

De1FIN



5. Ausgabe

INHALTSVERZEICHNIS:

Wer ist...?	Seite 3
Was war los? - Projekte an der FIN	Seite 4
News	Seite 7
Was ist 'IN'?	Seite 8
Spaßecke	Seite 9
Was ist los? - Veranstaltungskalender	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: Julie Hempel, Kai Dannies, dem FaRaFIN und UniMentor e.V.

Genutzte Quellen:

<http://unimentor.de>

<http://dittes.info/blog/2005/12/29/das-moderne-computer-marchen-es-war-einmal-im-lande-info/>

<http://www.phon.ucl.ac.uk/home/mark/sudoku/workpad.html>

Weitere Informationen auf www.farafin.de

WER IST...?

...UniMentor e.V.

Was ist UniMentor?

UniMentor ist ein Projekt, welches es sich zum Ziel gemacht hat, die Betreuung von Studenten bundesweit zu verbessern, indem an den Hochschulen ein institutionalisiertes Mentoring etabliert wird. Dadurch wollen wir einen Beitrag leisten, die Hochschulabsolventen von morgen zu qualifizierteren und besser ausgebildeten Persönlichkeiten heranwachsen zu lassen.

Was bedeutet das für euch?

Besonders in der Anfangszeit des Studiums ist man als Student vielen neuen Situationen ausgesetzt. Viele unbekannte Leute, ungeahnter Leistungsdruck und womöglich die erste eigene Wohnung fordern eine Menge Aufmerksamkeit. In dieser Zeit des Wandels kann ein erfahrenerer Mensch eine wertvolle Unterstützung sein. Wir bieten diese Unterstützung in Form eines älteren Studenten, der Dein persönlicher Ansprechpartner wird und neben Dir noch andere "Mentees" betreut. Wie das genau funktioniert, kannst Du in der Sektion Student-Mentoring nachlesen.

Doch wir bieten nicht nur Starthilfe im Studium. Das Professoren-Mentoring bietet Dir die Möglichkeit, durch einen Professor als Mentor in einer Mentorengruppe betreut zu werden. Auf diese Weise kannst Du von den Erfahrungen und dem Wissen des Professors auf Deinem Weg zu einem erfolgreichen Studienabschluss profitieren. Die Mentorengruppe bietet Dir weiterhin ein Netzwerk von Studenten, die gleiche wissenschaftliche Interessen haben wie Du. Nähere Informationen hierzu findest du in der Sektion Prof-Mentoring.

UniMentor e.V.



WAS WAR LOS?

Projekte und ähnliches, die die letzten Monate liefen

Lange Nacht der Wissenschaft

Um 1 Uhr in der Nacht ging am Sonntag, dem 14.06 die 4. Lange Nacht der Wissenschaften in Magdeburg zu Ende. Sowohl im Gesamten als auch für unsere Fakultät war der Abend ein riesigen Erfolg. 800 von insgesamt 13.000 Besuchern haben den Weg in die FIN gefunden. Das sind 300 Neugierige mehr als auf dem gesamten Campus der Fachhochschule ;)

Die FIN war jedoch auch nicht zu übersehen durch das gigantische Banner und natürlich durch Acagamics. Der Spiele-Entwickler-Club hat ihr Spiel "Tankdogs" im Riesenformat an die Gebäudewand projiziert und damit die Herzen der kleinen und großen Gamer höher schlagen lassen.

Wer schließlich genug vom Spielen hatte, wurde von Fackeln ins Innere der Fakultät geleitet.

Dort warteten zahlreiche Präsentationen und Demonstrationen der Arbeitsgruppen auf Interessierte. Besuchermagnete waren besonders das Klassenzimmer der Zukunft, in dem das "Ende der Kreidezeit" ausgerufen wurde, und das Simulations-Labor. Dort konnte man virtuell durch die Nase des Menschen fahren oder seinen Kopf als 3D-Bild scannen lassen.

Auch für die Unterhaltung der jüngeren Wissenschaftler war gesorgt. In der Button-Werkstatt und am Rätselstand konnten sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Im Laufe der Nacht war dann eine extreme Alterszunahme unter den Spielekindern zu beobachten. Um 1 Uhr wurden jedoch auch die letzten Spielekinder müde und auch die Aktiven waren ziemlich geschafft.

