2011 Nov.

FIN.log

die Zeitschrift für
wissbegierige Informatiker

versteckte
Botschaft ftw

Einführungswoche 2011
Vergnügen, Verwüstung und Verluste

Bullshit of the Month
Müllabfuhrsimulator

FIN-Dozenten im Gespräch
Prof. Nürnberger

Alle meine Entchen
Quacksort

Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Neues aus FINland **00001**

Interview: Prof. Andreas Nürnberger **00011**

Random Review: Müllabfuhrsimulator 2011 **00101**

Zum Semesterstart alles Gute! **00110**

Was macht man eigentlich im... FaRaFIN? **00111**

Quacksort - Sortieren mit Enten **00111**

Die Vorkurse **01001**

Dynamische Graphen in (sozialen) Netzwerken **01001**

Ein wenig Spass zwischendurch **01011**

BeFINdlichkeiten im November: Eine Frage des Glaubens **01100**

Veranstaltungen im November **01101**

FIN.log online: www.farafin.de/fachschaftszeitung

Impressum

Die FIN.log ist die Zeitung der Studenten der Fakultät für Informatik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.
Herausgegeben wird sie vom Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik.

farafin

www.farafin.de

post@farafin.de

Ihr habt lustige Sprüche von Professoren?
Ihr wollt selbst kreativ werden und in der Redaktion mitarbeiten?
Ihr habt interessante Neuigkeiten, eigene Berichte, Anregungen oder Kritik?

Dann schreibt eine Mail an fin.log@farafin.de!

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des jeweiligen Autors gekennzeichnet und stellen dessen Meinung dar.
An dieser Ausgabe haben mitgearbeitet:

Projektleitung:
Julia Hempel
Redaktion:
Anja Bachmann [ab]
Julia Hempel [jh]
Maria Manneck [mm]
Marko Dankel [md]
Kai Dannies [kd]

Grafik:
Maria Manneck
Marketing und Druck:
Kai Dannies
TEXnik:
Kai Dannies

Redaktions-Email: fin.log@farafin.de
Auflage: 250

Happy Birthday FIN.log!

Wie schnell doch die Zeit vergeht. Für die Mitglieder der Redaktion ist es, als wenn es gestern gewesen wäre, als sie Artikel für die erste FIN.log abgetippt haben. Innerhalb der letzten zwei Jahre wurden unzählige Zeilen Text geschrieben, Bilder gezeichnet und geschossen und Interviews geführt. Das FIN.log-Jubiläum feiern wir mit vielen Berichten über Veranstaltungen, Vorstellungen von Arbeitsgruppen und Interviews.

Außerdem gibt es wieder ein Games-Review. Dieses Mal stellen wir euch ein etwas älteres Spiel vor, von dem jeder von euch sich sicher schon einmal gefragt hat, wie es wohl sein wird: Den "Müllabfuhr-Simulator".

Des Weiteren geht die Reihe "Was macht man eigentlich im..." weiter und stellt den FaRaFIN vor. Ebenso werden wieder Forschungsarbeiten vorgestellt. Im Interview hatten wir Prof. Nürnberger, welcher neuerdings Leiter des ITI (Institut für Technische und Betriebliche Informationssysteme) ist. Außerdem stellen wir euch das Forschungsgebiet von Pascal Held vor, einem Promovenden am IWS (Institut für Wissens- und Sprachverarbeitung).

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und beim Austoben auf der Spaßseite!

Eure FIN.log-Redaktion

Neues aus FINland

Uni-Bibliothek verlängert Öffnungszeiten

Ab dem 1. November 2011 ist die Universitätsbibliothek Montag bis Freitag von 08.00 bis 23.00 Uhr und Sonnabend von 10.00 bis 18.00 Uhr zum Lesen, Studieren und Forschen geöffnet.

Einschreibezeitraum für Wirtschaftswissenschaften

Die Prüfungsanmeldung für alle Prüfungen an der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften findet in der Zeit vom 07. bis zum 18. November 2011 (Ausschlussfrist) statt. Die Anmeldung erfolgt über das HISQIS. Nach dem Zeitraum ist keine Anmeldung zu diesen Klausuren mehr möglich.
Pflichtwiederholer werden vom Prüfungsamt angemeldet.

