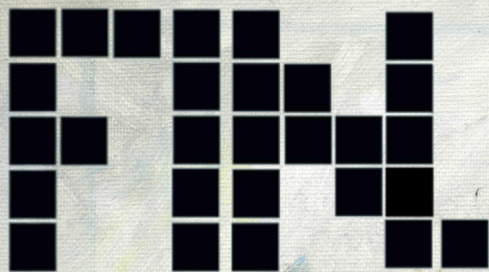


MAI 20 14



Log

JEDE AUSGABE EIN BITCHEN BESSER



Preis: Unbezahlbar

UNBEZAHLBAR

Neues aus FINland	00001
Und jährlich grüßt...	00010
Das Sommerfest – Much summer, many celebrations	00100
Die Uni tanzt!	00100
Interview mit Dr. Ing. Eike Schallehn	00101
Neues aus dem Netz39	00111
Auf der Suche nach Natur	01000
Berühmte Informatiker	01001
Random Review: Trials Fusion	01010
Game Over (La Haute Roche)	01011
BeFINDlichkeiten im Juni	01100
Termine im Juni	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 in Kooperation mit dem Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik.

farafin

Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

www.farafin.de
post@farafin.de

Du hast einen Beitrag für die nächste Ausgabe? Schreibe uns eine Mail an fin.log@farafin.de!

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des jeweiligen Autors gekennzeichnet und stellen dessen Meinung dar:

Projektleitung: Stefanie Lehmann

Redaktion:

Peter Krummhaar [pk]
Steve Kempe [sk]
Stefanie Lehmann [sl]
Gerd Schmidt [gs]

Marketing und Druck: Peter Krummhaar

Cover: Roman Schmith

InDesign: Stefanie Lehmann

Auflage: 170

Willkommen in der analogen Welt der FIN.log!

Hallo liebe Kommilitonen,
wir begrüßen Euch zu einer weiteren Ausgabe der FIN.log im Sommersemester 2014.

Unter Leitung einer **neuen Chefredaktion** bieten wir Euch in dieser Ausgabe wieder viele verschiedene Inhalte.

Los geht es mit einem Beitrag zu den bald anstehenden **Wahlen**. Wenn ihr wissen wollt, welche Gremien in welchen Bereichen tätig sind, könnt Ihr Euch hiermit einen Überblick verschaffen.

Nach den Wahlen steht schon bald das **Sommerfest** an. Mit einem kleinen Beitrag wollen wir Euch die Teilnahme schmackhaft machen.

Ebenso wollen wir Euch auf den bald anstehenden **Uniball** hinweisen. Habt ihr schon

eine Karte? Wenn nicht, holt Euch eine bei Eurem Fachschaftsrat!

Filmseminare, Informatik und Ethik: lest im **Interview**, wie Eike Schallehn dazu kam solche Fächer an der FIN anzubieten.

Auch der **Netz39** soll nicht fehlen. Hier gibt es wieder viel Neues zu berichten.

Um das schöne Wetter zu nutzen erklären wir Euch, wie Ihr mit **Geocaching** die Natur genießen könnt.

Bei den **berühmten Informatikern** verraten wir vorerst nicht, über wen wir schreiben. Lest es doch erst einmal!

Für die **Spielekinder** gibt es zwei Berichte: Trials Fusion und Game Over (La Haute Roche).

Eure FIN.log Redaktion

Neues aus FINland

Der Einschreibzeitraum für die Klausuren an der Fakultät für Informatik findet vom 23.05.2014 bis 23.06.2014 (Ausschlussfrist*) statt.

Beim Drachenbootrennen am 12.06.14, 16:00 bis 19:00 Uhr auf dem Salbker See II wird die FIN wieder Ihren Titel verteidigen. Mitmachen und Zuschauen lohnt sich!

Am 3. und 4. Juni sind Gremienwahlen, am 14. Juni findet der Uniball statt und am 18. Juni gibt es das Sommerfest an der FIN. Zu diesen drei Events findet Ihr nähere Infos in den Artikeln dieser Ausgabe.

Die Vorortbegehung der Akkreditierungsgesellschaft ASIIN im Rahmen des Akkreditierungs- und Reakkreditierungsverfahrens der Studiengänge der FIN findet am

23./24.06.2014 statt. Hier werden noch studentische Gesprächspartner gesucht.

Das Familienfest der FIN soll am 11.09.2014 nachmittags stattfinden.

Im neuesten CHE-Hochschulranking erhalten die Studiengänge an der OVGU wieder gute Bewertungen. Neu in diesem Jahr ist die Wirtschaftsinformatik gerankt worden.

Am 20. Mai fand in Magdeburg als Teil des deutschlandweiten Bildungstreiks eine Demo statt. Über 2000 Teilnehmer fanden sich zur Kundgebung vor dem Hauptbahnhof zusammen.

Die feierliche Absolventenverabschiedung findet am 15.11.2014 statt.

Und jährlich grüßt...

Alle vier Jahre wählen wir die Mitglieder des Bundestages, alle fünf Jahre unser Staatsoberhaupt und jährlich konstituieren sich die studentischen Gremien an unserer Otto-von-Guericke Universität.



Jährlich? Ja, jährlich! Warum? Na, weil wir regelmäßig neue und motivierte Mitglieder brauchen, alte Hasen irgendwann auch ihr Studium beenden wollen und die Beschäftigung mit den Problemen und Anfragen deiner Kommilitonen, den Professoren und Mitarbeitern und der Uni-Verwaltung viel Zeit, Energie und Hirnschmalz erfordert.

Ja, Arbeit als gewählter studentischer Vertreter ist herausfordernd, von Woche zu Woche unterschiedlich und interessant. Man benötigt Geduld und Mut um eigene Gedanken in der Runde oder auch gegenüber Mitarbeitern und Dozenten anzubringen. Erst recht wenn es um Kritik oder Probleme geht, denn auch hierfür sind wir Ansprechpartner aller Seiten. Wir tragen eure Probleme, Ideen und Themen in die Fakultät und Universität. Wir machen ständig Vorschläge, versuchen aufzuzeigen warum es wo zwackt oder wie man was verbessern kann.