In diesem Zusammenhang ein riesengroßes Dankeschön an alle unermüdlichen Helfer! Und im nächsten Jahr wird dann die magische Grenze von 1.000 Besuchern ins Visier genommen.

Julia Hempel



NEWS

Neuigkeiten und Aktuelles aus der FIN

KIF 37.0 in Dortmund

Was aussieht wie ein militärischer Code, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als eine der wichtigsten Ideenquellen für die Arbeit des Fachschaftsrates. Die Konferenz der Informatikfachschaften (KIF) findet zwei mal im Jahr an wechselnden Orten im deutschsprachigen Raum statt. Die 37 bezeichnet den „Jahrgang“ während die Null hinter dem Komma darauf hinweist, dass diese KIF im Sommersemester stattgefunden hat. Die fünf hingegen identifiziert eine KIF im Wintersemester.

Aber genug der Vorrede, was macht man denn nun auf einer KIF? Nun ja, man könnte sagen: Alles und auch nichts. In der Hauptsache dient diese Konferenz dem Erfahrungs- und Meinungsaustausch in nahezu allen denkbaren Bereichen, wobei der Fokus natürlich auf klassisch informatischen Themen und/oder der Fachschaftsarbeit liegt.

In diesem Jahr habe ich also für 5 Tage daran gearbeitet, für euch Verbesserungsmöglichkeit in unserer Arbeit zu identifizieren und habe tatsächlich auch einiges gefunden, was im Laufe der Zeit hoffentlich auch umgesetzt wird.

Mein Fokus lag bei dieser KIF auf den Bereichen

- Gestaltung der Webseite
- Strukturierung der internen Nachwuchsarbeit
- Evaluierung der Einführungswoche / des Vorkurses
- Studienbelastung der Bachelorstudierenden mit Lösungsvorschlägen zur Reduktion der Arbeit

Alles in allem kann ich berichten, dass sehr viele neue Ideen gefunden wurden, von denen ihr einige hoffentlich bald spüren werdet.

Ansonsten....ich warte gespannt auf die nächste KIF und fände es toll, wenn einige von euch mich dorthin begleiten würden.

Kai Dannies



WAS IST „IN“?

Neuheiten und Trends aus der IT-Branche

OpenSource Alternativen zu spaßigen Playstation2-Spielen

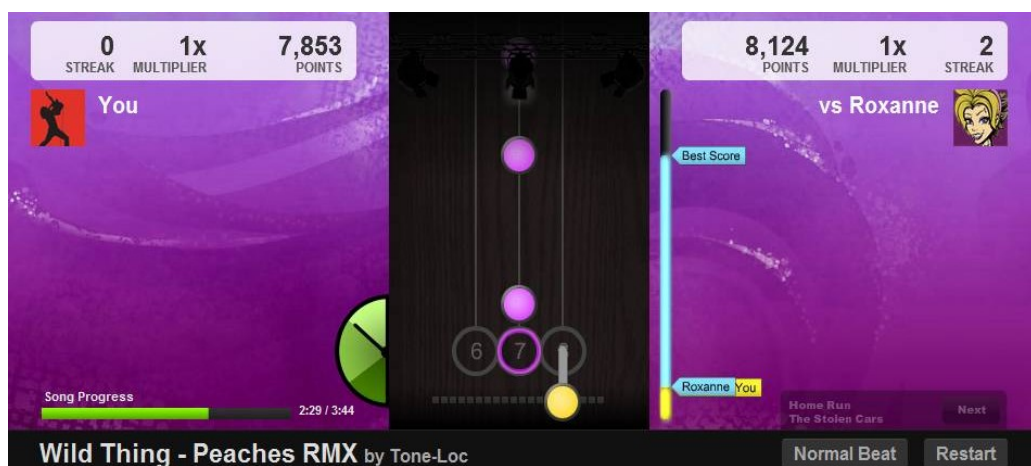
Seit einiger Zeit kursieren Spiele wie UltraStar Deluxe und Jamlegend in den weiten des Internets und bietet die Möglichkeit, selbsterstellte Karaoke Songs bequem zu Hause nachzusingen oder sich auch daheim als Gitarren- (oder in diesem Fall eher Tastatur-) Künstler zu beweisen, ohne teure Playstation2-Spiele erwerben zu müssen.