Seiten der FIN in neuem Design

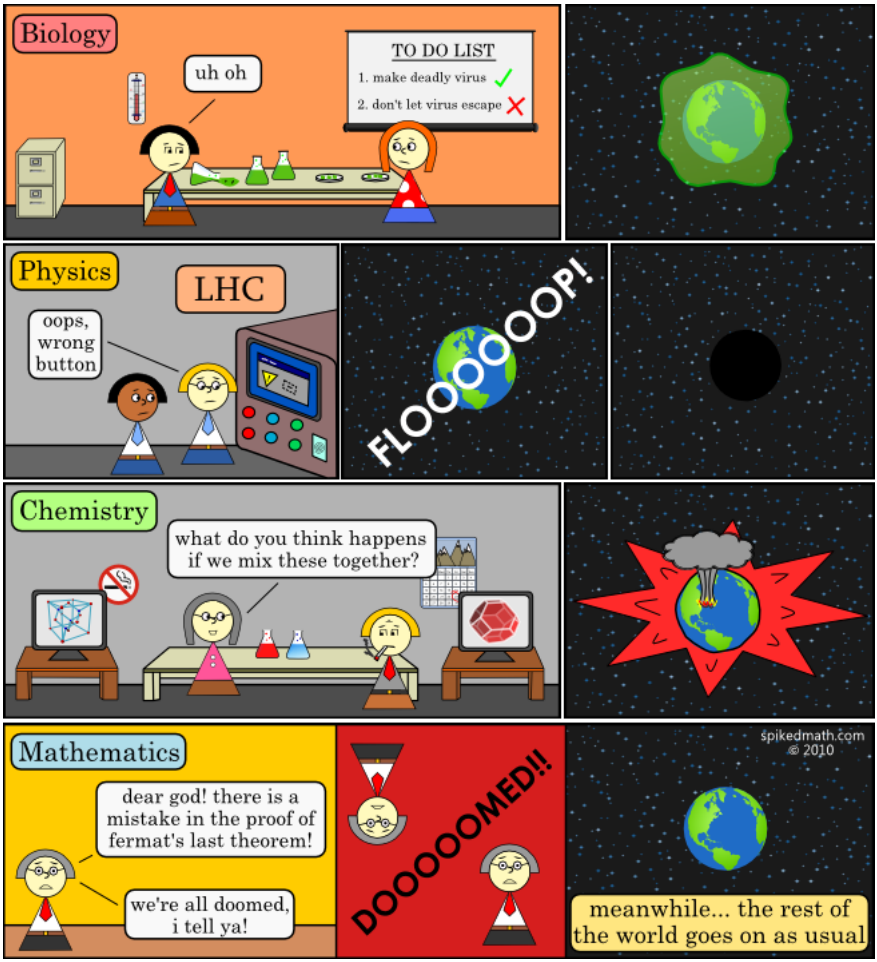
Die Seiten der Fakultät wurden dem neuen Uni-Design angepasst, sind aber unter der bekannten Adresse zu erreichen. Für das Design haftet zum größten Teil die Unileitung ;).

Zielvereinbarung zwischen FIN und Uni

Der Rektor der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, Prof. Klaus Erich Pollmann, hat am Montag, dem 10. Oktober 2011, gemeinsam mit dem Dekan der Fakultät für Informatik, Prof. Graham Horton, eine Zielvereinbarung unterzeichnet.

Kurse der Psychotherapeutischen Studentenberatung

Wie jedes Semester bietet die "Psychotherapeutische Studentenberatung (PSB)" auch dieses Mal, neben der persönlichen Beratung, wieder Kurse für Studierende an. So gibt es zum Beispiel einen "Stressbewältigungkurs" und auch "progressive Muskelentspannung nach Jacobsen" steht auf dem Kursplan. Diese Kurse werden von den erfahrenen Beratern der PSB, Frau Dr. Ackermann und Herrn Guse, durchgeführt. Die Angebote der PSB Magdeburg, die genauen Kurstermine und die Kontaktdaten findet ihr hier: http://www.studentenwerk-magdeburg.de/Deutsch/Soziales_Internationales/Soziales/Seiten/PSB-Magdeburg.aspx



Interview: Prof. Andreas Nürnberger

Prof. Dr.-Ing. Andreas Nürnberger ist Leiter der Data & Knowledge Engineering Group. Da er kürzlich Leiter des Instituts für technische und betriebliche Informationssysteme (ITI) wurde, nahmen wir dies als Anlass für ein Interview.

FIN.log: Vielen Dank, dass Sie sich Zeit für ein Interview nehmen konnten. Reden wir doch erst einmal über die Vergangenheit: Was wollten Sie werden, als Sie klein waren?
Prof. Nürnberger: Ich bin niemand, der sich ein konkretes Bild über seine Zukunft gemacht hat, sondern der geschaut hat, was gerade möglich und interessant ist. Ich hätte mir damals auch nie vorstellen können mal Professor zu werden.