Aktuell zum Beispiel haben unsere Vertreter in der Studienkommission erreicht, dass der von uns erarbeitete Vorschlag eines Regelstudienplans für die Studienanfänger im Sommersemester auch offiziell verwendet werden kann. Wir sahen bereits vor der Einführung Probleme und haben nun zur Verbesserung der Studiensituation beigetragen. Demnächst können sich auch endlich Übungsleiter ein Feedback über ihre Arbeit holen, da auch sie nun durch die Teilnehmer evaluiert werden.

Und nun dürft ihr eure studentischen

Vertreter wieder wählen. Vertreter? Was vertreten wir? Na dich! Wie oben gesagt bilden wir die auch von Professoren und Mitarbeitern gewünschte und akzeptierte studentische Schnittstelle zur Fakultät und der Universität. Alle zwei Wochen sitzen wir während unseres Studiums zusammen, tauschen uns über den aktuellen Stand von Projekten und Problemen aus und diskutieren angeregt über Lösungen. Dabei dürfen die sieben von euch gewählten Mitglieder des Fachschaftsrats zum Beispiel Beschlüsse zur Projektförderung fassen. Gäste sind auf unseren immer öffentlichen Sitzungen willkommen, da jeder Anwesende seine Meinung einbringen darf und sich an der Diskussion beteiligen kann. Ihr solltet jedoch ein Kilo Sitzfleisch mitbringen. ;-)

Wo sind wir sonst noch aktiv? Naja, da wäre noch der Fakultätsrat, als höchstes Gremium der Fakultät. Es besteht aus Professoren, Mitarbeitern, Gleichstellungsbeauftragten und zwei von euch gewählten Studenten. Sie diskutieren Veränderungen an den Studien- und Prüfungsordnungen und können diese mitbeschließen. Im Fakultätsrat werden auch Berufungsverfahren für neue Professoren beschlossen und ausgeschrieben. Diese beiden Studenten sind also immer auf dem aktuellsten Stand, was in der Fakultät passiert.

Weiter gibt es noch eine Prüfungs- und eine Pressekommission. In der Prüfungskommission sitzt ein Student, welcher auf den monatlichen Sitzungen eure Anträge im Prüfungsamt mitberät und für euch sprechen kann. Er gehört mit den drei Professoren und zwei Mitarbeitern auch zu denjenigen, welche eure Atteste im Falle einer Krankheit einsehen. Doch keine Sorgen, denn alle Mitglieder der Prüfungskommission sind zur Geheimhaltung verpflichtet. Es dringen weder Namen noch genaue Details der Anträge nach außen. Wir erhalten auf unseren Sitzungen daher nur einen anonymisierten Bericht von der Arbeit der Prüfungskommission. Der studentische

Vertreter wird vom Fachschaftsrat entsendet.

Und dann wäre da noch die Pressekommission/Strategie und Marketing, welche sich mit dem Außenbild der Fakultät beschäftigt. Diese tagt jedoch unregelmäßig. Auch hier wirkt ein studentischer Vertreter mit, welcher vom Fachschaftsrat entsendet wird.

Ihr seht wir „Fachschafter“ sind an fast allen wichtigen Prozessen innerhalb der Fakultät beteiligt. Und das ist nur der Teil unserer Arbeit, welcher sich von der Arbeit anderer studentischer Hochschulgruppen unterscheidet. Ansonsten organisieren wir die Vorkurse an unserer Fakultät (an denen sich sogar die OvGU ein Vorbild genommen hat), das Mentorenprogramm, die Einführungswoche, monatliche Spieleabende, regelmäßige Vorträge, Weihnachtsfeiern, Sommerfeste, die Teilnahme am Drachenbootrennen und diverse Kooperationen mit Unternehmen - mal gemeinsam mit der Fakultät, mal als reines studentisches Projekt. Das alles wird durch euren Beitrag von ca. 3.25 EUR für die Studierendenschaft finanziert. Und hin und wieder beschließen wir auch Gelder zur Förderung von externen studentischen Projekten, wie der Bucktopia im letzten Jahr oder für die aktuellen Hochschulproteste. Wenn auch du eine Idee für ein Projekt hast und du benötigst dazu etwas Geld, dann kannst du gern bei uns im Büro vorbeischaun und fragen, wie wir dich mit unserem Wissen und den Geldern der Fachschaft unterstützen können.

Ihr seht unser Tätigkeitsfeld ist extrem breit gefächert und jeder interessierte und engagierte Student kann mitmachen! Wenn du neu bei uns bist, versucht man dich als Helfer einzubinden oder gibt dir ein leichtes Einstiegsprojekt bei dem man wenig falsch machen kann. Ansonsten steht dir auch ein immer gerne einer unserer alten Hasen mit Rat und Tat zur Seite.

An unserer FIN hatten wir im letzten Jahr eine Wahlbeteiligung von knapp 29 Pro-

zent, womit nicht einmal jeder Dritte seinen Wahlzettel abgegeben hat. Worum wir euch also einmal im Jahr bitten:

Geht am 3. oder 4. Juni in den Raum 018 der FIN, zeigt euren Studiausweis vor, geht hinter eine der Wahlkabinen, schaut euch die verschiedenen Wahlzettel an und setzt euer Kreuz neben eure favorisierten Kandidaten - Enthaltung ist ebenso möglich. Jeder Wähler wird von uns auch in diesem Jahr auf unserer Wahlparty an unserem Grillstand belohnt. Eine Wurst und ein Bier für euer Votum. Zusätzliche Motivation genug? Dann ab zur Wahl! ;-)

Dieses Jahr stellen sich 16 Studenten der FIN zur Wahl. Engagierte Studienanfänger, Kommilitonen im zweiten oder dritten Studienjahr des Bachelor und auch der ein oder andere Masterstudent möchten ihre Zeit und Erfahrung für euch einbringen. Leider stellt sich auch in diesem Jahr kein Student der Wirtschaftsinformatik zur Wahl. :-)

Wenn du nun das Gefühl hast, dass du niemanden kennst, dann wirf einen Blick auf unser Wahlplakat oder lass dich eben auf einer unserer Sitzungen blicken. Vielleicht kommt dir ja doch das ein oder andere Gesicht bekannt vor.

