ebenfalls zu, nur dass das Interesse an Männern auf fachlicher Ebene bleibt.

Der Informatiker wird wegen seines gewöhnungsbedürftigen Sozialverhaltens auch Geek oder Nerd genannt.

Hat man den Informatiker erst einmal für ein fremdes Thema interessiert nimmt er sich mit aller Energie und Gründlichkeit dessen an.

### Sudokus

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

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

# WAS IST LOS?

## Veranstaltungen Juni 2009

### Juni 2009

**Dienstag, 02.06.2009 – 20.30 Uhr**

Hörsaal im Dunkeln - „Die Zeit, die bleibt“  
G16-H5

**Montag, 08.06.2009 – 17:00 Uhr**

Vortrag: „Geschwätziges Programmieren“ (Vortragender: Christian Kästner)  
G03-315

**Montag, 08.06.2009 - 19:00 Uhr**

FaRaFIN-Sitzung  
G29-301

**Dienstag, 09.06.2009 – 20.30 Uhr**

Hörsaal im Dunkeln - „Into The Wild“  
G16-H5

**Mittwoch, 10.06.2009 – 16:00 Uhr**

Drachenbootrennen 2009  
Salbker See II

**Donnerstag, 11.06.2009 - 21:00 Uhr**

Acagamics Spiele-Stammtisch  
G29-245

**Dienstag, 16.06.2009 – 20.30 Uhr**

Hörsaal im Dunkeln - „Wall-E – Der letzte räumt die Erde auf“  
Campus-Garten vom P7

**Montag, 22.06.2009 – 17:00 Uhr**

Vortrag: „Der Informatiker und sein Umfeld“ (Vortragender: Steven Schwenke)  
G03-315

**Montag, 22.06.2009 - 19:00 Uhr**

FaRaFIN-Sitzung  
G29-301

**Dienstag, 23.06.2009 – 20.30 Uhr**

Hörsaal im Dunkeln - „Der Mongole“  
G16-H5

**Donnerstag, 25.06.2009 - 21:00 Uhr**

Acagamics Spiele-Stammtisch  
G29-245

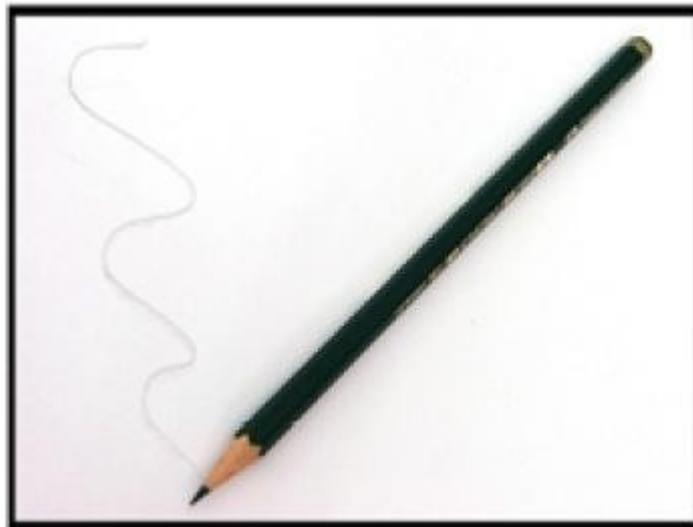
**Dienstag, 30.06.2009 - 19:00 Uhr**  
Bergfest des Matrikel 2007  
vor dem G29

**Dienstag, 30.06.2009 – 20.30 Uhr**  
Hörsaal im Dunkeln - „Der seltsame Fall des Benjamin Button“  
G16-H5



Ein Spieleabend an der FIN

**Nicht nur lesen...  
Selber schreiben!**



**Wenn ihr etwas ändern oder  
bei der DeFIN mitwirken wollt,  
dann meldet euch!**

**Interessenten sind  
herzlich willkommen!**

**DelFIN ist**

**initiiert**

**konzipiert**

**realisiert**

**finanziert**

**und**

**distributiert**

**durch den**

**farafin**