Das Spiel „UltraStar Deluxe“ ist an das PS2-Spiels „Singstar“ angelehnt. Es geht darum, so viele Noten wie möglich zu treffen. Der Vorteil der „Kopie“ gegenüber dem Original: Hier kann man auch selbsterstellte Songs einfügen und singen. Dieses Spiel wird offline gespielt und kann (falls genügend Mikros und Anschlüsse vorhanden sind) mit bis zu sechs Leuten gespielt werden.



Screenshots aus UltraStar Deluxe

Das „Guitar Hero für Arme“ alias Jamlegend wird hingegen nur online gespielt, anmelden kann man sich, muss man aber nicht. Hier werden über die Tastatur bestimmte Seiten der Gitarre angeschlagen und (wer es sich wagt) kann diese Seiten auch zusätzlich „strummen“. Gespielt werden kann allein, gegen den Computer oder im Showroom gegen andere Spieler. Also scheut euch nicht, einfach mal auf www.jamlegend.de vorbeizuschauen und den Rockstar in euch zum Vorschein zu bringen ;)



Screenshot aus Jamlegend

SPASSECKE

Der Witz- und Spieleteil der DelFIN

Eine witzige Geschichte – Ein Computermärchen

Es war einmal im Lande Info. Da lebte der Koenig Hardware. Seine beiden Töchter waren Prinzessin Matrix, die gar hässlich anzuschauen war, sie hatte neun mal acht Pickel im Gesicht und Prinzessin Pixel mit einem Antlitz wie ein Monochrom-Monitor.



Im Reiche trieben nun der Riese IBM und der Ritter Softwareklau sein Unwesen, und niemand konnte sie aufhalten. Eines Tages entdeckten die beiden Prinzessinnen jedoch einen Burschen, der vorm Schloss im Grase lag und schlief. Auf seinem Hemd standen die Worte " Sieben Megabyte auf einen Streich ". Die Prinzessinnen fanden dieses komisch, weckten den Schläfer auf und brachten ihn zum König, welcher ihn fragte, was denn die Worte auf seinem Hemd bedeuten würden. Der Mann bekam es mit der Angst, denn er war nur ein einfacher Programm-Schneider, dessen erstes 7-Megabyte-Programm auf einen Schlag abgestürzt war, und so sagte er zum König Hardware: " Wo ich hinhacke, bleibt kein Byte stehen ".

Dieser Mann nun schien dem König genau der richtige zu sein, und so sprach er zu ihm: " Wenn du es fertig bringst, den Riesen IBM und den Ritter Softwareklau aus meinem Reiche zu vertreiben, so sollst du eine meiner Töchter zu Frau bekommen". Er dachte sich, dass er dem Programm-Schneider seine Tochter Matrix zur Frau geben könne. Der Schneider fand diese Idee gut und ging sogleich, um den Riesen IBM aus dem Weg zu schaffen. Die sieben Zwerge Apple, Atari, Commodore, Acorn, Amstrad, Olivetti und Sinclair scheuchte er als erstes aus dem Land. Da der Riese IBM sehr langsam und schwerfällig war, verfring er sich in einem Datennetz und ertrank anschließend im Datenfluss. Prinzessin Pixel, die das Schneiderlein heimlich liebte, strickte ihm in der Zwischenzeit einen Lochstreifen-Pullover mit einem tollen Binärmuster. Als der Schneider nun auszog um den Ritter Softwareklau zu fangen, winkte sie ihm hinterher und schloss dann ihre Windows, damit er sie nicht weinen sehen konnte. Währenddessen plünderte der Ritter Softwareklau eine Datenbank und suchte im Datenbau verzweifelt nach dem Klammeraffen, den er aber nicht fand. Da er diese Spezies auch nicht im Biologielexikon finden konnte, zog er sein Handbuch zu Rate. Als sein Knappe Diskjockey endlich das Codewort geknackt hatte, hinterließ er in einer Mailbox eine Nachricht und machte sich über alle Datenberge auf und davon.