Zum Schluss noch eine Anmerkung zum Studierendenrat: In den vergangenen Jahren gab es eine eigene Liste von FIN-Studenten, welche sich für den Studierendenrat zur Wahl stellten. Diese eigene FIN-Liste steht dieses Jahr nicht zur Wahl. Jedoch haben sich die ehemaligen Mitglieder zusammen auf eine andere bestehende Liste eingetragen. Sie kandidieren somit gemeinsam mit Studenten anderer Fakultäten für den Studierendenrat. Wer also genau hinschaut findet zwischen den allgemeinpolitischen Listen eine gemischte Liste mit FIN'ern darauf. ;-)

Es grüßt euer Fachschaftsrat.

Tom Grope und
Cornelius Styp von Rekowski

Das Sommerfest – Much summer, many celebrations

Auch in diesem Jahr wird es wieder das vom FaRaFIN veranstaltete und beliebte Sommerfest geben. Nun aber mit einem alten neu auflebten Konzept. Ziel des Sommerfests soll es sein, Professoren, Studenten und Mitarbeiter der Fakultät zusammenzubringen, um sich bei gemeinsamen Aktivitäten im Nordpark besser kennenzulernen. Um dies zu verwirklichen, wurde die Rallye dieses Jahr kleiner gestaltet. So wird Raum gelassen für kreative Zeitvertreibe unabhängig von der Rallye wie zum Beispiel verschiedenste Bastelstände. Beim Flechten von Blumenkränzen und dem Bemalen von Gipsfiguren können alle besser beisammen sitzen und sich unterhalten, so die Idee, die schon ein paar Jahre zuvor aufgekommen war, jedoch wieder verworfen wurde. Auch soll es mehr ein Familienfest werden, sodass Professoren und Mitarbeiter auch ihre Kinder und Familien mitbringen können. Dem Hunger wird mit Verpflegungstüten vorgebeugt, die zu Anfang ausgeteilt werden.

Am **Bastelstand**, der sich ohne Widerworte im Orgateam durchsetzen konnte, sollen Gläser und Steine hübsch verziert werden. Und wenn ihr wissen wollt, was man aus Unterlegscheiben zaubern kann, dann schaut den kleinen und großen Kindern über die Schulter und greift selbst zum Werkzeug!

Die Freunde der **Rallye** sollen dieses Jahr auch wieder auf ihre Kosten kommen: bei

lustigen, aber noch streng geheimen Spielen, mit Decknamen wie „Pearl Harbor“, „Snake“ und „Black Box Test“, ist der Spaß vorprogrammiert. Die Teilnehmer können sich in kleinen Teams messen und den Besten winken selbstgemachte Kuchen als Preise (als ob es noch bessere Gründe gäbe, um mitzumachen...). Die Sieger werden dann auf der anschließenden Party auf dem FIN-Parkplatz bekannt gegeben und es wird wieder der diesjährige „**Held der Lehre**“ gekürt. Für die musikalische Unterhaltung wird unser „fakultätseigener“ DJ Musichaos sorgen.

Also haltet die Augen offen nach interessant gestalteten Plakaten zum Sommerfest, auf denen die weiteren Informationen bekannt gegeben werden.

Nina Westermann



Die Uni tanzt!

Am 14. Juni diesen Jahres ist es wieder soweit, Studenten, Mitarbeiter und Dozenten treffen sich in eleganter Abendgarderobe zum festlichen Tanze.

In diesem Jahr findet der Ball erstmalig im AMO unter Organisation von Vertretern verschiedener Fachschaften, mit freundlicher Unterstützung der OvGU, statt. In der Vergangenheit öffnete auch gern das Maritim

seine Türen für die Magdeburger Studenten und Dozenten.

Im AMO erwartet euch am Einlass ein kleiner Sektempfang, gefolgt von einem üppigen und hochwertigen Buffet im Inneren des AMOs. Nachdem der Hunger gestillt und Ruhe im Saal eingekehrt ist, beginnt der Abend mit einem Schneewalzer, worauf jeder die Gelegenheit nutzen kann, sich

in Paartänzen, wie dem Disco Fox, dem Swing oder ähnlichem zu üben.

Der Abend wird musikalisch vom Orchester und der Big Band der Universität begleitet. Später am Abend werden die runden Tische zur Seite gestellt und die After Show Party eröffnet, welche von einem DJ unterstützt wird.

Los geht es **am 14.06.2014 um 19 Uhr**. Einlass wird euch bereits ab 18 Uhr gewährt. Eine **Karte kostet studentenfreundliche 22€**, Mitarbeiter und Externe, die bereits über ein geregeltes Einkommen verfügen, zahlen 35€, was dem Abend noch immer mehr als gerecht wird ;) Der weitere Vorverkauf wird bei den Fachschaftsräten zu den Sprechzeiten stattfinden.

Dementsprechend, holt eure schönsten Tanzschuhe aus dem Schrank und tanzt, *als gäbe es kein morgen mehr!*

DIE UNI TANZT!



Interview mit Dr. Ing. Eike Schallehn

Will der Informatikstudent einmal weiter über den Tellerrand schauen, gibt es hierfür ein paar interdisziplinäre Lehrveranstaltungen an der FIN. Wir haben Eike Schallehn gefragt, wie er dazu kam, solche Fächer zu lehren.

FIN.log: Erzählen Sie doch mal etwas über sich. Woher kommen Sie?