FIN.log: Wie hat es sich ergeben, dass Sie in die Informatik gegangen sind?
Prof. Nürnberger: Das kam ein bisschen über das Interesse für Elektronik und Elektrotechnikprobleme, aber dann fand ich die Programmierung spannender. In der Schule gab es damals eine Informatik-AG und da habe ich das erste Mal angefangen im Informatikbereich zu arbeiten, auch ein bisschen aus Richtung der Mathematik motiviert. Zum Beispiel sich zu überlegen, wie man Kurvendiskussionsprobleme automatisieren kann. Das waren die ersten Programmieraufgaben, die ich gemacht habe.

FIN.log: Und dann haben Sie etwas in der Richtung studiert?
Prof. Nürnberger: Ich habe erst eine Ausbildung zum mathematisch-technischen Assistenten bei der DLR (Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt) gemacht und das auch vor dem Hintergrund, dass ich mir nicht sicher war, ob ich in die Kerninformatik gehen wollte. Mich hat so ein bisschen das typische Informatikerbild abgeschreckt, in dem ich mich nicht gesehen habe. Da habe ich eher einen praktischen Weg gewählt und geschaut, wie es mit dem mathematischen Schwerpunkt aussieht und wie mir das gefällt. Ich habe am Ende der Ausbildung festgestellt, dass die Informatik doch eine Sache ist, die anspruchsvoll und motivierend ist.

FIN.log: Was gefällt Ihnen an Ihrer Arbeit am Besten?
Prof. Nürnberger: Dass sie sehr unterschiedlich ist. Man hat durch die Lehre sehr viel mit Studierenden zu tun und das ist manchmal noch herausfordernder als Anderes. Auch Studierende können durchaus interessante Fragen stellen, so dass man eine andere Perspektive auf die Dinge bekommt. Dann natürlich die Forschungspro-

jekte, in denen man die Möglichkeit hat, Ideen mit Anderen umzusetzen. Nicht so schön ist die Arbeit an den Projektanträgen, das kann etwas frustrierend sein.

FIN.log: Sie sind jetzt Leiter des ITI. Inwiefern erweitert sich Ihr Aufgabenspektrum?
Prof. Nürnberger: Gute Frage. Die Institutsleiteraufgaben sind ja bei uns relativ überschaubar. Man schaut, was die Ressourcen des Instituts insgesamt betrifft, man unterstützt in der Verwaltung und sorgt dafür, dass das Institut nach außen hin gut vertreten und positioniert wird. Ansonsten sind die Arbeitsgruppen relativ unabhängig. Es ist mehr eine Koordinationsaufgabe.

FIN.log: Sie sind ja jetzt im Forschungssemester – an welchen Projekten arbeiten Sie da?
Prof. Nürnberger: Ich war jetzt 2 Wochen in den USA und habe 3 meiner Doktoranden in Kalifornien besucht und geschaut, wie ihre Arbeit vorangeht und ob man weitergehende Kooperationen durchführen kann. Es ist natürlich auch immer schön für Studierende dort Austauschmöglichkeiten zu haben. Es gibt jetzt Möglichkeiten für Studierende zum Mercedes Benz Research Lab zu gehen - um zum Beispiel Bachelor- und Masterarbeiten oder Praktika machen zu können - und an die Universität in Berkeley. Beides im Rahmen aktueller Forschungsprojekte. Das versuche ich ein bisschen auszubauen. Und ansonsten sind gerade einige Projektideen und Projektanträge im Bereich interaktiver Exploration in Arbeit.

FIN.log: Was für Eigenschaften schätzen Sie an Studenten am meisten?
Prof. Nürnberger: Was ich positiv finde, ist wenn Studierende selbstmotiviert sind, wenn sie wirklich Interesse an einem Problem haben und von sich aus eigene Ideen weiterverfolgen und nicht nur das machen, was laut Vorlesung notwendig ist, sondern auch kreativ sind. Und wenn man merkt, dass sie Spaß daran haben.

FIN.log: Wann ist ein Tag für Sie erfolgreich?
Prof. Nürnberger: Das ist vollkommen verschieden. Vielleicht, wenn man das Gefühl hat, einem Mitarbeiter weitergeholfen oder ein gutes Paper veröffentlicht zu haben oder auch wenn man das Gefühl hatte, dass die Vorlesung gut gelaufen ist. Viele Kleinigkeiten eigentlich.

FIN.log: Noch ein paar persönliche Fragen: Gehen Sie gerne ins Kino oder schauen DVDs?
Prof. Nürnberger: Kino in letzter Zeit eher selten, DVDs gucke ich öfters, auch verschiedenste Richtungen. Ganz gerne mal Filme, die nicht mainstream sind, auch Action zum Abschalten und Filme, die ein bisschen unkonventionell sind.