Bald erfuhr der Programm-Schneider von diesem Frevel und begab sich mit einer Winchester-Festplatte und einem Kopierschutz mit seinem Typenrad auf die Jagd nach dem Ritter Softwareklau. Er jagte ihn über den Datenfluss, stolperte ab und zu über Datenblocks und verirrte sich im Labyrinth eines Datennetzes. Hier traf er dann auch Speedy Gonzales, der im wieder hinaus half. Damit er sich nicht nochmals verirre, kaufte er sich eine Interfacekarte. Mit ihr konnte er die Spur des Ritters bis zum KI-Tal verfolgen. Den Eingang ins KI-Tal versperrte ein Wächter. Der Schneider fragte ihn nach dem Ritter, doch der Wächter konnte sich nur in Fortran verständigen, das Schneiderlein war aber ein Lisp-Anhänger. Also startete der Schneider einen schnellen Suchalgorithmus und fand auch einen Pointer in Richtung Kaufhaus. Dort fuhr er mit dem Stack-Lift nach ganz oben bis zur Speicher-Bar, wo lauter undurchsichtige Datentypen herumsaßen. Im Hinterzimmer überraschte er dann den Ritter Softwareklau, der mit seinen Hackern eine wilde Kopierorgie feierte. Es kam zum Duell. Der Ritter feuerte mit seinen Crack-Programmen von der Hüfte aus. Das Schneiderlein war jedoch schneller.

Seine abgefeuerten Kopierschutz-Mechanismen waren einfach schneller und besser. Das war das Ende vom Ritter Softwareklau. Mit dem Datenzug fuhr der Schneider zurück zum Schloss und wurde vom König mit einem freudigen Handshake begrüßt. Dieser rief nach dem Festmahl seine Tochter Matrix zu sich. Die jedoch wollte das kleine tapfere Schneiderlein nicht und sagte zum König: "Ich dachte, dass immer erst die jüngsten Kinder zu Bett gebracht werden ". Soviel Logik konnte sich der König nicht verschließen und gab seine jüngste Tochter dem Schneider zur Frau. Die Flitterwochen fanden bei den Apfelmännchen im Frak-Tal statt. Das tapfere Programm-Schneiderlein und seine Frau Prinzessin Pixel bekamen viele kleine Backups, und wenn sie nicht abgestürzt sind, dann hacken sie noch heute.



Sudokus

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

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

WAS IST LOS?

Veranstaltungen Juli, August, September 2009

Juli 2009

Montag, 20.07.2009 - 19:00 Uhr

FaRaFIN-Sitzung

G29-301

Donnerstag, 23.07.2009 - 21:00 Uhr

Acagamics Spiele-Stammtisch

G29-245

September 2009

Montag, 21.09.2009, bis Freitag, 02.10.2009

Mathe- und Programmierkurs

G29

Montag, 05.09.2009, bis Freitag, 09.10.2009

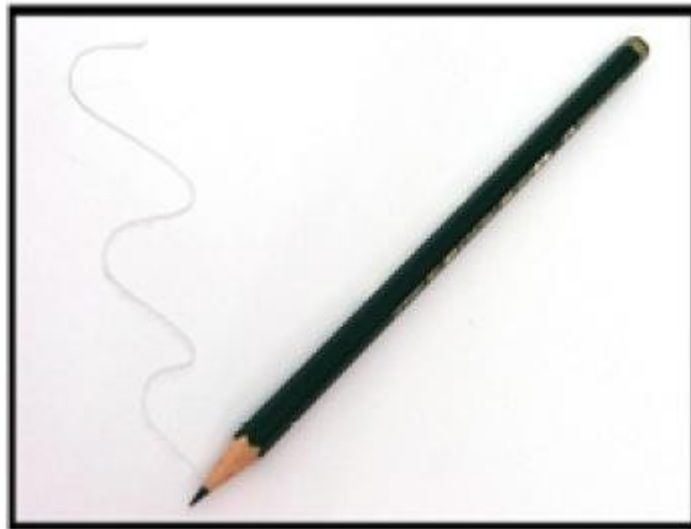
Einführungswoche

G29



Grillstand zur Campustour der Einführungswoche 2008

Nicht nur lesen...
Selber schreiben!



Wenn ihr bei der DelFIN mitwirken
wollt, dann meldet euch BEI UNS IM
BÜRO ODER PER MAIL AN
anja.bachmann@farafin.de :)

Interessenten sind
herzlich willkommen!

DelFIN ist

initiiert

konzipiert

realisiert

finanziert

und

distributiert

durch den

The logo for Farafin, featuring the word "farafin" in a stylized, outlined font. The letters are interconnected, with the 'f' and 'a' being particularly prominent. The logo is centered at the bottom of the page.