Eike Schallehn: Ich komme aus Schöne-



beck, nahe Magdeburg und bin 1971 geboren. Noch vor der Wende wollte ich ursprünglich Mathematik studieren, habe mich dann aber 1991 spontan für Informatik in Magdeburg entschieden.

FIN.log: Waren Sie ein guter Schüler und haben Sie Ihr Studium ernst genommen?

Eike Schallehn: An der EOS (Anm. d. Red.: mit dem Gymnasium heute vergleichbar) stand ich immer zwischen gut und sehr gut, außer in den Fächern Staatsbürgerkunde und Benehmen – da hatte ich auch mal nur befriedigend. Im Studium lief es dann ähnlich weiter. Es gab stets Leute, die besser waren als ich.

FIN.log: Wie sind Sie zur Informatik gekommen?

Eike Schallehn: In den 80er Jahren hatte ich einen aus dem Westen importierten C64 Heimcomputer. Meine erste Datenbank habe ich dann 1988 bei einem Betriebspraktikum erstellt. Eigentlich hatte ich dann eine Stundenzusage für Mathematik in Leipzig. Während des Zivildienstes habe ich mich dann aber, wie bereits erwähnt, spontan für Informatik entschieden. Diese Entscheidung habe ich nie bereut, denn es ist mir nie untergekommen, dass ich etwas anderes machen wollte.

FIN.log: Warum genau haben Sie sich für

Magdeburg entschieden?

Eike Schallehn: Ich habe in Magdeburg sehr engen Kontakt zu meinen Freunden und meiner Familie, daher wollte ich nie weg. Nach meinem Studium war ich von 1996 bis 1999 in Wiesbaden und habe dort gearbeitet. Allerdings bin ich dann auch jedes Wochenende nach Hause gefahren. Dort war zwar alles bestens, aber ich hatte irgendwann die Schnauze voll und bin wieder zurück gezogen. Ich bin im Übrigen zuerst umgezogen und habe mir danach wieder einen neuen Job gesucht.

FIN.log: Hatten Sie eigentlich schon immer vor, Wissenschaftlicher Mitarbeiter zu werden?

Eike Schallehn: Nein, denn als ich 1999 aus Wiesbaden zurück kam und einen Job gesucht habe, empfand ich die Universität als am interessantesten und abwechslungsreichsten und habe mich dann entsprechend beworben.

FIN.log: Wie kamen Sie auf die Idee interdisziplinäre Fächer wie Liquid Democracy anzubieten?

Eike Schallehn: Liquid Democracy ist entstanden aus Informatik und Ethik, weil es dort häufig um politische Themen ging. Mit Frank Lesske von der FHW habe ich dann diese Lehrveranstaltung entwickelt. Durch einen Unfall ist er aber ein Jahr ausgefallen und Stefan Haun hatte seine Stelle eingenommen.

FIN.log: Wie wichtig erachten Sie solche Fächer?

Eike Schallehn: Wichtig, obwohl es zugegebenermaßen am Rand steht. Aber ein Blick über den Tellerrand ist empfehlenswert. Was für einen Einfluss hat die Technik auf die Ethik bzw. wie wird diese beeinflusst? Diese Frage ist elementar.

FIN.log: Welche Möglichkeiten haben Studenten sich in Ihrem Fachbereich einzubringen?

Eike Schallehn: Der Kontakt zu Studenten besteht über Veranstaltungen, da dort viel geredet werden kann. Dabei habe ich drei

Themenbereiche:

1) Informatik für Ingenieure: Hier habe ich leider kaum Kontakt zu Studenten, da es eine recht anonyme Vorlesung mit mehreren Hundert Studenten ist.

2.) Englischsprachige Veranstaltungen für DKE und Digital Engineering: Hier entsteht sehr guter Kontakt und so ergeben sich teilweise auch Masterarbeiten.

3.) Liquid Democracy/Informatik und Ethik: Hier ergibt sich ebenfalls ein sehr guter Kontakt. Abschlussarbeiten haben sich in diesem Themenkomplex auch schon ergeben, allerdings seltener.

FIN.log: Was machen Sie in Ihrer Freizeit?

Eike Schallehn: Ich versuche meinen Tag so zu organisieren, dass ich viel Zeit mit meiner Familie verbringen kann. Das geht dank flexibler Arbeitszeiten auch gut. Abends werden dann Abschlussarbeiten gelesen, Gutachten geschrieben oder Vorlesungen vorbereitet. Außerdem spiele ich noch in zwei Bands. Wir haben nur gelegentlich Auftritte, und eine der Bands läuft unter dem Arbeitstitel „Selbsthilfegruppe alter Männer die Musik machen möchten (SAMMMM)“. Übrigens fast alles Informatiker aus Magdeburg. Weiterhin bin ich noch ehrenamtlicher Familienbeauftragter an der FIN. Es gibt ein recht großes Angebot für Studenten und Mitarbeiter. Da es bei uns an der Fakultät weniger Frauen gibt und Männer das Thema Familie scheinbar für nicht so wichtig erachten, gibt es an der FIN im Vergleich zu anderen aber weniger zu tun.

FIN.log: Wann ist ein Tag für Sie erfolgreich?

Eike Schallehn: Meistens ist viel zu tun und wenn am Ende nur noch wenig übrig bleibt, dann ist dies ein guter Tag.

FIN.log: Wenn Sie eine Eigenschaft an Studenten ändern bzw. stärken könnten, welche wäre es?

Eike Schallehn: Mehr Selbständigkeit, denn dies hilft ihnen im Studium und später auch bei der Arbeit.

Vielen Dank für das Interview! [sk]

Neues aus dem Netz 39

== Lötworkshop Mitch Altman

Hacker auf Europatour: Mitch Altman und Jimmy P. Rodgers [Hier Nachnamen einfügen] haben sich über den nicht-ganz-so-großen Teich gewagt und sind mit ihren Gadgets durch Europa getourt — unter anderem auch durch Magdeburg, wo sie einen Lötworkshop veranstaltet haben. Dabei ging es nicht nur um die Benutzung heißer Eisen, sondern auch um schöne Spielzeuge, wie z.B. die TV-B-Gone. Eine Fernbedienung der etwas anderen Art, die auf Knopfdruck sämtliche Fernsehgeräte (und andere ferngesteuerte Geräte *ähäm*) in der Umgebung ausschaltet. Endlich eine Antwort auf Musikfernsehen in Bars!