FIN.log: Wie sieht Ihre Freizeit aus? Nehmen wir an, Sie hätten jetzt einen Tag frei.
Prof. Nürnberger: Ein Tag ist ein wenig problematisch, wenn dann versuche ich 2 bis 3 Tage frei zu bekommen. Im Winter fahre ich gerne Ski, im Sommer Segeln, Tauchen und Wandern auch zur Entspannung. Motorrad bin ich leider schon länger nicht mehr gefahren.

FIN.log: Werden sie in Magdeburg bleiben?
Prof. Nürnberger: Ich finde Magdeburg - insbesondere natürlich im Bereich der Informatik und der Forschung - gut und ich habe keine Pläne wegzugehen.

FIN.log: Wir bedanken uns recht herzlich für das Gespräch und wünschen Ihnen weiterhin viel Spaß und Erfolg bei Ihrer Arbeit.
Aufgezeichnet am 20.10.2011 [mm]

Random Review: Müllabfuhrsimulator 2011

Der Eine oder Andere von euch hat sich im Saturn vielleicht schon einmal auf die Rückseite des Adventure-Game-Regals gewagt. Genau dieses, wo all die schönen Low-Budget-Games zu finden sind. Sofort wird man mit einer schier sinnlosen Masse an Simulationsspielen überrumpelt, allen voran Astragon mit Titeln wie "Gabelstapler-", "Holzfäller-" und "Kehrmaschinensimulator". "Braucht die Welt so etwas wirklich?" mögt ihr euch fragen, doch wenn wir eins im Studium gelernt haben, dann dass man mit genügend billig produzierten Nischenprodukten genauso viel Umsatz machen kann, wie mit einem Top Game. Und es gibt immer irgendwo Leute, die schon einmal in Kehrmaschinen durch die Straßen rocken wollten... Genau aus diesem Grund (NICHT!) habe ich mir die Perle dieses Simulationsüberflusses gegriffen und getestet: Müllabfuhrsimulator.

Der erste Punkt, der mich stutzig werden ließ, war die Größe des Games: Stolze 250MB. Na gut, vielleicht nur sehr stark komprimiert. Wie wir später feststellen, scheinbar so stark, dass sämtliche Texturen wegkomprimiert wurden. Beim Start des Games werden wir mit einer Titelmusik begrüßt, die fast 3 verschiedenen Noten umfasst.

Wer dachte, die Ladezeiten von Gothic 3 wären schon lang, dem kann ich sagen: Dieses Spiel toppt es noch! Nachdem wir uns einen Kaffee gemacht haben, können wir nun endlich spielen, doch die erhoffte berechnete Grafikpracht bleibt wie erwartet aus. Stattdessen begegnen uns Automodelle die weniger Polygone besitzen als die Rundung von Pi.

Um zur ersten Mülltonne zu gelangen, fahren wir ungelogen einmal komplett über die ganze Karte, was fast 10 Minuten unseres Lebens beansprucht. Belohnt wird das Ganze mit noch mehr Ladezeiten bei Wechsel des Stadtgebietes, so dass ich eine sinnvolle Umbenennung des Spiels in "Ladebalkensimulator" vorschlage.

Das Spiel schafft es doch überraschend oft, mich zu verblüffen. Wer hätte gedacht, dass sich die Entwickler ganze zwei Synchronsprecher leisten konnten? Und auch der Schattenwurf ist mehr als willkürlich.

Man kann nicht einmal Fußgänger überfahren, die sind nämlich massiv. Dieses "Feature" hatte Road Rash 1992 schon implementiert!

Schauen wir in die Grafikeinstellungen, so sticht uns der sogenannte auswählbare "Realismus-Modus" ins Auge. Selbst bei Aktivierung dieses Kästchens strebt der Realismusgehalt des Spiels gegen 0. Die Entwickler hatten wohl einen lustigen Tag. Mit den 15EUR, die das Spiel kostet, sollen scheinbar die beiden Praktikanten bezahlt werden, die sich einen Tag dran-

gesetzt haben, um in den Standard-"Ich-fahre-mit-irgendwas-durch-die-Gegend"-Simulator ein Müllauto zu implementieren. Mein Fazit: Wenn man mal von den 5 bezahlten positiven Amazonrezensionen absieht, ein echt schlechtes Spiel. Jedes Nachmittagsprogramm auf RTL ist anspruchsvoller und beinhaltet zudem mehr Müll.

[mm]

Zum Semesterstart alles Gute!

