

0010 0000

FIN!log

JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER



Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Editorial	00001
Neues aus FINland	00010
Was macht man eigentlich im... StuRa?	00011
AG „Eingebettete Systeme und Betriebssysteme“	00100
RoboCup German Open 2012	00110
Random Review: Alan Wake	00111
Professor Reiner Dumke verlässt die FIN	01000
Der Flirt im OSI-Modell menschlicher Kommunikation	01001
Zitate	01011
BeFINDlichkeiten im April	01011
The show must go on	01100
Veranstaltungen im April	01101

http://www.farafin.de/fin_log/

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.



<http://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:

Kai Dannies

Redaktion:

Anja Bachmann [ab]
Maria Manneck [mm]
Marco Dankel [md]
Kai Dannies [kd]

Grafik:

Maria Manneck

Marketing und Druck:

Kai Dannies

TeXnik:

Martin Krause
René Meyer
Anja Bachmann

E-Mail der Redaktion: fin.log@farafin.de

Auflage: 250

Editorial

Welcome Back!

Nach der winterlichen Semesterpause begrüßt euch die Redaktion recht herzlich zurück an der FIN. Hoffentlich hattet ihr in der vorlesungsfreien Zeit trotz eurer Prüfungen die Gelegenheit, die ein oder andere Nerd-Serie im Marathon durchzuschauen oder einige alte oder neue Games zu zocken. Solltet ihr noch nach einem Spiel für die nächsten freien Stunden suchen, dann schaut mal über unser Random Review drüber.

Die aktuelle Ausgabe ist auch diesmal gespickt mit neuen Artikeln über eine Arbeitsgruppe an der FIN, so wie aus der Reihe „Was macht man eigentlich im...“, bei welchem euch der Studierendenrat etwas näher gebracht wird. Außerdem haben wir einen

Bericht über die RoboCup German Open 2012 im Gepäck, welche am letzten Märzwochenende in Magdeburg stattfanden.

Passend zur aktuellen Jahreszeit folgt auch ein kleiner Flirt-Artikel, der sicher einigen FINlern auf eine amüsante Weise ein paar nützliche Tipps in Sachen Liebe und Eroberung geben wird.

Da leider einige Professoren die FIN in diesem Jahre verlassen werden, wird dies in unseren diesmaligen Befindlichkeiten thematisiert. Vor allem die Emeritierung von Prof. Dumke wird in einem separaten Artikel noch einmal aufgegriffen.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht euch eure FIN.log-Redaktion

[ab]



IF YOU REALLY HATE SOMEONE, TEACH
THEM TO RECOGNIZE BAD KERNING.

Neues aus FINland

Acagamics e.V.

Acagamics darf sich seit dem 28.03.2012 nun offiziell „Acagamics e.V.“ nennen. Nach einem langen Weg und einigen Schwierigkeiten ist diese Hürde endlich genommen worden. Wir gratulieren herzlichst!

Ruhestand Prof. Dumke

Professor Dumke, Professor für Software Engineering, wurde am 29.03. höchst offiziell emeritiert und tritt damit zum 01.04.2012 in den Ruhestand ein.

Uniwechsel Prof. Dachzelt

Professor Dachzelt, Professor für Software Engineering und User Interfaces, hat die

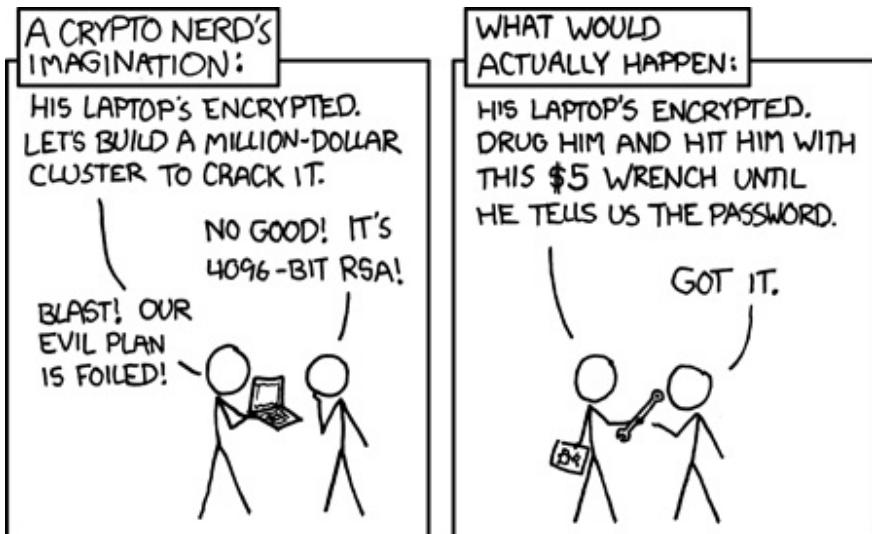
Fakultät zum 01.04.2012 verlassen. Er hat jetzt die Professur Multimedia-Technologie an der TU-Dresden inne.