== Tag der offenen Tür

Anlässlich unseres zweijährigen Bestehens gab es wieder einen Tag der offenen Tür. Klar, unsere Tür ist immer offen — aber am 10. Mai war sie einfach noch ein Stück offener. Neben den üblichen Besichtigungstouren gab es ein Hacker-Zirkeltraining mit den Disziplinen 3D-Drucken, CNC-Fräsen, Löten, Ausstechen & Backen, Programmieren, LaTeXen, Stricken und Segelflzeugbau mit dem Wirecutter. Unsere Besucher habe sich wacker geschlagen und gezeigt: Hacken kann jeder!

Verpasst? Kein Problem, schaut einfach mal so bei uns vorbei, z.B. bei der Social Soljanka (mit Alternativspeisen) jeden Freitag Abend einer ungeraden Kalenderwoche. Besuch ist bei uns immer gern gesehen. :)

== Freifunk

Internet für alle! Das Projekt „Freifunk Magdeburg“ hat sich zum Ziel gesetzt, in Magdeburg ein Freifunk-Netzwerk zu etablieren. Dabei handelt es sich um ein offenes Netzwerk, dessen Knoten (WLAN-Router mit spezieller Firmware) untereinander vernetzt sind, aber auch Zugang zum Internet haben. Freifunk ist eine nicht-kommerzielle, unüberwachte Alternative zum Internetzugang. Mehr Informationen dazu findet ihr unter <http://md.freifunk.net/>, bei Interesse kommt bei uns vorbei oder schreibt an kontakt@md.freifunk.net.

== Jabber-Server

Getreu dem Motto „Run your own server!“ haben wir einen eigenen Jabber-Server aufgesetzt. Wer bisher noch keinen Jabber- bzw. XMPP-Account sein eigen nennt, kann sich jetzt auf unserem Server einen holen. Die Adresse des Servers lautet jabber.n39.eu und mit jedem Client [1], der dazu fähig ist, kann man sich einen Account erstellen. Auch wenn gerade keine Veranstaltung stattfindet, dürft ihr uns immer dann besuchen, wenn der SpaceStatus auf „offen“ steht [2] oder die blaue Lampe vor unserer Tür in der Leibnizstraße 32 leuchtet.

[1] <http://xmpp.org/xmpp-software/clients/>

[2] <http://www.netz39.de/wiki>

Stefan Haun



Auf der Suche nach Natur

Die Augen mal entspannen und frische Luft genießen, anstatt den ganzen Tag im stickigen Raum vorm PC zu sitzen? Gute Idee, aber was machen? Magdeburg bietet viele Schätze, die gefunden werden wollen. Die moderne Form der Schnitzeljagd wollen wir Euch hier kurz vorstellen. Vielleicht findet der eine oder andere Gefallen an diesem stark naturverbundenem Hobby: Geocaching.

Mit viel Feingefühl und Kreativität verteilen die Bewohner dieser Welt Caches in ihrer Umgebung... draußen. Mag für den Vollblut-Informatiker seltsam klingen, aber ausprobieren kann man es ja einmal.

Zur grundlegenden Ausstattung eines Cachers gehören ein GPS-fähiges Gerät, wie z.B. ein Smartphone samt passender App, und zur Sicherheit immer ein funktionierender Stift. Wozu? Geocaching basiert auf geografischen Koordinaten, an denen ein Cache versteckt ist, daher der Name. Wollen wir den Cache also finden, müssen wir uns zu seinem Versteck begeben. Der Weg dorthin kann verschiedenartig gestaltet sein.

Die einfachste und häufigste Form ist der Traditional Cache. Hier werden die Koordinaten des Verstecks ohne Umwege direkt veröffentlicht. Wer sich ein bisschen länger draußen aufhalten will, kann sich an einem Multi Cache versuchen, hier sind die Koordinaten des „Finals“ nicht bekannt, diese müssen über mehrere Stationen erarbeitet werden. Dies ist ähnlich zum Rätselcache, auch bei dieser Art sind die Endkoordinaten indirekt gegeben. Es müssen zum Finden Rätsel gelöst werden, das kann der Geocacher auch bei gern im Vorfeld zu Hause erledigen, wenn er beispielsweise schlechtem Wetter aus dem Weg gehen möchte. Fangt damit erst einmal an und schaut dann, welche Cachearten Euch noch so erwarten!

Bei der Suche und dem Bergen des Caches ist immer Vorsicht geboten, Muggel sind

überall, diese könnten durch ihre Unwissenheit den Cache gefährden oder gar zerstören!

Wenn wir einen Cache gefunden haben, wollen wir ihn nicht leeren, nein, wir wühlen ein bisschen darin herum, suchen nach dem Logbuch und tragen uns ein, mit Stift und Papier. Manche Owner (also der Inhaber des Cache, der für seine Wartung zuständig ist) legen darauf viel Wert, hier reicht es also keinesfalls in der digitalen Welt deinen Logeintrag zu hinterlassen. Für die wahren Schatzsucher gibt es auch Accessoires (Trackables): Travel Bugs (nein, wir haben keinen Fehler im Code) oder Geocoins, aber auch anderer Schnickschnack, den man gern seinen Mitmenschen mit auf den Weg geben möchte, kann man im Inneren eines Caches finden. Manche dieser Trackables haben eine Aufgabe. Helft ihnen doch ein wenig sie zu erfüllen!

Um den Cache herum sollte man seine Umgebung auch noch einmal gründlich betrachten: liegt viel Müll, so entfernt doch ordnungsgemäß etwas davon, ganz im Sinne von „Cache in, Trash out“.