Gerade 4 Wochen ist es her, dass 179 Studenten zum 1. Mal das Licht der Universitätswelt erblickten. Die meisten befinden sich klassischer Weise in den ersten Tagen in einem Zustand von Konfusion angesichts der Flut von Informationen, Angeboten und Pflichten. Um ihnen ein Stück Sicherheit mit auf den Weg zu geben, und den Start ins Studium ein wenig übersichtlicher zu gestalten, gab es auch dieses Jahr wieder ein reiches Programm während der Einführungstage im Oktober. Sie begannen am Dienstag im Hörsaal 1. Von dort aus wurden die Studis in Gruppen auf Reisen über den Universitätscampus geschickt, wobei es an verschiedenen Stationen Herausforderungen zu bewältigen gab. Ganz gleich, ob es um Papierflieger oder Fesselspiele ging, oder darum, seinem Gegenüber einen Schokokuss ins Gesicht zu schmieren: der Spaß ist hier definitiv vorprogrammiert!
Auf ganz tückische Art und Weise lernten am Ende der Campus-Tour alle Studis ihren Mentor kennen, der sie gleich am nächsten Tag auf die Stadtrallye entführte. Mehr als 7 km führte die Route entlang der Sehenswürdigkeiten quer durch Magdeburg. Trotz dampfender Füße nahmen alle Gruppen jeden noch so großen Umweg in Kauf, um alle Stationen zu besuchen: Respekt!
Am Donnerstag und am Freitag fanden ein paar Info-Veranstaltung statt, wie z.B. ein großer Webseitenvortrag, die Begrüßung durch die Studienfachberater und die Uniweite Immatrikulationsfeier. Dazwischen wurde den Studis u.a. beim Zurechthämmern ihres Stundenplans geholfen. Am Freitag ging die Einführungswoche dann mit großem Brunch im FIN-Hörsaal zu Ende. Hier wurden auch die Preisträger von Campus-Tour & Stadtrallye gekürt, die z.B. praktische Vorlesungs-Utensilien wie Kissen und Tassen gewannen.
Natürlich wurde auch diese Einführungswoche durch ein reiches Abendprogramm abgerundet. Wie in den Vorjahren gab es einen Spieleabend und einen Kneipenabend. Den Höhepunkt der Woche bildete dieses Jahr allerdings eine Premiere: die 1. FaRaFIN-Instanziierungsparty. Über 300 Studenten aller Fakultäten schauten an diesem Abend bei uns vorbei, und nahmen die FIN wortwörtlich "in einem anderen Licht" wahr. Ein gelungenes Zusammentreffen, das hoffentlich nächstes Jahr eine Fortsetzung findet!
Wir hoffen, dass wir an diesen 4 Tagen allen neuen Studis einen perfekten Start ins Studium geben konnten. In diesem Sinne:

Viel Erfolg!
euer FaRaFIN [md]

Was macht man eigentlich im... FaRaFIN?

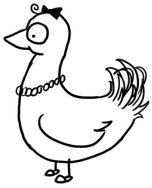
Der "Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik" (kurz: FaRaFIN) ist die gewählte Vertreterschaft der Studierenden der Fakultät für Informatik (FIN) an der Otto-von-Guericke Universität Magdeburg.
Die Hauptaufgaben des FaRaFIN ist zum einen die Vertretung der Studierenden gegenüber der Fakultät und Universität und zum anderen die Gestaltung und Unterstützung des kulturellen Lebens an der FIN.
Zu diesem Zwecke entsendet der FaRaFIN Vertreter in diverse Kommissionen wie den Prüfungsausschuss, die Studienkommission oder die Pressekommission. Solch ein Posten kann von jedem interessierten FIN-Studenten übernommen werden.
Zur Bereicherung des kulturellen Lebens werden monatlich Spieleabende im FIN-Hörsaal veranstaltet. Außerdem gibt es mehrmals im Jahr verschiedene große Events wie das Sommerfest oder die Weihnachtsfeier. Für jede dieser Veranstaltung sind Organisatoren und Helfer notwendig.
Wenn ihr mitmachen möchtet oder Fragen habt, schaut euch auf www.farafin.de um, schreibt uns eine Mail an post@farafin.de oder schaut einfach im G29-103 vorbei.

[ab]

Quacksort - Sortieren mit Enten

It is a mistake to think you can solve any major problems [...] without ducks

Donald Ervin Knuth



Die Ente ist das wahrscheinlich faszinierendste Lebewesen, das die Evolution hervorgebracht hat. Sie bewegt sich nicht nur elegant auf Boden, zu Wasser und in der Luft, Informatiker vermuten auch seit Jahren die Turing-Vollständigkeit der Ente.
Wir möchten euch einen noch recht unbekannten Sortieralgorithmus vorstellen. Er ist instabil, arbeitet in akzeptabler Geschwindigkeit und man muss nicht jedes mal "The Art of Computer Programming" aus dem Schrank holen, um ihn zu implementieren. Das Geheimnis seiner Einfachheit liegt in dem Ansatz, der Ente nicht mehr Fähigkeiten zu implementieren, als ihr reales Vorbild besitzt.

Modellierung

Streben wir nach einem objektorientierten Paradigma, bietet sich die Modellierung der Klassen Duck, DuckFamily und QuackSort an.

Ente

Die Ente ist vollständig ihrem natürlichem Vorbild nachempfunden. Sie besitzt keinen herkömmlichen Konstruktor, es werden 2

Initial-Enten (in der Referenzimplementierung Alice und Bob) benötigt, um die Entenfamilie zu erzeugen. Aus diesen Ansätzen ergeben sich folgende Methoden:

```
boolean follow(DuckFamily<T> family)
void lead(DuckFamily<T> family)
Duck<T> makeLove(Duck<T> lover, T data)
```

Algorithmus

Das Sortierverfahren basiert auf dem Verhalten der Ente. Soll sie einer Familie folgen, dessen Mutter kleiner ist als sie selbst, weigert sie sich. In diesem Fall setzen wir die Ente als neue Mutter vor die Entenfamilie. Auf diese Weise haben wir die Entenfamilie partitioniert. Sie hat wieder Entenfamilieneigenschaften. Wir können die Mutter entfernen und der Ergebnisfamilie hinzufügen. Nach der n-ten Wiederholung ist die Entenfamilie sortiert.

```
public void sort() {
  DuckFamily<T> result = new
      DuckFamily<T>();

  while (family.getHead() != null) {
    partition(); // determine new
        mother
    Duck<T> mother = family.
        removeMother();
    mother.follow(result);
  }

    family = result;
  }

public void partition () {
  DuckFamily<T> result = new
      DuckFamily<T>();

  while (family.getHead() != null) {
    Duck<T> mother = family.
        removeMother();
    if (!mother.follow(result))
      mother.lead(result);
  }

  family = result;
}
```

Komplexität

Offensichtlich ergibt sich die Komplexität von QuackSort aus der Gleichung

$$ente = nte^2$$

n ist die Anzahl der zu sortierenden Elemente, t beschreibt die Zeit, die die Enten benötigen, um eine neue Mutter zu bestimmen und e ist die Eulersche Zahl.
Da der konstante Faktor e^2 für die Komplexitätsbetrachtung unerheblich ist, ergibt sich die Komplexität

$$O(nt)$$

QuackSort gehört demnach zu den NT - vollständigen Algorithmen.

Optimierung

In Versuchen haben dich Optimierungsversuche durch Ersetzen der Enten durch Pinguine als großer Fehlschlag herausgestellt. Sie stellten sich nicht nur durch Arbeitsverweigerung dem wissenschaftlichen Fortschritt in den Weg, sie verwüsteten das Laborinventar, attackierten das Personal und manipulierten die Klimaanlage. Auch Versuche, QuackSort durch Verwendung eines Katzenmotors[1] zu beschleunigen blieben erfolglos. Wir setzen große Hoffnung in die Gentechnik und hoffen auf zukünftige Erfolge mit optimierten Enten.
Eine Referenzimplementierung in Java findet sich unter
https://github.com/maknoll/QuackSort
In den für dieses Projekt durchgeführten Experimenten wurden keine Tiere verletzt oder getötet. [mk]

[1] Katze mit auf dem Rücken fixiertem Marmeladenbrot, drehbar gelagert

Die Vorkurse

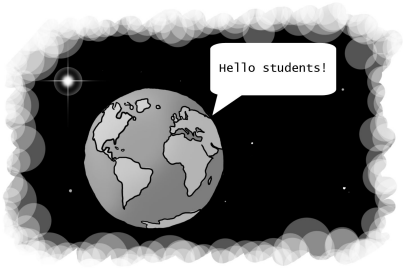
Am 19.09.11 starteten wieder die Vorkurse Mathematik und Programmierung an der Fakultät für Informatik, um den angehenden Studenten einen möglichst guten Start ins Studium zu bieten. Wir (Luigi & Markus) hatten uns auch mit 97 weiteren "Ersties" angemeldet.

Jeden Tag fanden von 9:00 – 12:00 Uhr die Mathematiktutorien statt. Hier wurden einige mathematische Grundlagen wiederholt, aber auch neue Themen vorgestellt. Durch morgendliche Kennenlernspiele schloss man die ersten Bekanntschaften. Ab und zu gab es nach einem bestandenen Tutorium etwas Süßes zur Belohnung. Danke schön! Danach konnten wir eine Stunde frei gestalten, die meisten jedoch gingen in die Mensa, in der wir das köstliche Essen genießen durften. Im Anschluss, von 13:00 – 16:00 Uhr, fanden die Programmiertutorien statt, in denen uns die Programmiersprache Java näher gebracht wurde. Außerdem wurden uns insgesamt sechs Vorlesungen geboten, drei Mathematik- und drei Programmiervorlesungen. Für die Meisten waren dies ihre ersten Vorlesungen.

Am Abend, meist ab 19:00 Uhr, gab es noch einige Abendveranstaltungen an denen viele Studenten und auch Tutoren teilgenommen haben, wie z.B. der Spieleabend im Hörsaal der FIN, Besuch des Nautica - Erlebnisbads, Bowling oder der Kneipenabend im "Nachdenker". Die Abendveranstaltungen boten eine hervorragende Möglichkeit neben den Tutorien seine künftigen Kommilitonen/innen besser kennenzulernen. Die Kurse endeten am 30.09.11. Einen Abend zuvor hatte der FaRaFin, der die gesamten Veranstaltung hervorragend geplant und betreut hatte, noch einen Grillabend vor der FIN organisiert.

Wir waren von den Vorkursen sehr positiv überrascht und hatten jede Menge Spaß. Die Tutoren waren stets nett und standen einem mit Rat und Tat zur Seite. Außerdem durften wir eine Menge neue Bekanntschaften machen, die wir wohl ohne die Vorkurse nicht gemacht hätten.

[Luigi Grimaldi & Markus Wolf]



Dynamische Graphen in (sozialen) Netzwerken

In unserer neuen Serie "Forschung an der FIN" stellen wir dieses mal einen relativ neuen Mitarbeiter der FIN vor: Pascal Held aus der Arbeitsgruppe "Computational Intelligence" von Professor Kruse.

Pascal war im abgelaufenen Studienjahr bester Absolvent der Informatik und ist seit 01.04.2011 Mitarbeiter der Universität. Er beschäftigt sich mit der Analyse von dynamischen Graphen, unter anderem am Beispiel sozialer Netzwerke wie Facebook. Das im Studium oft recht trockene Thema "Intelligente Datenanalyse" wird also in einem modernen Bezugsrahmen angewendet.

Im Grundsatz werden hier die Teilnehmer des Netzwerks als Knoten eines Graphen betrachtet und die Verbindung zwischen zwei Teilnehmern als Kante, die in Abhängigkeit der Kommunikationshäufigkeit zwischen den beiden Teilnehmern ein Gewicht erhält. Diese Gewichte werden sich natürlich mit der Zeit ändern und so lässt sich zum Beispiel sehr schön die Dynamik von Clustern (umgangssprachlich: Freundeskreise) beobachten und als Basis für sozialwissenschaftliche Studien oder andere weiterführende Forschungsaufgaben nutzen.
Bedingt durch die bislang kurze Zeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter befindet sich das Thema selbst noch in der Entwicklung und Pascal ist gespannt, ob der Möglichkeiten, die sich daraus noch ergeben können.

Durch kurze bisherige Dauer des Arbeitsverhältnisses unterhielt ich mich Pascal auch über den Weg zum Wissenschaftlichen Mitarbeiter. Jeder Professor hat an der FIN zwischen einer und drei Haushaltsstellen zur Verfügung welche nach einer gewissen Zeit in der Regel neu besetzt werden. Man brauchst also zunächst das Glück, dass zum richtigen Zeitpunkt in der Wunscharbeitsgruppe eine Stelle frei wird. Dafür wird ein formaler Bewerbungsprozess gestartet, bei dem man seine Erfolgschancen wesentlich erhöhen kann, wenn man bei dem Arbeitsgruppenleiter kein unbeschriebenes Blatt mehr ist; also zum Beispiel Spezialveranstaltungen gehört hat oder dort seine Abschlussarbeit geschrieben hat. Bei Pascal war es eine Masterarbeit, die er bei VW unter Betreuung von Prof. Kruse geschrieben hat, die seine Aufmerksamkeit erregt hat. Kurz nach der Verteidigung kam das Angebot von Prof. Kruse für die Stelle, die Pascal jetzt inne hat.

Natürlich kann man auch hier sich als Student mit Interesse an dem Thema verwirklichen: In den Veranstaltungen der Arbeitsgruppe erlernt man das nötige Basiswissen und mittels wissenschaftlicher Individualprojekte oder Abschlussarbeiten kann man sich auch direkt an dem Thema beteiligen und so schon frühzeitig Publikationen erstellen. [kd]

Ein wenig Spass zwischendurch

Rätsel

Du willst vier verschiede schnelle Pferde von A nach B bringen. Jedes benötigt eine andere Zeit für die Strecke: ein Pferd eine Stunde, das nächste zwei, das nächste vier und das langsamste Pferd sechs Stunden. Du musst auf einem Pferd reiten und kannst ein weiteres mitführen. Zurück nach A kommst du ebenfalls nur reitend. Du bist immer nur so schnell wie das langsamste Ross, mit dem du reist. Wie viele Stunden brauchst du mindestens, um alle vier Pferde von A nach B zu überführen?

"Unnützes" Wissen

123456 ist das meistgenutzte Passwort im Internet

Das 1980 erschienene Videospiel PAC-MAN, sollte eigentlich PUCK MAN heißen. Die Erfinder sahen aber Gefahr darin, dass Leute Teile des P's abkratzen könnten und so FUCK MAN daraus machen würden. PAC-MAN kommt übrigens von "paku paku" (japanisch), dies bedeutet "wiederholt den Mund öffnen und schließen". [ab]

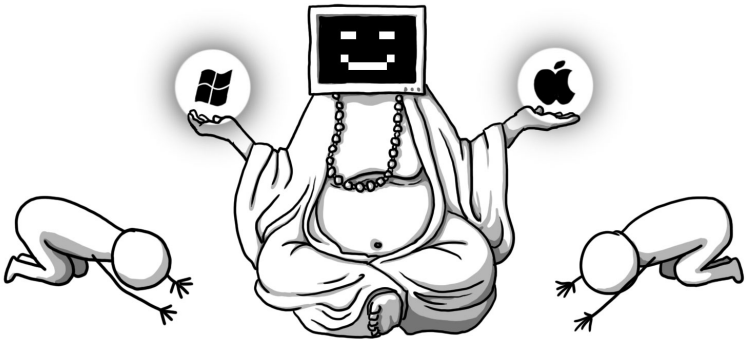
	9		4	6	7			
				8	5	4		
7			2				6	
			3	2		6		1
	5				9	8		2
	6			5	1			4
		5						
	3			7	4		8	5
1	2					7	4	

BeFINdlichkeiten im November: Eine Frage des Glaubens

In vielen Bereichen des Lebens treffen wir auf Diskriminierung. Da werden Menschen wegen ihres Geschlechts ausgeschlossen, beispielsweise zu Schlüko-Seminaren für Frauen, oder auf Grund von Religion, Hauptfarbe und anderen Merkmalen.

Informatiker sind da erfahrungsgemäß recht tolerante Zeitgenossen. Sie arbeiten oft in heterogenen Teams, integrieren Menschen mit blauen Haaren und akzeptieren es sogar, wenn der Nebenmann in der Vorlesung ein wenig muffelt. Nur bei einer Frage hört die Toleranz innerhalb der Informatiker-Gemeinde auf: das Betriebssystem.
Da gibt es keine Kompromisse und da helfen keine Argumentationen. Das eigene Betriebssystem ist das Beste.
Früher war es meist der wer-braucht-schon-grafische-Oberflächen-Nerd, der versucht hat den unbedarften Windows-Nutzer von seinem Betriebssystem zu überzeugen. Heute sind es zunehmend die Mac-User, die auf dem armen Windows-Anwender herumhacken. Die Windows-Anhänger sind zwar noch weit in der Überzahl, jedoch fehlt ihnen der tiefe Glaube an das Gute in ihrer Technik. Die Mac-Nutzer dagegen stehen fanatisch hinter ihrem Idol Steve und werden nicht müde, ihre Propaganda vom neuen Technikzeitalter auszurufen. So erinnern die Diskussionen zwischen den beiden Parteien oft an einen Kampf zwischen einer unterbezahlten Söldnerarmee und einer fanatischen Rebellentruppe. Nach ihren Kämpfen zieht sich die Rebellentruppe dann in eine silbern-leuchtende Ecke des Hörsaals zurück, bejubelt das nächste Update und verspottet die Windows-Problemchen ihrer Kommilitonen.

Und was macht die Linux-Community? Die Schlacht scheint für sie bereits verloren. Am Tropf von traditionsbewussten Technikern kämpft sie schlicht ums Überleben.
[jh]



Veranstaltungen im November

Di	Spieleabend an der FIN
02	Sitzung des FaRaFIN - G29-301
03	Submit Stammtisch - Moonlight
04	
05	
06	
07	Beginn Einschreibefrist Wirtschaftswissenschaften
Di	
09	
10	Festungsnacht - Festung Mark
11	
12	
13	
14	Sitzung des FaRaFIN - G29-301
Di	
16	
17	
18	Ende Einschreibefrist Wirtschaftswissenschaften
19	
20	
21	
Di	
23	Vollversammlung UniMentor
24	
25	
26	
27	
28	Sitzung des FaRaFIN - G29-301
Di	
30	

shadowmine.de