HIS-LSF löst UnivIS ab

Das UnivIS wurde durch ein neues System abgelöst: Das HIS-LSF. Man kann das neue System unter <http://lsf.ovgu.de> erreichen. Das alte UnivIS ist vorübergehend noch erreichbar, wird aber nicht mehr aktualisiert.

Sommersemester hat begonnen

Für alle Langschläfer: Das Sommersemester 2012 hat am 10.04.2012 begonnen. Die Vorlesungszeit wird am 13. Juli enden.



Was macht man eigentlich im... StuRa?

Den meisten Studenten ist der Fachschaftsrat inzwischen ein Begriff geworden. An der FIN ist dies der FaRaFIN, der sich um die Belange aller FIN-Studenten kümmert. Es gibt ein ähnliches Gremium, das sich jedoch für alle Studenten der Otto-von-Guericke-Universität einsetzt. Dies ist der Studierendenrat, der meist mit StuRa abgekürzt wird. Er stellt das höchste Gremium der studentischen Selbstverwaltung an unserer Universität dar.

Hauptaufgabe des Studierendenrates ist die Kommunikation mit der Universität und die Gestaltung dieser, mit dem Fokus auf der Qualitätssicherung und Verbesserung von Studium und Lehre und der freien Entfaltung jedes Studenten. Zu diesem Zwecke unterstützt der StuRa viele Projekte und Veranstaltungen, die das kulturelle Leben bereichern, Einblicke in neue Themen geben und zur fachlichen, aber auch allgemeinen Weiterbildung beitragen.

Nennenswerte Projekte des StuRas während der letzten Monate waren die Beteiligung an der Meile der Demokratie, das Mitwirken beim Erstellen des Qualitätspakts Lehre, die Kooperation mit teilAuto, die Verleihung des Preises der Studierendenschaft für besonderes Engagement und der Versuch, ein uniweites und einheitliches Mentoringssystem zu schaffen.

Darüber hinaus stellt der StuRa studentische Vertreter für den Senat und seine Kommissionen. Somit besteht, zumindest theoretisch, überall die Möglichkeit, studentische Meinungen einzubringen und Gehör zu finden. Zusätzlich zu den Vertretern für Kommissionen und Gremien wählt der StuRa auch Beauftragte, die diverse Aufgaben übernehmen, beispielsweise die Förderung der Kommunikation der Fachschaftsräte untereinander und der OVGU mit anderen Hochschulen des Landes, die Betreu-

ung und ggf. Verbesserung der Wahl und deren Ablaufs oder das überblicken, Verwalten und Kommunizieren mit studentischen Clubs und den Referaten des StuRas. Letztere sind mit der Zeit aus dem StuRa entstanden und haben sich spezifischen Themen zugewandt, beispielsweise der Förderung von Sport, der Hochschulpolitik oder Ähnlichem.

Somit werden nicht nur viele Ansatzpunkte gegeben, um das studentische Leben an der Universität möglichst vielseitig zu gestalten, es wird auch noch für sehr viele Personen die Möglichkeit geschaffen, sich für seine Kommilitonen zu engagieren.

Aktuell besteht der Studierendenrat aus 15 gewählten Mitgliedern, die aus unterschiedlichen Hochschulgruppen stammen bzw. als Vertreter verschiedener Listen ein Mandat übernommen haben. Die Liste „FIN-Qualität für alle“, welche vor einigen Jahren aus FIN-Studenten erwachsen ist, stellt aktuell zwei Vertreter im StuRa.

Wenn auch du im StuRa mitwirken willst, so hast du mehrere Möglichkeiten: 1. Du kannst dich für diesen zur Wahl stellen lassen. 2. Du besuchst die konstituierende Sitzung des Studierendenrates und stellst dich für Kommissions- oder Beauftragtenposten zur Wahl. 3. Du engagierst dich in einem der StuRa-Referate. 4. Du lässt dich über den StuRa als OVGU-Vertreter zu verschiedenen Zusammentreffen entsenden, beispielsweise zur Versammlung der Konferenz der Studierendenschaften Sachsen-Anhalts (KSSA).

Über aktuelle Ereignisse im StuRa und über anstehende Veranstaltungen kannst du dich auf <https://stuwiki.ovgu.de> informieren.

[ab]

AG „Eingebettete Systeme und Betriebssysteme“

Für die Reihe „Forschung an der FIN“ gab uns kürzlich Christoph Steup einige Einblicke in die Arbeitsgruppe „Eingebettete Systeme und Betriebssysteme“. Hier arbeiten zur Zeit 5 Mitarbeiter, ein externer Dissertationsstudent aus Brasilien und viele Studenten der FIN und aus anderen Fakultäten, die hier an ihrem Softwareprojekt oder ihrer Bachelor-/Masterarbeit schreiben. Im Folgenden gab uns Christoph einen kurzen Überblick über die aktuellsten Forschungsfragen in seiner Arbeitsgruppe.

„Als Arbeitsgruppe „Eingebettete Systeme und Betriebssysteme“ forschen wir vorwiegend an den eingebetteten Systemen. Betriebssysteme sind hier primär in der Lehre relevant, da es durch fortschreitenden Entwicklungsstand für viele Probleme bereits fertige Lösungen gibt.“

Der Fokus unserer Arbeit liegt derzeit im Bereich Robotics und Sensornetze, wobei Sensornetze bei uns etwas anders aufgefasst werden, als üblich. Klassischerweise werden darunter Verknüpfungen von Sensoren verstanden, die z.B. über einem Waldgebiet abgeworfen werden und dann Daten über Waldbrände etc. ausgeben. Unser Schwerpunkt liegt jedoch zusätzlich darauf, mit Sensornetzen Roboter zu steuern. Praktisches Beispiel: In Automobilwerken arbeiten Werkzeugroboter bislang hinter verschlossenen Käfigen. Diese Käfige zu betreten, während die Roboter arbeiten, kann für Mensch und Maschine tödlich enden.

Wir versuchen nun, Roboter mit Sensornetzen zu verknüpfen, durch die er Menschen erkennen und mit ihnen interagieren kann. Dazu steht uns hier der Katana-Roboterarm zum Testen zur Verfügung. (Siehe Abb.1) Die Sensornetze messen für den Roboter die Position und Größe von Gegenständen, und erstellen ihm dazu einen „virtuellen Käfig“, in dem er sich bewegen darf, ohne Menschen oder Maschinen zu beschädigen. Dieser Käfig ändert sich natürlich ständig, sodass die Komponente Zeit eine Rolle spielt. Das wirft wieder viele neue, bislang noch nicht betrachtete Forschungsansätze

auf. An diesen Themen arbeitet derzeit u.a. das Fraunhofer-Institut in Magdeburg, mit dem wir an einigen Stellen zusammenarbeiten. Davon können auch unsere Studenten profitieren.

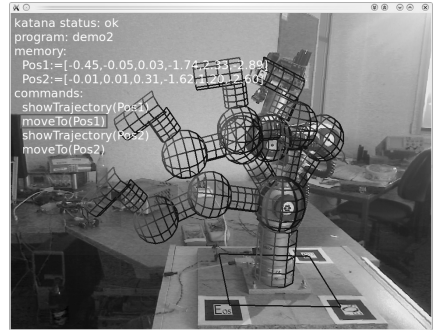


Abb.1: Roboterarm im virtuellen Käfig

Ein weiterer Schwerpunkt unserer Arbeit liegt in der Robotersensorik. Praktisches Beispiel: Wie können aus Messwerten von Ultraschall- und Infrarotdistanzsensoren (mit vollständig unterschiedlichen Charakteristiken) zuverlässigere Werte errechnet werden? Wir forschen nun daran, dass Sensoren durch statistische Korrelation und Check mit anderen Sensoren ihre eigenen Daten testen, bewerten und diese Bewertung mit ihren Messdaten ausgeben. Sogar multiplikative Fehler können damit korrigiert werden, z.B. eine ganze Messdaten-Reihe, die 20% zu niedrig ausfällt, weil der Sensor defekt ist.

Ein Aufgabenbereich, der mehrere der genannten Ansätze vereint, ist die Augmented Reality. Gewöhnlich gibt ein Sensornetz oder ein Roboter nur Datenreihen aus. Es gibt wenige Möglichkeiten, in das System hineinzublicken; bestenfalls über ein LCD-Display. Augmented Reality beschäftigt sich mit der Visualisierung der Sensordaten in solchen Systemen, z.B. durch Einblenden von Informationen in ein Kamerabild auf einem Tablet-PC. Dabei kann es sich um Sensor-Reichweiten, Messwerte, zukünftige Vorhaben und Bewegungen von

Robotern o.Ä. handeln (siehe Abb.2)

Auch spannend: AR-Brillengestelle, die Mitarbeitern Informationen zu Robotern und ihren Bewegungen in ihre reale Umgebung einblenden.

Mein Forschungsschwerpunkt liegt zur Zeit in der Lokalisation in drahtlosen Sensornetzen ohne zusätzliche Elektronik, nur mit Funk. Weil Funk leicht Störungen durch Überdeckungen und Reflexionen unterliegt, gestaltet sich das schwierig. Bei unseren energiesparenden eingebetteten Systemen kann man aber auf kurze Distanzen, z.B. durch Funkknoten entlang eines Flures im Abstand von 20 bis 50 cm, eine

Lokalisation erwirken.

Auch wenn das nur einen Überblick über unsere Aufgabenfelder darstellt, wird doch die Vielfalt von Themen ersichtlich, die Studenten für Softwarepraktika, Bachelor- oder Masterarbeiten bei uns vorfinden. Die genauen Aufgabenstellungen werden dann in Abstimmung mit dem Studenten getroffen, da insbesondere bei betriebssystemnahen Anwendungen natürlich nicht alle Vorkenntnisse vorausgesetzt werden können.“

Für dieses Interview möchten wir uns herzlich bei Christoph Steup und seiner Arbeitsgruppe bedanken.

[md]

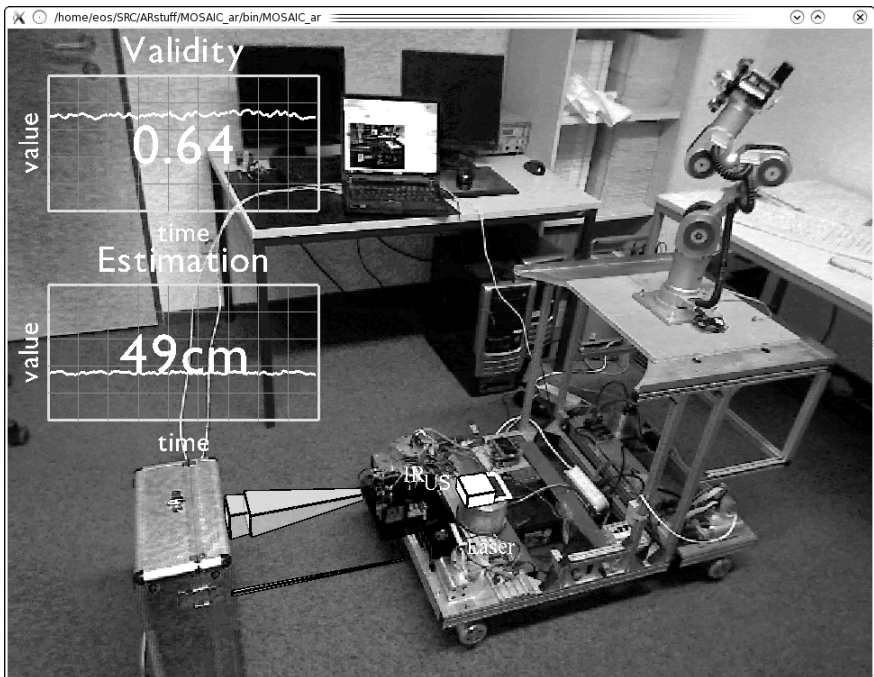


Abb.2: Augmented Reality zur Darstellung von Sensordaten

RoboCup German Open 2012

Vom 30. März bis 01. April 2012 war die Landeshauptstadt Magdeburg wieder Gastgeber für die RoboCup German Open. Mehr als 800 aktive RoboCupper – technikbegeisterte Schülerinnen, Schüler, Studierende und Wissenschaftler – waren drei Tage lang in der Messe Magdeburg zu den Roboterwettbewerben und zum Erfahrungsaustausch zusammengekommen.

Die städtischen Aktivitäten zur RoboCup German Open wurden wieder im Büro des Oberbürgermeisters vom Team Wissenschaft koordiniert und die Ministerin für Wissenschaft und Wirtschaft des Landes Sachsen-Anhalt Prof. Dr. Birgitta Wolff hat die Schirmherrschaft über die RoboCup German Open 2012 übernommen. Die fachliche Konzeption, Koordination und Projektleitung lag bei der Dr. Bredenfeld UG. Die Ausgestaltung des Wettbewerbes im Bereich RoboCup Junior wurde von zahlreichen FIN-Studenten und -Mitarbeitern und Studenten anderer Fakultäten und Hochschulen, sowie in Zusammenarbeit mit dem FaRaFIN und der Uni Magdeburg vorgenommen. In diesem Jahr gab es im Juniorbereich wieder Qualifikationsturniere. Dabei war allerdings das Magdeburger Organisationsteam nur zuständig für die Organisation der deutschen Meisterschaft hier in Magdeburg. Die Qualifikationsturniere in Vöhringen, St. Augustin, Hannover und Berlin wurden von örtlichen Veranstaltern organisiert.

Nachdem schon am 29. März so gut wie alle Teams angereist waren, wurde das Turnier am 30. März offiziell eröffnet. Die Schirmherrin ließ sich von ihrem Staatssekretär Marco Tullner vertreten. Im Anschluss an die Begrüßung gab es viele Wettkämpfe in den Bereichen Soccer, Dance und Rescue, wobei die Disziplinen Rescue und Soccer sowohl im Major- als auch im Juniorbereich ausgetragen wurden. Und bis zur

Siegerehrung am Sonntag blieben in jeder Disziplin die Siegetreppchen heiß umkämpft, was sich auch der Ministerpräsident Reiner Haseloff nicht entgehen ließ.

Aber nicht nur bei den Teams wurde hart gekämpft, sondern auch das Organisationsteam und die vielen fleißigen Schiedsrichter, Moderatoren und freiwilligen Guides und Fotografen taten alles, damit dass Event für jeden Beteiligten ein voller Erfolg wurde.

Der RoboCup ist somit nicht nur für die Zuschauer und die Teilnehmer eine lehrreiche Veranstaltung, auch jeder einzelne Organisationsmitarbeiter nimmt viel gelerntes mit nach Hause.

Wenn ihr Interesse habt, im Organisationsteam für das nächste Jahr tätig zu sein, dann schreibt eine E-Mail an info@robocupgermanopen.de. Möchtet ihr euch erst selbst noch ein Bild vom Wettbewerb machen, dann empfehle ich euch die Webseite www.robocupgermanopen.de. Ihr mögt face-to-face? Dann kommt zu unseren Stammtischen, die ab Mai wieder regelmäßig stattfinden werden.

[Martin Krause, FWW]

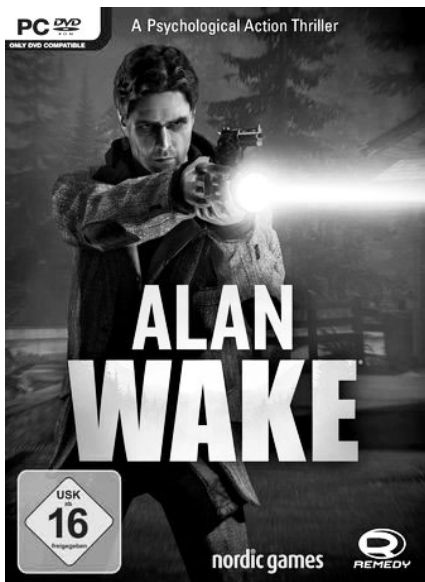


OrganisationsteamRCJ2012

Random Review: Alan Wake

„Die besten Geschenke sind die, die man sich selber macht.“ Das dachte ich mir auch für dieses Osterfest und bestellte mir in Vorfreude auf ein tolles Wochenende die Collectors Edition von „Alan Wake“. „Alan Wake“ ist ein third-person Psycho-Action-Thriller in Episodenform, der vom Stil stark an „Alone in the Dark“ erinnert und aus der Hand des „Max Payne“-Entwicklerstudios „Remedy“ stammt.

doch entschädigen die liebevoll designten Kullissen und sinnvoll eingesetzten Effekte dafür. Hierbei wäre anzumerken, dass die PC-Version erst zwei Jahre nach dem XBOX360-Release (2010) erschien. Das HUD, wie auch die Waffenzahl und mögliche Spieleraktionen wurden minimalistisch gehalten. Standardwaffe ist die Taschenlampe, welche zum Schwächen der Gegner benutzt wird. Schusswaffen kommen zum Finishen dieser zum Einsatz.



Cover der PC Version



Mit der Taschenlampe bewaffnet

Im Spiel übernimmt man die Rolle des Schriftstellers Alan Wake, welcher mit seiner Frau Alice Urlaub in der beschaulichen Kleinstadt Bright Falls macht. Kurz nach ihrer Ankunft verschwindet sie jedoch auf unerklärliche Weise und für Alan beginnt ein Albtraum, der auch bald nicht nur ihn heimsucht.

Grafisch besticht das Spiel durch eine dichte Atmosphäre und viele kleine Details, wie das Biegen von Büschen unter Spielerkollision. Die Grafik ist zwar schon zwei Jahre alt und bedient sich keiner DirectX-11-Features,

Der Spieler bekommt es mit unterschiedlichen Gegnern zu tun, wie Besessenen, Vogelschwärmen und von der dunklen Macht eingenommene Objekte. An dieser Stelle hätte ich mir persönlich mehr Variationen gewünscht. Zum Ende hin wurde es langweilig, wenn zum x-tausendsten Mal eine Horde besessener Ketten-sägenopas auftauchte, zumal das Leveldesign den Spieler auf solche Momente konditionierte und diese vorhersagbar machte. Wünschenswert wäre ebenfalls eine delinearisierte Story gewesen, die an einigen Stellen Alternativwege und Entscheidungen erlaubt, sodass der Wiederspielwert erhöht wird.

Die Steuerung ist intuitiv und beschränkt sich nur auf die Handlungen, die wirklich gebraucht werden. Mögliche Aktionen mit Objekten werden am unteren Bildschirmrand samt Tastenkombination eingeblendet. Ungewöhnlich ist die dezentrierte Kameraposition, die wahlweise rechts oder links hinter dem Charakter platziert ist, und es dem Spieler im ers-

ten Moment schwer macht, beispielsweise über schmale Stege zu steuern. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber daran. Ebenfalls ist ein Herauszoomen zur Sichtweiterehöhung nicht möglich.



Schön gestaltete Zwischensequenzen

Leider sind die Kämpfe das Anspruchsvollste am gesamten Spiel, denn Rätsel wurden so gut wie nicht implementiert. Es gibt einige Stellen, an denen man Schalterkombinationen herausfinden oder Maschinen bedienen muss, um den Weg frei zu machen, doch sind diese mehr als trivial. Eine stärkere Orientierung des Spiels an Klassiker wie „Silent Hill“ hätten die Kritikpunkte vielleicht verhindern können.

Fazit: Alan Wake ist ein gelungenes Horrorgame, das durch Liebe zum Detail, einer spannenden Story und hübscher Grafik besticht. Die Linearität tut dem positiven Gesamteindruck keinen Abbruch, so dass ich es bedenkenlos weiterempfehlen würde.

[mm]

Professor Reiner Dumke verlässt die FIN

Professor Reiner Dumke geht in seinen lange verdienten „Ruhezustand“ (Zitat von Prof. Graham Horton, Jahresauftaktversammlung 2011). Bereits seit 1989 als Assistenzprofessor und seit 1994 als Vollprofessor ist er an der FIN in Lehre und Forschung für den Bereich Software Engineering zuständig.

Seine Arbeit auf diesem Gebiet ist enorm und umfasst unter anderem mehr als 60 Monografien und Buchbeiträge und mehr als 300 Beiträge in Zeitschriften auf dem Gebiet. In der Lehre hat er den Studenten der FIN auch ein breites Angebot geliefert: Neben der - oft ungeliebten - Programmierung und Software Engineering bot er auch eine Reihe von Spezialveranstaltungen wie Softwarequalitätsmanagement, Compilerbau, Web Engineering und einiges mehr an. Aber nicht nur die Magdeburger Studenten profitierten von seinem Fachwissen: Er war häufig als Gastdozent in fernen Ländern, unter ande-

rem Kanada, Japan, Kuba oder den USA, wo auch viele internationale Kontakte mit der FIN geknüpft wurden.

Es gibt auch in seinen Vorlesungen oft etwas zu lachen, hier einige Zitate:

„Dieses Beispiel zeigt jetzt zum Beispiel...
Schöner Satz! Wehe, sie sprechen so!“

„Software-Entwicklung sollte nicht damit beginnen, dass irgendwo ein Editorcursor blinkt.“

Der Beamer fällt alle 10 Minuten aus:
„Das hat ja auch didaktische Vorteile: Sie sind gezwungen mir zuzuhören und danach schauen wir uns das an.“

Professor Dumke hat sich am 29.03. von der Fakultät verabschiedet. Er hat seinem(bislang noch unbekannten) Nachfolger große Fussstapfen hinterlassen.

[kd]

Der Flirt im OSI-Modell menschlicher Kommunikation

Im Frühling, wenn das elende Gebrüll der Vögel zunimmt, wenn die Bäume nicht nur verkehrt herum wachsen, sondern auch an jedem Zweig Blätter ansetzen, wenn sich die Uptime des Evil Daystar täglich verlängert, passiert es: Unruhe, Nervosität und ein stetiges Kribbeln im Magen machen sich breit. Dabei stehen weder ein überragendes Game-Release an, noch war die Pizza vom Frühstück überlagert. Für diese Schmetterlinge im Bauch gibt es keinen Bug-Fix und keinen Patch. Und auch das Update lässt auf sich warten. Für die Kellerkinder heißt es nun, sich aus den Tiefen der Dunkelheit hervor zu kämpfen und im High-Def-Rendering-Environment („Natur“ genannt) seiner disjunkten Basisklasse zu begegnen: Der Frau.

Hier ergeben sich ganz neue Probleme, denn im OSI-Konzept der Kommunikation hat die Klasse Frau ihre ganz eigenen Methoden! Wie stellt man es nun an, das Objekt seiner Begierde auf den eigenen Stack zu pushen? Zum Glück definieren die Basisklassen Mann und Frau ein gemeinsames Interface: Im Konzept FLIRT werden die Methoden Ansprechen und Abschleppen festgelegt. Leider gibt es starke Unterschiede bis hin zu Inkompatibilitäten in den jeweiligen Implementierungen, so dass wir hier einmal wichtige Grundlagen und Unterschiede anreißen wollen.

Um den Rahmen des Artikels nicht zu sprengen, gehen wir auf die Implementierung FRAU ein, wie sie für Instanzen der Klasse MANN bereitgestellt wird und verzichten auf weiteres Gendern. Eine Durchsicht der Crash-Logs und Bug-Reports hat ergeben, dass hier die meisten Inkompatibilitäten auftreten.

Ist das Objekt der Begierde ausgemacht, gilt es zunächst, Ruhe zu bewahren und gezielt natürlich vorzugehen. Das angehimelte, gottähnliche Wesen sollte niemals auf ein Podest gestellt werden. Dort ist es nur unerreichbar und man selbst erscheint sich noch kleiner. Am

besten begegnet man sich auf Augenhöhe. Das fördert im weiteren Verlauf die Kommunikation. Denkt daran: Jede Instanz von MENSCH ist anders, letztendlich aber doch von derselben Basisklasse abgeleitet wie ihr.

Auch wenn ihr zeigen solltet, was in euch steckt: Vermeidet Nerd(y)-Talk! Formulierungen wie „Was hältst Du eigentlich vom Master/Slave-Prinzip?“ kommen in den eigenen Reihen gut an, externe Instanzen können diese Datenpakete aber gar nicht verarbeiten und brechen allzu häufig die Verbindung ohne weitere Aushandlung ab. Trotzdem solltet ihr durch sympathisches und einzigartiges Auftreten punkten. Mit Humor darf man für ein wenig Verwirrung sorgen und die Situation auflockern. Eine Frau, mit der man eigentlich gar nicht verabredet war, mit einem „Da bist Du ja endlich“ zu begrüßen, kann genauso funktionieren wie die Frage: „Hast Du eine Waschmaschine?“ Vorsicht aber vor doppeldeutigen Fragen, unter Umständen sagt ihr mehr, als ihr wolltet oder Details der Antwort können nicht dekodiert werden. Geht die Frau darauf ein, seid ihr im nächsten Level. Setzt sie die Verbindung zurück, war sie wahrscheinlich sowieso nicht die richtige für euch.

Der erste Kontakt sollte selbstbewusst stattfinden. Extrovertierte Nerds sind problemlos in der Lage, auf die Schuhe des Gegenübers zu starren, die Augen sind aber in jedem Fall zu bevorzugen! Die Neigung zum Parallaxenausgleich und das dabei unvermeidliche Schielen sollten unbedingt vermieden werden, genauso wie ein hochfrequentes Oszillieren zwischen beiden Augen. Im Zweifel schaut man leicht neben die Augen. Sollte der Abstand zwischen den Partnern so gering werden, dass dies auffällt, so sind die Augen zu schließen und es sei zum KNUTSCH-Protokoll überzugehen. Aufgrund der dünnen Datenlage können wir hierzu jedoch keine gesicherten Erkenntnisse vermitteln. Generell sollte Mann sich zunächst in einer groß-

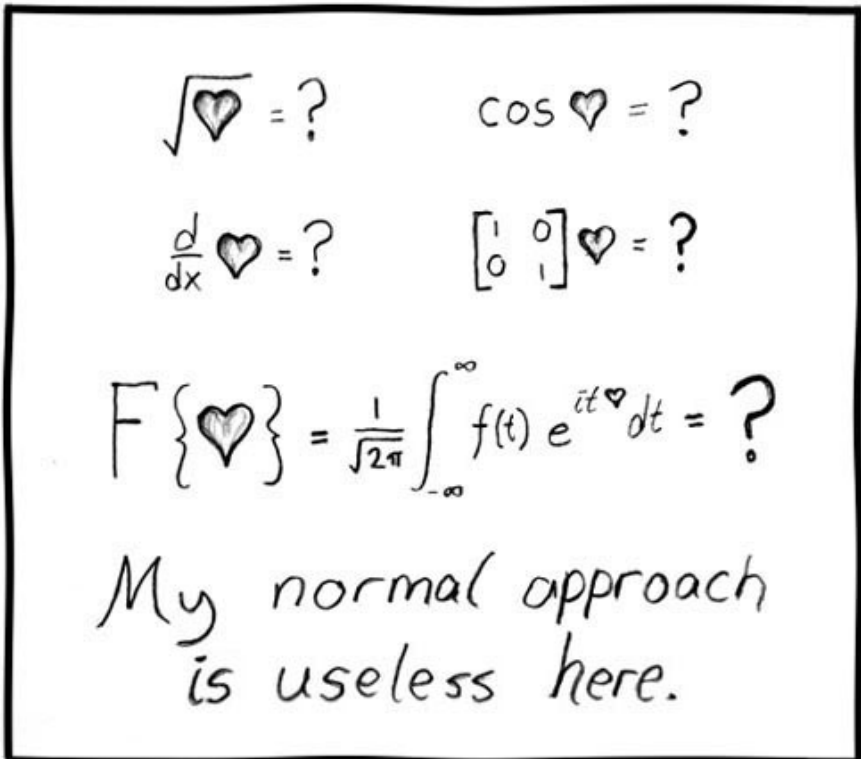
züglich definierten Epsilonumgebung aufhalten, die dann kontinuierlich verkleinert wird. Nur bei absolutem Erfolg wird dieses Epsilon negativ werden.

Wichtig ist, seinem Gegenüber eine elegante Fluchtmöglichkeit zu bieten. Die Methode „Absagen“ ist oft nur rudimentär definiert, so dass man mit Alternativfragen wie „Darf ich mich zu dir setzen oder wartest du auf jemanden?“ Ausweichmöglichkeiten schaffen sollte. Niemals den Partner bedrängen, sonst kann es zu heftigen und schmerzhaften Abwehrreaktionen kommen.

Ihr seht, während diverse Implementierungsdetails tieferer Schichten bei der Frau durchaus auch in der oberen Schicht zum Tragen kommen, gibt es doch einiges in der Kommunikation zu beachten. Trotzdem ist das Wichtigste: Traut euch! Der Frühling ist kurz und zu schade, um ihn einfach verstreichen zu lassen.

Und im Gegensatz zu ähnlich klingenden, aber überholten Phrasen können wir sagen: Die Frau gehört an den Nerd!

[mm und Stefan Haun]



Zitate

Ausgewählte Algorithmen der Computergrafik bei Rössl: Er schreibt einen langen Formelwust an die Tafel und substituiert fleißig. Er (hält inne): „Mir gefällt das nicht.“

Nach einem erneuten Versuch: „Wen habe ich jetzt verwirrt? Ich glaub' ich habe mich selbst am meisten verwirrt.“

Er wischt die Hälfte weg. Aufstöhnen aus der mitschreibenden Zuhörerschaft. Er schreibt weiter und hält plötzlich wieder inne: "Das gefällt mir auch nicht.", und wischt wieder die Hälfte weg.

Fortgeschrittene Themen der Medizinischen Bildanalyse bei Tönnies: Er: „Quaternionen - Das hatte irgendjemand, der zu viel Zeit hatte, sich im 19ten Jahrhundert mal ausgedacht.“

BeFINDlichkeiten im April

In diesem Jahr hat die Fakultät mit schweren Verlusten zu kämpfen, denn es verlassen uns leider aus verschiedenen Gründen Professor Dassow, Dachzelt und Dumke.

Überlegen wir doch mal, was es in der _eutschen Sprache bedeuten würde, führende Ds wegzulassen. Was wären wir ohne die tollen Dinge im Leben wie Demokratie, Differentialgleichungen und Döner? Unzumutbar. Aus diesem Grunde hat sich die Berufungskommission zur Nachfolgebestimmung von Professor Dumke das primäre Ziel gesetzt, diesen Verlust wett zu machen und nimmt bevorzugt Bewerbungen von Dozenten mit führendem „D“ entgegen. Sollte alles nichts nutzen, kann vielleicht Professor Dheisel helfen.

Nicht nur, dass damit 14% des Kollegiums wegfallen, nein, das Ausmaß der Katastrophe ist wesentlich schlimmer: Die FIN erleidet hierdurch einen Verlust von 75% aller „D“-Profs und damit sogar 100% der männlichen Professoren mit „D“! Wir haben es hier mit einer bedrohten Art zu tun, die 2012 auszusterben droht.

[mm]

The show must go on

Auch wenn es noch so schön ist, manchmal muss man sich von einigen Dingen im Leben verabschieden. Zwar ist es ein angenehmer Status, Student an der FIN zu sein, von Lebensdauer ist dies jedoch leider nicht. Die knapp 5 Jahre, welche die meisten von uns hier verbringen, gehen furchtbar schnell rum und bieten kaum die Zeit, an allen Aktivitäten und Veranstaltungen mitzuwirken oder einen Einblick in diese zu erhalten.

Seit 2,5 Jahren sitzen verschiedene Studenten in der FIN.log-Redaktion und versuchen, euch von allem an der Fakultät und der Uni, aber auch über die Stadt zu berichten. Gespickt sind die Ausgaben dabei noch mit Comics, Rätseln oder Professoren-Sprüchen.

Leider scheint nun der Moment gekommen zu sein, an dem die Redaktion sich dem Ende

nähert - kaum mehr groß genug, um eine Ausgabe allein zu stemmen. Der Klartext lautet: Neue Redakteure, TeXniker oder Zeichner werden benötigt, sonst wird es im Mai wohl keine weitere Ausgabe mehr geben. Daher liegt es nun allein bei euch, ob ihr im kommenden Monat eine FIN.log in den Händen halten werdet!

Was schon längst überfällig ist, sollte nun noch ausgesprochen werden: Ein großes Danke an alle Mitwirkenden der vergangenen Ausgaben, denn ohne euch wäre all das nicht möglich gewesen und wir hätten einiges missen müssen!

Somit verabschieden wir uns (vorerst) von euch und bedanken uns für euer Interesse! Getreu einiger Videospiel-Enden sei somit gesagt:

The End

?



Veranstaltungen im April

So
02
03
04
05
06
07
So
09
10
11
12 Sitzung des FaRaFIN
13
14
So
16
17 Spieleabend im FIN-Hörsaal und RENEGADE Party FMB im Projekt 7
18
19 Semesteranfangsparty im alten Theater
20 IKUS Semesteranfangsparty und Deutsche StudierendenKonferenz 2012 in Kiel
21 Deutsche StudierendenKonferenz 2012 in Kiel
So Deutsche StudierendenKonferenz 2012 in Kiel
23
24 Sitzung des FaRaFIN
25 STAR TREK Vorlesung G26-H1
26 StuRaSitzung (Wohnheim 1) und umGeblättert 2012 (Moritzhof)
27 umGeblättert 2012 (Moritzhof)
28 umGeblättert 2012 (Moritzhof)
So umGeblättert 2012 (Moritzhof)
30
31

SCHÖNER WOHNEN

3,50€



Nerd Sweet Nerd

So haust Informatiker und co.

Neue Do-it-yourself-Serie

Teil1: Möbel aus Pizzakartons und wie sie weniger stinken