Wie in jedem Spiel, so gibt es auch hier Regeln: die Caches dürfen nicht zu nah aneinander liegen, Trackables dürfen nicht behalten werden und wandern von einem Cache zum nächsten und wie schon erwähnt, das Loggen nicht vergessen! Dafür legt man sich einen Account mit Namen seiner Wahl auf einer der verschiedenen Plattformen an. Als wichtige Anlaufstellen sind hier geocaching.com, sowie für Nutzer freier, unkommerzieller Produkte, openchaching.com, zu nennen.

Wenn ihr genügend Caches und Erfahrung gesammelt habt, könnt Ihr einen eigenen verstecken. Kennt ihr einen schönen Ort, den Ihr anderen gern zeigen möchtet? Legt einen Cache dort hin. Wollt ihr den Suchwütigen ein wenig Historie nahebringen, gebt ihnen Rätsel auf, bei denen sie sich schlaue belesen müssen. Habt ihr an der Uni

eine knifflige Rechenaufgabe bekommen, macht ein Rätsel daraus und ihr werdet sehen, wie andere Cacher damit klar kommen ;) Hauptsache es gibt einen Grund rauszugehen!

Und was sollte dieser Artikel, wenn nicht

die FIN schon einen Cache hätte. Seit 2012 wartet nicht weit von Zuhause entfernt der kleine EleFINt.

In diesem Sinne: „Happy Hunting!“ wünscht Euch german_teddy.

[sl]

Berühmte Informatiker

In der heutigen Folge stellen wir euch wieder zwei berühmte Informatiker vor. Allerdings obliegt es euch zu erraten, wen wir hier beschreiben. Vielleicht hilft euch auch das Foto der Beiden weiter.



Die beiden gesuchten Persönlichkeiten wurden zum einen am 9. September 1941 in Bronxville im Bundesstaat New York und der andere am 4. Februar 1943 in New Orleans im Bundesstaat Louisiana geboren.

Der Ältere der beiden Gesuchten, dessen Vater schon eine Stellung bei AT&T Bells Laboratories innehatte, studierte an der Harvard Universität Physik und Angewandte Mathematik, welches er 1967 erfolgreich abschloss. Anschließend bekam er als Promotionsstudent eine Halbtagsstelle beim MIT Projekt MAC, um an dem Multics-Betriebssystem (Multiplexed Information and Computing Service) – einem ersten Multi-User-Betriebssystem - zu arbeiten.

Der Andere zog bedingt, dass sein Vater US Navy Angehöriger war, in seiner Kindheit zahlreich um. Schließlich entschied er sich nach dem Abschluss der Schule für ein Elektrotechnik-Studium an der Berkeley-Universität in Kalifornien.

Nachdem beide den Abschluss hatten, arbeiten sie gemeinsam am Bell Laboratories in der Computer Research Group. Im Jahre 1969 wurde Multics zu komplex, um wirklich marktreif zu werden, sodass die weitere Forschung eingestellt wurde. Nichtsdestotrotz entschieden sich beide, während der Sommerferien hinzusetzen und ein erstes rudimentäres Multi-User Betriebssystem in Assemblersprache entwarfen. Ihre Schöpfung nannten sie im Hinblick auf Multics „Uniplexed Information and Computing Service“ kurz Unics bzw. Unix.

Eine der Anekdoten, die hinter der Entwicklung von Unix steht, ist folgende:

Beide Informatiker hatten für einen Hochleistungsrechner ein Spiel namens „Space Travel“ entwickelt, das – wie es aus dem Namen zu erraten ist – für Reisen durch das Weltall geeignet war. Dummerweise kostete eine Stunde am Hochleistungsrechner 75 Dollar, sodass die Gesuchten gezwungen waren auf das billigere aber leistungärmere Modell DEC-PDP-7 auszuweichen. Statt dieses Modell „Space Travel“ nochmal neu zu schreiben, entwickelten sie kurzerhand und aus dem Vorwissen von Multics das bis heute verwendete Betriebssystem.

1971 wurde die erste Version herausgebracht. Zwei Jahre später wurde Unix nochmal neu geschrieben, mit der vom Älteren der beiden Informatiker entwickelten Programmiersprache C und dem passenden Compiler des Jüngeren. Ihre Entwicklung wurde auch zahlreich gewürdigt.

So erhielten beide 1983 den Turing-Award, 1990 die Robert W. Hamming-Medaille und 1999 die National Medal of Technology.

Während der Ältere bis zu seinem Ruhestand 2007 bei AT&T weiterarbeitete, verließ der Jüngere Bells Labs. Er arbeitet nach einem Aufenthalt bei EntriSphere Inc. bei Google u.a. mit Rob Pike, mit dem er 1992 das Kodierungssystem UTF8 entwickelte.

Am 12. Oktober 2011 wurde der Ältere

unserer Gesuchten tot in seiner Wohnung in Berkeley aufgefunden. Trotz dieses traurigen Umstandes sind wir beiden zu größtem Dank verpflichtet, da sie als erste Wissenschaftler einen Meilenstein für die Ausprägung heutiger Betriebssysteme sind. Wisst ihr wen wir meinen?

Sebastian Nielebock

(Lösung auf der letzten Seite)

Random Review: Trials Fusion

Was passiert, wenn man Trackmania, Motocross Madness, X Moto und Split Second in einen Karton wirft und kräftig schüttelt? Richtig, in allererster Linie überhaupt nichts. Außer dass jeder, der seine Spiele so behandelt, eins auf die Mütze bekommen sollte. Führt man dieses Game Design Experiment jedoch theoretisch durch und kombiniert den kompetitiven streckenweisen Online Challenge Aspekt von Trackmania, die waghalsigen Stunts und Tricks von Motocross Madness, die übersichtliche Seitenansicht und das herausfordernde Neigen des Motocrossfahrers von X Moto mit den wunderschönen Strecken verändernden Explosionen von Split Second, kommt man einem neu erschienenen Titel von Publisher Ubisoft schon sehr nahe: Trials Fusion.



Trials Fusion ähnelt im Spielablauf in erster Linie dem bekannten Autorennspiel Trackmania (Nadeo), nur dass hier Motocrossbikes genutzt werden. Von einfach bis schwer muss man sich auf allerhand verschiedenen Strecken behaupten, diese absolvieren und Medaillen gewinnen. Einziger Unterschied:

Trials Fusion wird in der Seitenansicht gespielt. Ab und an verändern gigantische Explosionen die Strecke, jedoch wirken diese nicht halb so gut, wie beispielsweise bei Split Second (Disney Interactive). Durch die Seitenansicht wird einiges an Immersion genommen. Betrachtet man das Core Game Play, ist diese Designentscheidung aber gerechtfertigt. Der Spieler muss über die Strecke hinweg die richtige Balance zwischen Gas und Neigungswinkel des Fahrers finden, um das Bike stabil zu halten. Zwischen Bunny Hops, Saltos und allerhand Tricks muss gleichzeitig darauf geachtet werden, dass man schnell genug zum Ziel kommt.

Trials Fusion bietet dem Spieler eine Menge Extras, um das Spielerlebnis aufzuwerten. Jede der Strecken ist für sich im Setting einzigartig. Sei es eine Skipiste, eine explodierende Fabrik, ein Hawaii-Paradies oder eine Sumpflandschaft, man erlebt hier jede Menge Abwechslung. Mit positivem Spielfortschritt erhält man auch weitere Fahrzeuge, mit denen man die Strecken bestreiten kann. Neben den normalen Motocross-Bikes gibt es beispielsweise auch ein Quad freizuspielen. Jede Strecke enthält übrigens auch 3 Extra-Herausforderungen, die bei Erfüllung Punkte bringen. So kann man beispielsweise einen neuen Levelaufstieg erreichen oder neue Spielinhalte freischalten, wie zum Beispiel neue Outfits.

Natürlich darf bei Trials Fusion eine Netz-

werkkomponente nicht fehlen. Das Spiel enthält einen Streckeneditor, mit welchem man seine eigenen teuflischen Hürden konstruieren und auf den Rest der Welt loslassen kann. Möchte man mit seinen Freunden eine der waghalsigen Strecken beschreiten, so kann man den lokalen Multiplayer nutzen und mit bis zu 4 Spielern in den Wettkampf treten. Leider lässt Trials Fusion einen Online-Multiplayer-Modus gänzlich vermissen. Ein weiterer wünschenswerter Aspekt ist der Geisterfahrer: Der Ghost-Driver, welcher zum Beispiel die aktuelle persönliche Bestleistung zeigt, wird nicht als Fahrer angezeigt, stattdessen schwebt ein Kopf durch die Gegend. Dies wäre gerade interessant, könnte man sich wie bei Trackmania einen Medaillenfahrer aussuchen, der als Ghost angezeigt wird. So würde man erstens klar sehen, ob man die Medaille noch gewinnt,

und könnte zweitens nachvollziehen, bei welchen Hindernissen welche Technik am besten ist. Wo hier zu wenig zu sehen ist, ist es an anderer Stelle zu viel: Es schwirrt im Bild nämlich ständig der spielinterne Mauszeiger herum.

Fazit:

Trials Fusion sorgt mit seinem soliden Gameplay, herausfordernden Strecken und viel Abwechslung für ein gutes Spielerlebnis. Trotz der aufgezeigten verbesserungswürdigen Punkte ist das Spiel jedoch ein guter Spaß für zwischendurch, der für einen vernünftigen Preis von ca. 20€ erhältlich ist. Wer übrigens auf einen Rage-Quit schon vor dem eigentlichen Spielerlebnis verzichten will, holt sich Trials Fusion am besten über Steam.

Maria Manneck

Game Over (La Haute Roche)

Dungeons oder virtuelle Welten erkunden kennt man nicht nur von den Videospielen, wie „Mario“ oder „Donkey Kong“, sondern auch von Pen-&-Paper-Rollenspielen, wie „Das schwarze Auge“ oder „Munchkin“. Egal in welchem Adventure- bzw. Rollenspiel, überall hat man einen Helden, der sich seinen Weg durch ein gefährliches und düsteres Szenario kämpfen muss. Im neuen Spiel von La Haute Roche „Game Over“ schlüpft jeder der 2 bis 4 Spieler in die Rolle eines Helden. Dabei stößt man in die Tiefen eines Dungeons vor, nur um seine Prinzessin zu finden.

Die Illustrationen des Spiels „Game Over“ kommen einem auf den ersten Blick bekannt vor und erinnern an das Spiel Munchkin. Bei diesem spielt man einen Charakter, den man über die Runden ausrüstet und dessen Rassen bzw. Klassen man trainiert, um zum Beispiel durch das Kämpfen gegen Monster auf ein bestimmtes Level zu trainieren. Doch bei näherer Betrachtung fällt einem der eigene Charme in den Illustrationen von „Game Over“ auf, so ist beispielsweise jeder der Helden individuell gestaltet.

Aber auch die anderen 29 der insgesamt 33 Karten sind schön illustriert. Um den Charakter eines Dungeons zu unterstreichen, weist jede der Karten einen hellbraunen Rand mit einem Pfeil auf jeder Kante auf. Dadurch wissen die Spieler auch, in welche Richtung sie sich bewegen dürfen.

Die Vorbereitungen des Spiels erinnern an ein altbekanntes Spiel aus der Kindheit: an das gute alte Memory. Doch gibt es ein paar Abweichungen, denn man legt die vier Helden und die vier Waffen offen aus. Danach legt man die übrigen Karten vermischt und verdeckt in einem 5 x 5 Raster aus. Dadurch entsteht dann der Dungeon bzw. das Verlies, in dem der tapfere kleine Recke keine Gefahren scheut, um seine Prinzessin zu retten. Doch muss man auch noch einen passenden Schlüssel finden. Der jüngste Spieler fängt an.

Bevor man ins Verlies geht, muss der aktive Spieler noch eine Waffe auswählen und man betritt dann das Verlies an der Ecke, die ihm an nächsten ist. Falls man Glück beim Betreten des Verlieses hat, kann

man im ersten Zug gewinnen und hat nicht einmal eine Minute gespielt, falls man auf Anhieb die Prinzessin in seiner Farbe und einen Schlüssel findet. Ansonsten muss man das Verlies erkunden. Dabei kann man nicht nur auf Schlüssel oder Prinzessinnen treffen, sondern auch auf ein Transferportal, welches einen auf ein beliebiges verdecktes Feld im Verlies teleportiert oder einen Bork treffen.

Die Borks sind die Dungeonmaster und unterscheiden sich in fünf verschiedene Arten. Fast jeder ist mit einer unterschiedlichen Waffe zu besiegen, beispielsweise mit einer Keule. Falls man auch eine Keule dabei hat, kann man sich weiter im Verlies bewegen und darf vor dem neuen Schritt eine andere

Waffe wählen. Hatte man aber nicht die richtige Waffe, dann ist man „Game Over“. Man muss den gesamten offengelegten Weg wieder verdecken und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dasselbe passiert auch, wenn man auf den fünften Typ der Borks trifft, die Unbesiegbaren. Dabei kommt aber noch eine zusätzliche Regel ins Spiel: Man muss den unbesiegbaren Bork an eine verdeckte Stelle ins Verlies tauschen.

Das Regelwerk ist sehr verständlich. Das Design ist gut durchdacht und ausbalanciert. Es ist ein sehr gelungenes, kleines, aber sehr feines Fantasy-Spiel, welches den Charme von Memory und Munchkin in sich vereint.

FaRaFIN – Friedrich Lüder

BeFINDlichkeiten im Juni

„Wer hat Zeit, Lust und kann uns mal eben helfen?“

„Warum sollte ich mir die Hände schmutzig machen? Kann mir doch egal sein, wenn der FaRaFIN mal wieder ein paar fleißige Helfer braucht. Das schaffen die doch bestimmt auch ohne mich. Hat doch sonst auch immer geklappt.“

Hier an der FIN läuft sehr vieles auf freiwilliger und ehrenamtlicher Basis. Angefangen vom Fachschaftsrat, über die Fin.log bis hin zu den studentischen Vereinen. Doch was wäre die FIN denn ohne ihre Spieleabende, Sommerfeste oder FIN the Mood – Konzerte? Was wäre die FIN ohne GameJams und Workshops von Acagamics, Submit und dem Netz39? Ich vermute mal ziemlich langweilig und eintönig. Momentan ist die FIN eine Fakultät mit Gesicht. Man kennt sich untereinander und hat gemeinsam Spaß. Doch von Nichts kommt nunmal auch Nichts. Ohne ehrenamtliches Engagement würde das Leben hier wohl ziemlich ruhig werden, nach und nach würde es kaum noch einen Austausch von Studenten untereinander geben.

Doch was hat man davon? Nur einen volleren Terminkalender? Ich selbst bin aktives

Mitglied von Acagamics und schreibe für die Fin.log. Während meiner Tätigkeiten bei Acagamics habe ich nicht nur einige gute Freunde kennengelernt, sondern bin auch durch den Verein aus mir heraus gekommen. Neben einigem fachlichen Wissen und praktischer Anwendung des Uni-Stoffes konnte ich hier auch jede Menge über Organisation lernen. Aber auch was es heißt Verantwortung zu übernehmen, nicht nur für sich selbst, sondern auch für andere. Natürlich ist damit auch Arbeit verbunden, doch es lohnt sich. Mir macht es am Ende des Tages unglaublich viel Spaß auf den Tag zurückzublicken und zu staunen, was alles geschafft worden ist.

Aber auch im Fachschaftsrat, Submit, dem Netz39 und anderen Vereinen kann man ähnliche Erfahrungen sammeln. Oder ihr geht noch einen Schritt weiter und gründet euren eigenen Club und bereichert so das Leben an der FIN. Ich würde mich drüber freuen, mehr davon zu hören.

Alles in allem soll dies hier ein kleiner Aufruf an euch werden: Engagiert euch und sorgt weiter für so ein super Klima an der FIN!

[gs]

Termine im Juni

01	
02	
03	Gremienwahlen 8:30 - 17:00 Uhr G29-R018 FIN-Spieleabend
04	Gremienwahlen 8:30 - 16:00 Uhr G29-R018 Wahlparty
05	Stura-Sitzung
06	
07	Booze Control Fatman Strikes im Kulturhaus Bittkauer Weg
08	Pfingstsonntag
09	Pfingstmontag
10	
11	
12	Drachenbootrennen
13	
14	Uniball im AMO
15	
16	
17	
18	Sommerfest der FIN (Nordpark)
19	Stura-Sitzung
20	
21	
22	
23	Begehung durch Akkreditierungskommission
24	Begehung durch Akkreditierungskommission
25	Verleihung Ehrendoktorwürde
26	FaRaFIN-Sitzung
27	
28	
29	
30	

Für weitere Informationen rund um die FIN.log, die Online-Ausgabe und vorhergehende Ausgaben, nutze den QR-Code, oder gehen direkt auf <http://www.faraфин.de/fachschaftszeitung>.



Lösung zu den berühmten Informatikern: Dennis MacAllister Ritchie und Kenneth "Ken" Lane Thompson



SOMMERFEST

an der FIN



Rallye im Nordpark 13:30 - 18:00 Uhr
(letzter Start 16:30 Uhr)
mit Bastelstand
für die Kleinen und Großen



**Kostenlose Verpflegung
während der Rallye**

18. Juni 2014

**Held der Lehre und
Siegerehrung zur Rallye 19:00 Uhr**

Party vor der FIN
50 | Freigetränke im Laufe des Abends!



farafin

Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg