

ALKORYTMI

TIETOKILTA RY:N KILTALEHTI

1/2006

PÄÄKIRJOITUS

Moi! Miten menee?

Veijo Meren Sanojen synty -kirjan mukaan *tietää* on aluksi merkinnyt tielle opastamista, tien löytämistä. *Osaaminen* taas on alun perin tarkoittanut tien löytämistä jonnekin. Tietokiltalaisista kasvatetaan ainakin opinahjomme periaatteellisissa maalailuissa huippuosaajia. Tietokilta täyttää tänä vuonna 20 vuotta ja on siis ollut jo pari vuosikymmentä tukemassa ja kasvattamassa tulevaisuuden tiennäyttäjiä. Tulevaa uraa eli polkua suunnitellessa kannattaakin luottaa omiin suunnistuskykyihinsä, tietoonsa ja osaamiseensa.

En nyt kirjoita loputonta Tietokiltaa hehkuttavaa jaaritusta, vaikka kilta sen toki ansaittisikin. Sen sijaan kehotan itse kutakin lukijaa miettimään hetken, mitä merkitsee olla tietokiltalainen ja mitä kaikkea Tietokilta on itselle tarjonnut. *Pysähdy hetkeksi* pohtimaan ja ref-

lektoimaan, olisiko opiskelijaelämäsi erilaista, ellei kiltatoimintaa olisi.

Juuri nyt pitelet käsissäsi jo klassikoksi muodostunutta lehteä, Alkorytmiä, Tietokillan virallista pää-äänenkannattajaa. 20-vuotiaan kiltamme kunniaksi olemme Rytmiryhmän kanssa keränneet tähän numeroon tavallista enemmän kiltaa sivuavia aiheita.

Lisääkin juttuja olisimme tähän lehteen voineet ottaa, mutta toimittajakunnan voimavarat ovat rajalliset. Alkorytmi kaipaisikin kovasti nuorta verta avustajiksi kohottamaan lehden kiinnostavuutta uusilla ideoilla ja näkökulmilla sekä varmistamaan lehden jatkuvuus myös tulevinä vuosina. Suurimmalla osalla rytmiryhmäläisistä alkaa näet opintojen loppu hämmöttää.

Toivotan lukijoille hyvää Wappua ja phukseille kivutonta kuolemaa, sekä nautinnollisia lukuhetkiä kiltalehtenne parissa!



Päätoimittaja muodosti lehdelle logon

Päätoimittaja

Tomas Günther

Toimittajat

Tuukka Haapasalo

Ferrix Hovi

Inga Miettinen

Annu Myllyniemi

Lauri Pitkänen

Riku Saikkonen

Niko Setälä

Ulkomaankirjeenvaihtaja

Vesa Pirilä

Vapaat

Simo Neuvonen

Ulkoasu

Tomas Günther

Annu Myllyniemi

Simo Neuvonen

Riku Saikkonen

Kansikuvat

Tomas Günther



Alkorytmi

Tietokilta ry:n kiltalehti

Postiosoite:

PL 5400, 02015 TTK

Sähköposti:

alkorytmi@niksula.hut.fi

W3lkorytmi:

<http://www.tietokilta.fi/Alkorytmi/>

Painos: 250 kpl

Painopaikka: Painotalo Casper

4 Ajankohtaisuuksia ja ajattomuuksia

6 Puheenjohtajan palsta

Kuinka Olli sanoo

7 Tietokilta 20 vuotta

Poimintoja matkan varrelta

8 Kiltahuoneen lyhyt historia

Missä kiltä onkaan asustanut 20 vuoden aikana

11 Mouh: Kesätyönhakuhärdelli

12 AR vertailee: vuosijuhlahajat

Kiltikseltä löytyi vaikka mitä

16 AR esittelee: parhaat juomapelit

Aina häviää

20 Hallitusutopia

22 Mikä ihmeen Scheme-kurssi?

24 Scheme – kaunis ohjelmointikieli

Mitä se Scheme oikein on

26 Häkätyt elämät, osa 6: mount -f

”Masalla oli krapula, pieni krapula.”

28 Rytmikokki kokkaa

Pippuripihvi ja valkosipuliperunat

29 Dr. Taschenkrebs

Tohtori vastaa taas lukijoiden kysymyksiin

30 Pikku-tikkiläisen puuhapalsta

Heksadesimaalisudoku ja laivanupotusta

Ajankohtaisuuksia & ajattomuuksia

Niko Setälä

*Asioita tapahtuu koko ajan,
pitäkää silmänne auki.*



*Oletteko esimerkiksi huomanneet, että Tietokilta on kyykkyttänyt
kaikki muut killat kyykässä?*

Kyykkä

Wappujulkaisu Äpy järjesti marras–tammi-kuussa kyykkäliigan kaikille Otaniemen killoille ja osakunnalle. Liigaa varten on Otaniemen rantalentopallokentän viereen rakennettu Käpykenttä-niminen kyykkäareena. Kiltujen välisen paremmuuden selvittämisen lisäksi liiga on toiminut oivana valmentautumisena akateemisen kyykän MM-kisoihin. Liigaa hieman vesitti muutamien kiltujen täydellinen poissaolo otteluista, luovutusvoittoa on tulostaulukossa harmillisen monta.

Tietokillan intoa puhkuva joukkue lähti liigaan tavoitteenaan muiden kiltujen täydellinen löylyttäminen ja nöyryyttäminen. Ja tämä tavoite saavutettiin, lähes täydellinen voittoputki kesti viimeiseen otteluun asti ja liigan mestaruus voitettiin selvällä piste-erolla. Palkintona maineen ja kunnian lisäksi saatiin pokaali, liput MM-kisoihin nelihenkiselle joukkueelle ja muuta pientä. Alkorytmi onnittelee mestarillista joukkuetta.

T-talon parkkipaikka

Moni kulkija on ehkä huomannut, että T-talon parkkipaikasta on toinen puoli varattu työmaakäyttöön. Aluksi tuli mieleen, että tehdäänkö tässä tilaa jälleen uudelle kyykkäareenalle, mutta näin ei ole. Parkkipaikan ja Koneosaston välissä sijaitseva Puulaboratorion rakennus remontoidaan ja rakennukseen syntyy TTK:n Nanotalo. Uudistettaviin tiloihin siirtyvät osa Teknillisen fysiikan ja matematiikan osastosta ja Kylmälaboratorio kokonaan. Yhtä uudisrakennusta varten joudutaan louhimaan noin 1000 kuutiometriä kalliota, eli pauketta riittää. Taloon sijoitetaan mm. viiden miljoonan euron arvoinen nanomikroskooppi. Hankkeen pitäisi valmistua vuoden 2007 alussa, pahimmillaan parkkipaikan puolikaskin on siihen asti pois käytöstä.

Ennen sykyä on luvassa maanmöhintää myös parkkipaikan toisella puolella, kun Konemiehen bussipysäkkejä siirretään ja remontoidaan Jokerilinjaa varten.

Kvartaalitalous iskee kiltaan

Tietokillan vuoden 2006 hallitus piti perjantaina 10.2. ensimmäisen kvartaalikatsauksensa. Aiemmistä kuukausikokouksista on siis siirrytty harvemmin pidettäviin tilaisuuksiin. Ensimmäisen katsauksen aiheena olivat tämän vuoden toimintasuunnitelmat hallitukselle ja toimihenkilöille. Osallistujamäärä ylsi parhaimmillaan kolmannelle kymmenelle, ja kokouskin venyi yli kaksituntiseksi. Kiitosta esitettiin hyvästä tilaisuudesta käydä toimintasuunnitelmia ohjatusti läpi ennen vuosikokousta. Kritiikkiä kuuli puolestaan hallituksen osanoton innokkuudesta. Konsepti tuntui kuitenkin toimivalta, olettaen katsauksissa käsiteltävän aina jotain kiltalaisia kiinnostavaa teemaa.

Tietokillan 20-vuotiskahvitus T-talon ruokalassa pidettiin maanantaina 13.2.2006. Paikalle saapuikin runsaasti kiltalaisia nauttimaan kahvia ja kakkua. Kakku oli hyvää ja se lopui kesken.



Kuva: Simo Neuvonen

ARS'06

Kiasmassa on aina elokuun loppupuolelle asti esillä ARS'06-näyttely. Esillä on nykyaiteeksi varsin taiteen näköistä tavaraa. Kohokohtia on Birminghamin valituskuoro, jossa epäkohtiin puututaan laulamalla. Vastaavaa ollaan kokoamassa myös Helsinkiin ja esitys lisättiin näyttelyyn maaliskuussa. Taidetta oltiin saatu myös katosta vuotavasta vedestä.

PALJASTUKSIA

T-talo on paljastuksia täynnä, kun sisällöntuotantokurssinharjoitustöinä syntyneitä digitaalisia installaatioita esitellään ”Paljastuksia”-näyttelyssä 25.4.2006 asti. Kymmenen opiskelijoiden toteuttamaa teosta on sijoitettu talon yleisiin tiloihin yleisön tutustuttavaksi. Teokset ovat vuorovaikutteisia ja lupaavat muun muassa dramaattisia yllätyksiä.

PUHEENJOHTAJAN PALSTA

Suspendisse tempor risus vel augue.

Olli Mäkinen

Tervehdys, arvoisa lukija. Vuosi on vaihtunut, samoin Tietokilta ry:n toimijat ainakin osittain. Uusi vuosi toi tullessaan muun muassa killan 20-vuotisjuhlan, eli Muistinnollaus 10100:n, joka pidettiin 3. 3. 2006 ravintola Pörssissä. Juhla onnistui erinomaisesti, arvoisella tavalla. Silliksen jatkoistakin taitaa olla aika monta eri versiota... Lisäksi Tietokillan perustamiskokouksen 20-vuotispäivänä, eli 13. 2. 2006, järjestettiin kakkukahvit T-talon ruokalassa.

Jo viime lehdessä, Alkorytmi 4/05:ssä mainitsemani toiminnan kehittäminen jatkuu edelleen. Keväällä on tarkoitus järjestää laajempi jäsenkysely, johon toivon sinunkin osallistuvan. Sen perusteella voimme muokata killan toimintaa vastaamaan paremmin jäsentensä tarpeisiin.

Viime vuoden yksi merkittävimmistä uudistuksista, kiltahuoneen remontti, on jo viimeistelyä vaille valmis. Mielestäni lopputulos on erittäin toimiva, josta kiitos kaikille osallistujille ja muillekin mukana olleille!

Alkorytmi on viime vuosien aikana vakiinnuttanut asemansa kiinnostavana kiltalehtenä, josta kitalaiset ovat voineet löytää heitä koskettavia juttuja ja jotain hieman mielikuvituksellisempaakin sisältöä. Uskon, että tänäkin vuonna vastaava linja jatkuu. Tukekaamme siis toimituskuntaa parhaalla mahdollisella tavalla – lukemalla lehteä!

Kevätterveisin,

Olli

Kilta juhli syntymäpäiviään 13. 2. T-talolla kakkukahvien merkeissä. Killan 20-vuotisvuosisjuhla, Muistinnollaus 10100, järjestettiin 3. 3. 2006 Ravintola Pörssissä Helsingissä.

2006

10100-VUOTIAS TIETOKILTA



1984

Tietotekniikan koulutusohjelma perustettiin. Ensimmäiset fuksit olivat Sähköinsinöörikillan hoivissa.

1985

Tietofuksit hankkivat omat haalarit ja erottuivat muutenkin sTK:n fukseista. Syksyllä ajatus oman killan perustamisesta lähti valloilleen.

1986

Muutaman valmistelevan kokouksen jälkeen pidettiin killan perustamiskokous 13. 2. 1986. Kilta sai myös ensimmäisen oman kiltahuoneen. Ensimmäinen vuosijuhla, 0-vuotisjuhla eli Totaalinen Muis-tinnollaus järjestettiin 17. 3. 1986 Ravintola Kaisaniemessä. Samana vuonna syntyivät myös perinteet Otaniemepelistä ja excursiosta Leningradiin. TiK-fuksit järjestivät ensimmäiset fuksibileet, Cännibaalit.

1987

Tietotekniikan osasto sai alkunsa. Heräsi ajatus killan rekisteröimisestä.

1988

Kiltavillatakit eli -pompot saapuivat. Myöhemmin ne osoittautuivat pahasti tappiolliseksi bisneksiksi.

1989

Kiltahuone muutti tilojen uudelleenjärjestelyn seurauksena toiseen paikkaan.

1990

Kiltahuone muutti päärakennuksen toiseen kerrokseen. Pro-TiK-ansiomerkit jaettiin ensimmäistä kertaa. Kuutiopallo ilmestyi killan perinteiden joukkoon.

1991

1992

Kilta piti ATK-aiheisia kesäleirejä varojen keräämiseksi killalle.

1993

1994

Killan Senioriklubi sai alkunsa.

1996

Kilta täytti 10 vuotta. Julkaistiin 10-vuotishistoriikki HistoTiK, jota sittemmin on täydennetty verkkoversiolla. Loppuvuodesta vietettiin uuden kiltahuoneen avajaisia.

1997

AS-opiskelijat tulivat mukaan kiltatoimintaan uuden koulutusohjelman myötä.

1998

Tietotekniikan talo valmistui. Kiltahuone muutti taloon lokakuun lopussa.

1999

AS-killta perustettiin, ja AS-opiskelijat irtautuivat Tietokillan hoivista.

2000

Titeenien taisto järjestettiin Otaniemessä. Killan rekisteröinti-aikheet etenivät. Lisäksi järjestettiin VäliM0-juhlat syksyllä.

2001

Kilta täytti 15 vuotta. Rekisteröinti-prosessi saatiin loppusuoralle. PRH tarkasteli sääntöjä pariinkin eri otteeseen.

Killan rekisteröinti hyväksyttiin, ja nimi muuttui Tietokilta ry:ksi. Järjestettiin ensimmäiset hallitussitsit.

2002

2003

Informaatioverkostojen koulutusohjelman opiskelijat perustivat oman killan, Athenen. Keväällä Tietokilta toimi NUCCC-isäntänä (Nordic University Computer Club Conference). Saimme tietokilta.fi-domainin haltuumme.

2004

Kangasmerkkitoimittajan kömmähdyksenä syntyneet Tietokila-kangasmerkit tulivat myyntiin.

2005

Titeenien taisto jälleen Otaniemessä. Järjestettiin mm. Tietokilta 20 vuotta -kangasmerkin suunnittelukilpailu. Syksyllä saatiin uudet www-sivut lanseerattua tietokilta.fi -domainin alle.

Tietokillan

KILTAHUUO

Simo Neuvonen

Kuvat: Tomas Günther,

Riku Saikkonen, HistoTiK

lyhyt historia

Mitäpä olisi kilta ilman omaa kiltahuonetta! Seuraavassa kerrotaan lyhyesti Tietokillan kiltahuoneista vuodesta 1986 tähän päivään saakka. Tiedot on kerätty pääasiassa HistoTiKistä.

Ensimmäinen vuosi

Pekka Nikanderin kesällä 1985 pystyttämä tietotekniikan opetuslaboratorio Niksula sijaitsi ТКК:n päärakennuksessa aluksi nykyisen huoneen Y199 kohdalla. Vuonna 1986 perustettiin Tietokilta, jonka ensimmäinen kiltahuone sijoittui aivan silloisen Niksulan viereen. Näin kaksi kiltalaisille tärkeää paikkaa sijaitsivat kätevästi vierekkäin. Niksulassa oli tuolloin maailman suurin Altos-järjestelmä eli koneet Tupu, Hupu ja Lupu, kiltahuoneella samojen sankarien edesottamuksia seurattiin lehdestä.

Niksulan historiikki kertoo: ”Monet hyödynsivät paikan sijaintia: kiltahuoneella oli kätevä käydä hakemassa cokista, lämmittää sapuskaa mikrolla ja löhöillä sohvilla. Klassikoksi muodostuivat myös tekn. yo. Matti Ängön viuhahdukset kiltahuoneelta Niksulaan, joiden yhteydessä pöydille jääneet tyhjät limupullot maagisesti katosivat jonnekin.”

Vuonna 1986 tapahtui paljon muutakin: Otaniemipelilauta maalattiin kiltahuoneen pöydän alapintaan ja syksyllä järjestettiin ensimmäinen Lenskincursio, eli seuramatka Leningradiin. Ilmeisesti jo tältä ensimmäiseltä reissulta tarttui mukaan kiltikseltä nykyäänkin löytyvä ”Leningrad 267” -kyltti.

Uuden ajan ensimmäiseltä Lenkin exculta vuonna 1998 puolestaan tuli kiltikselle tuliaisena suurikokoinen Lenin-sedän patsas.

Muuttoa ja hiljaiseloa

Vuonna 1987 alkoi nykyäänkin tunnettu tapa kutsua muiden kiltujen edustajia aamukahveille kiltikselle. Perinnettä täydennettiin



1989

2006

viinaveron alennuttua vuonna 2004 siten, että tarjoiluun kuuluu myös Jaloviina (*).

Kiltahuone joutui muuttamaan vuonna 1989 huoneeseen U130 paikalle. Samaan aikaan Niksulaan tulivat Sony NEWS -työasemat. Jo seuraavana vuonna tuli eteen uusi muutto, tällä kertaa päärakennuksen toisen kerroksen huoneeseen U262.

Jo kiltiksen alkuvuosina kiltiksen suurimpia jokapäiväisiä ongelmia oli tussien, saksien ja erityisesti nitojan katoaminen vähintäänkin tilapäisesti paikkaan x. Ongelma on edelleen ajankohtainen ja nitoja on edelleenkin eräs kiltiksen suosituimmista palveluista.

Ensimmäinen limuautomaatti saapui kiltahuoneelle vuonna 1991. Laite valmisti Coca-colaa juomatiivisteestä suoraan mukiin. Limuautomaatti oli suosittu ja käytössä aina vuoteen 1998 asti, jolloin siitä jouduttiin luo-



pumaan Veijo Coca-colan lopettaessa kyseisen mallin tukemisen. Tilalle saatiin uusi, kaapimallinen limuautomaatti ja myöhemmin otettiin sen rinnalle myös Veijo Hartwallin kilpaileva laite.

Vuonna 1992 kiltahuoneen sisustusta uusittiin avarammaksi. Myös ilmoitustauluja siirrettiin ja avaimettomien säilytyskaappien lukkoja murrettiin.

Uuteen taloon, uusia palveluja

T-talon ja samalla uuden kiltahuoneen tulon valmistauduttiin jo vuoden 1996 marraskuussa, jolloin kiltalaiset ottivat vanhan kiltahuoneen oven mukaansa ja kävivät pitämässä uuden kiltahuoneen avajaiset nykyisen kiltahuoneen sijaintipaikalla, jossa tuolloin lähinnä kasvoi heinää.

T-talo valmistui vuonna 1998, ja niinpä Tietokilta muutti päärakennuksesta sinne yhdessä koko



2005

Tietotekniikan osaston kanssa. Kiltahuoneen viralliset avajaiset pidettiin joulukuussa, kun uusiin tiloihin oli vähitellen päästy asetumaan. Uusien tilojen myötä hallitus sai tavaroilleen oman koppinsa, mutta killan kassakaappia sinne ei saatu mahtumaan. Uutta oli myös erillinen keittiö, paluuta vanhaan taas kiltahuoneen sijainti Paniikin (Niksulan suurin luokka) läheisyydessä. Maailman ensimmäinen Kiltacam-webbikamera otettiin myös käyttöön. Nykyään kiltacamia voi seurata osoitteessa <http://kiltacam.tietokilta.fi/>.

Vähitellen kiltahuoneelle saatiin uusia palveluja. Tilattavien lehtien kirjo laajeni, ja vuonna 2001 hankittiin Dreamcast-pelikonsoli, josta tulikin nopeasti suosittu. Vuonna 2003 sen seuraksi hankittiin vanha kunnan 8-bittinen Nintendo sekä uusi Xbox-konsoli.

Pelikonsolien lisäksi kiltiksellä on viime vuosina ruvettu pelaamaan entistä enemmän lautapelejä. Korttipeleistä aikaisemmin suosittujen hertan ja Bismarckin tilalle ovat tulleet bridge ja viime vuoden aikana myös Texas hold'em -pokeri. Kiltiksellä pelataan nykyään myös roolipelejä.

Limun lisäksi kiltiksellä ruvettiin myymään irtokarkkia. Sittemmin vuonna 2004



LENINGRAD 267

Muistatko, missä tämä kyltti on nykyään?

hankittiin karkkiautomaatti, joka korvasi aikaisemman avoimen karkkihyllyn.

Kiltahuoneen keittiön siistinä pitäminen on aina ollut vaikeaa, ja kiltahuonevastaavan urakan helpottamiseksi saatiin kiltiksen keittiöön astianpesukone T-osaston lahjoituksena vuonna 2003. Kahvinjuojia palvelee keittiöön hankittu Moccamaster-keitin.

Paikat kuntoon juhlavuoden kunniaksi

Vuonna 2005 kiltiksellä tehtiin perusteellinen remontti. Kesällä kiltis tyhjennettiin vanhasta roinasta, seinät maalattiin ja lisäksi taiteiltiin killan virallinen logo jättikokoisena seinään. Syksyllä remontti jatkui: kuluneet nojatuolit ja sohvat kannettiin ulos ja tilalle hankittiin uudet.

Tavaroille hankittiin kaksi säilytysarkkua ja televisiolle sekä pelikonsoleille uusi hyllykkö. Lisäksi myös lehtihylly uusittiin. Koska päätteille sopivaa hyllykköä ei löytynyt kaupoista, Mikael Lavi nikkaroi sellaisen itse mittatilaustyönä. Killan käytössä lähes kahdenkymmenen vuoden ajan ollut kassakaappi päätyi lopulta vuosijuhlahajaksi Prodekolle.

Useiden yrityksen rahallisesti tukema ja monien kiltalaisten merkittävän työpanoksen vaatinut kiltahuoneen remontti valmistui sopivasti juuri killan 20-vuotisjuhlien alla.

Päätehyllykön rakentaminen kesti monta viikkoa, ja sopivia baarijakaroita haettiin vielä pidempään.

MOUJH.

KESÄTYÖNHAKUHÄRDELLI

Yhtä varmasti kuin lumihangon alta paljastuvat kevään tulevat tammikuun pakkassäiden mukana tikkiläisenkin riemuksi taas lukemattomat rekrymessut ja opiskelijalehtien suorastaan päällekkäivät kesätyönumerot.

Työn ikeessä raataville kesätöiden tuputtaminen joka tuutista on lähinnä ärsyttävää, ja töitä haluavillekin ylenmääräinen vauhkoaminen lietsoo vain lisäpaniikkia.

Oma elanto on kuitenkin turvattava, joten hakurumba on uskallettava syöksy. Homma voi kuitenkin tyssätä jo ensimmäiseen askeleeseen, jos sopivia avoimia työpaikkoja ei löydy. Itselle sopivan työpaikan kriteereitä on löysättävä, jotta paikkamahdollisuudet alkavat avautua. Onneksi viimeistään purilaispaikoissa on aina tarvetta kesätyöläisille. Ikävä kyllä näistä paikoista ei vaan kartu alan kannalta oleellista työkokemusta.

Kun sopivia työpaikkamahdollisuuksia on löytynyt muutama, alkaa varsinainen räsitus eli työhakemusten kirjoitus. Hakemuksiin ei suinkaan riitä, että on pätevä, ryhmätyöhenkinen, seitsemää kieltä sujuvasti puhuva, urheiliva, haasteita pelkäämätön ja vastuuntuntoinen ihannetyöntekijä, vaan lisäksi täytyy osoittaa kiinnostuksensa juuri kyseistä työpaikkaa kohtaan. Miksi juuri sinä olet sopivin hakija kaikkiin kahteenkymmeneen firmaan, joista et ole ennen työilmoituksen näkemistä koskaan kuullutkaan?

Suuret firmat ahdistelevat työnhakijoita

vielä omilla työnhakujärjestelmillään, jotka ovat poikkeuksetta perinteisen ihmisvihaisen käyttöliittymäsuunnittelun helmiä. Miksi ihmeessä hakemusjärjestelmät vaativat täyttämään työkokemuksen lisäksi vanhempien ammatit ja tulotasot, lähisukulaisten nimet ja osoitteet sekä suvun historian 1600-luvulta lähtien? Omasta osaamuksestaan ei tietenkään riitä pelkkä maininta, vaan hakemukseen pitää kirjata, mistä opin on saanut, kuinka kauan sitä on harjoittanut ja missä kaikissa projekteissa taitoa on viilannut. Ja tietenkin maratonin loppumetreillä lomakkeen lähettäminen aiheuttaa järjestelmävirheen, ja koko hakemus on täytettävä alusta.

Eikä tässä vielä kaikki, sillä jos joku hakemuksista sattuisikin pääsemään yritysten alkusyyntistä läpi, pitää vielä hurmata työhaastattelussa sekä teknisellä pätevyydellään että sosiaalisilla kyvyillään. Jännitys jatkuu vielä tilaisuuden jälkeenkin, sillä hyvältä tuntunut haastattelu ei vielä takaa työpaikkaa. ”Valitettavasti valinta ei tällä kertaa kohdistunut sinuun” – just joo. Kehtaavat vielä esittää olevansa pahoillaan. Muutenkin opinnoista stressaantuneelle perättäiset hylkäykset alkavat suoranaisesti vuttua (toim.huom), varsinkin kun kaikilla kavereilla alkaa kesätyöpaikka olla plakkarissa. Ihan kun ei muutenkin olisi keväätä täynnä kiireitä. Vaan ei,

vielä rätäkkin paskaa pitäisi kestää, perkele. Vain etä viinasta tii sataman eläni. Kiitos vaan viinasi.

☞ Take it easy. ☞

AR vertailee:



Ryhmä Alkorytmin toimittajia päätti piristää ankeaa talvista maanantaiaamua tutustumalla muutamaan Tietokillalle annettuun vuosijuhlahajaan. Arvioitavaan kuusikkoon mahtui pari tuntematonta tapausta, mutta myös muutama jopa jonkinmoiseksi legendaksi luettava lahjus. Voittajaksi puhtaasti keskiarvon perusteella nousi Otaniemipelilauta, joskin hieman kyseenalaisesti, sillä erään kohdan pisteet ovat moniselitteiset. Jos pisteet lasketaan ankarimman mukaan, neljä viimeistä lahjaa saavat kaikki saman keskiarvon, jolloin voittaja voidaan ratkaista esimerkiksi painotuksen avulla: onko lahjan niin sanottu orvovous painavuutta tärkeämpää? Pitääkö pysyä pinnalla? Kukin lukekoon kommentit ja päättäköön sen perusteella, mikä näistä ehdokkaista on Paras Vuosisjuhlalahja. Aikojen saatossa annettuja lahjoja voi ihailia Tietokillan kiltahuoneella.

Täysin hyödyttömyys:

Esteettisyys: ***

Paino: ***

Tuoksu: ***

Orvovous: *(****)

Keskiarvo: *** (1/2)

TKY:n hallitukselta 1.3.2002 saatu aito ja alkuperäinen (syksyllä 2001 kadotettu) Otaniemipelilauta.

Erittäin hyödyllinen Otaniemipelilautana. Hyödyllisyyttä kuitenkin laskee uuden laudan valmistuminen ennen tämän lahjan luovutusta. Toimii myös pöytänä, jota voi kanniskella ympäriinsä. Kaunista maalauksen jälkeä. Pöydänjalat rumentavat. Pelilaudan alue ”maantieteellisesti kaunis”. On painava, muttei kokoonsa nähden. Kantamiseen tarvitaan neljä puksia. Todennäköisesti kelluu, ei kuitenkaan pelilautta (ei kannan pelivälineitä). Tuoksu perus. Orvovousplussaa (plop!) siitä, että TiKin hukattua omaisuutta palautettiin lahjana. Muuten ei kuitenkaan juuri lainkaan orvo. Erityismaininnat: soittorasiasta plussaa.

Tähtiharava!

2 Arkkitehtikillalta 1.3.2001 saatu tuohikori, joka täynnä jäätelötikkuja, koristeena kaksi vaaleanpunaista rusettia.

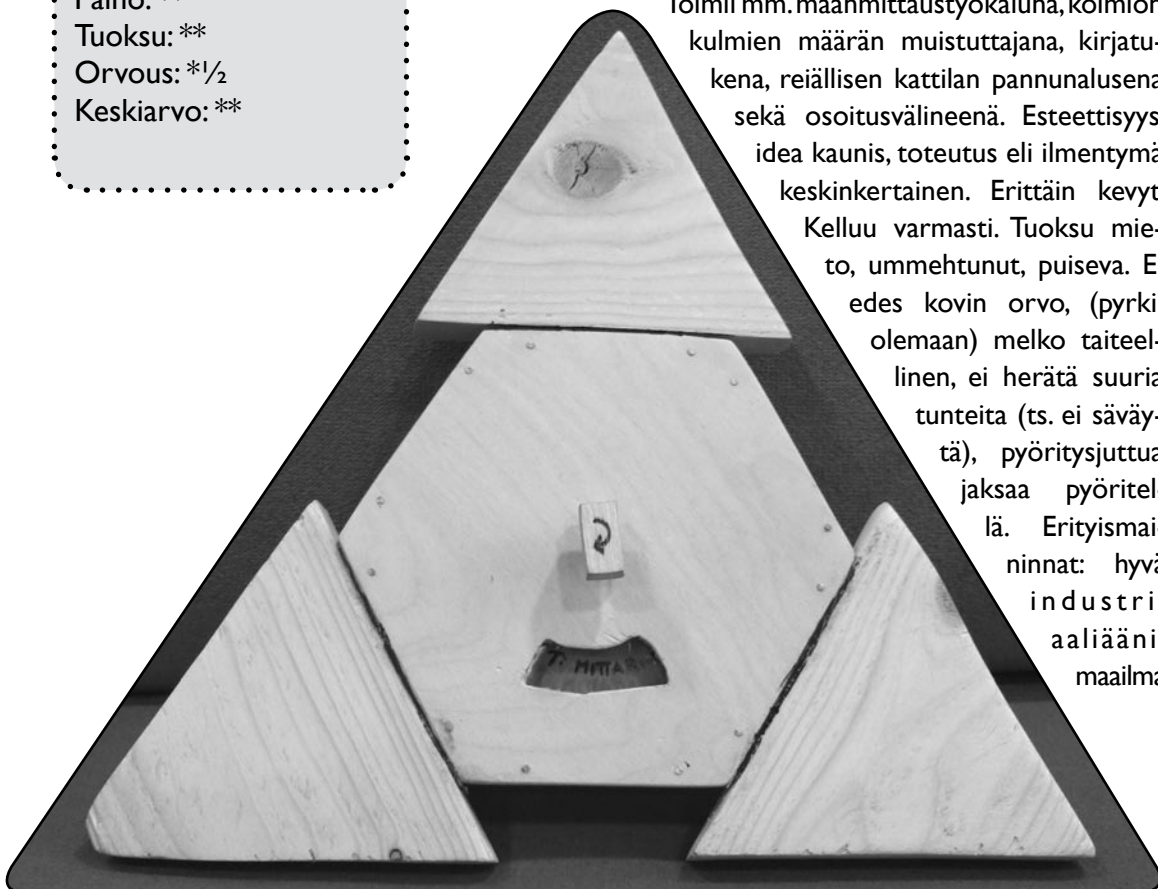
Tikuilla voi pelata, rakennella ja sekoittaa ja niitä voi käyttää polttopuuna. Kellunee. Tikut ovat myös välineitä lääkärileikkeihin, niillä voi koodata (käyttää bitteinä). Kori informatiivinen ja hyvä jäätelötikkujen säilytykseen. Orvot ja epämiehekkäät rusetit, niistä orvospiste. Tikut hyvin esteettisiä. Kori ei-tekstipuolelta esteettinen. A-merkit tulkittiin lahjan antajan egon pönkitykseksi. Kokonaispaino välttävää. Tikut yllättävän kevyitä. Mieto vaniljainen tuoksu. ”Ottaisin sisustukseeni.” Yrittää olla orvo siinä onnistumatta. Erityismaininnat: tikkujen suuresta määrästä bonusta.

Täysin hyödyttömyys: (*)
 Esteettisyys: ***
 Paino: **1/2
 Tuoksu: ****
 Orvous: **
 Keskiarvo: **1/2

Täysin hyödyttömyys: **
 Esteettisyys: **
 Paino: **
 Tuoksu: **
 Orvous: *1/2
 Keskiarvo: **

3 Puusta tehty Maanmittarikillan logo, sisällä pyörítettävä tervehdysteksti (CD- tai vastaavalle levylle kirjoitettuna). Ei tietoa lahjoitusvuodesta.

Toimii mm. maanmittaustyökaluna, kolmion kulmien määrän muistuttajana, kirjatukena, reiällisen kattilan pannunalusena sekä osoitusvälineenä. Esteettisyys: idea kaunis, toteutus eli ilmentymä keskinkertainen. Erittäin kevyt. Kelluu varmasti. Tuoksu mieto, ummehtunut, puiseva. Ei edes kovin orvo, (pyrkii olemaan) melko taiteellinen, ei herätä suuria tunteita (ts. ei säväytä), pyöritysjuuttua jaksaa pyöritellä. Erityismaininnat: hyvä industri-aaliääni-maailma.



4 Koneinsinöörikillalta M0 1101:ssä (5.3.1999) saatu vaaleanpunainen, rei'itetty rautaharkko (katso kuva s. 12).

Täysin hyödyttömyys: 1/2

Esteettisyys: ****

Paino: ****

Tuoksu: **

Orvovous: ****

Keskiarvo: ***

Toimii kynätelineenä, paperipainona, hukuttautumisvälineenä, voi pudottaa murtovarkaan varpaille. Paksut kynät eivät mahdu reikiin, joita on 150 kpl. Naispuolinen tuomari piti herkästä vaaleanpunaisesta. Yhtenäinen värimaailma, selkeät muodot. ”Rakeinen”, reiät häiritsevät (rikkovat muotoa). Tekstipuoli ”rumahko”. Paino hyvä, erityisesti kokoon nähden. Tiheä. Kuitenkin yksi ihminen jaksaa helposti nostaa. Reiät eivät mene läpi; tahallaan kevennetty ⇒ miinusta. Tuoksu vaikeasti lähestyttävä, jos kynät asetettu paikoilleen. Haisee tunkilta. Miellyttävän metallinen. Etenkin ensivaikutelma hyvinkin orvo. ”Tekis mieli maistaa. Oonkohan mä raskaana?” Erytymaininnat: reiät molemmin puolin, mutta epästandardi lukumäärä (ei kahden potenssi). Tietoturvapäivityksiä odotellaan (aukkojen paikkaus).



Muistimollaus 10100: hallitus ottaa lahjoja vastaan



Täysin hyödyttömyys: *

Esteettisyys: *****

Paino: *****

Tuoksu: **

Orvovous: *1/2

Keskiarvo: ***

5 Pyöreä laakeri (naulakon tukijalan painona), saatu 3.3.1989 Koneinsinöörikillalta.

Yllättävän hyödyllinen (pitää kiltiksen naulakon pystyssä). Kaunis. Pyöreä muoto toistuu, metallinen selkeys. Todella painava. Paino riittävä; painopisteitä ropisee. Tuoksu hento, metallinen/öljyinen aromi. Ajatuksena orvo, mutta valitettavasti orvoutta huomattavasti vähentää löydetty käyttötarkoitus. Erityismaininnat: pitäisi oikeastaan löytyä joka kodista! Kaunis ja hyödyllinen. Ei taida kellua.

6 Suoli lasipurkissa. Kymenlaaksolaiselta osakunnalta 5.3.2004 eli Tietokillan täysi-ikäistymisvuonna (TiK 10010).

Täysin hyödytön. Paitsi: jos tekee mieli tehdä itse makkaraa, tämä suoli poistaa moiset järjettömyydet päästä. Purkki on klassisen kaunis. "Sävyyttävä." Tulee mieleen lapamato tai säilötyt sikiöt. "Hirveä." Erityisesti heilutettaessa epämiellyttävän näköinen. Kelluu osittain! Yllättävän, ei kuitenkaan erityisen painava (painaa kuin purkillinen vettä). Toimii paperipainona. Raati kieltäytyi haistamasta lahjaa. "On aika orvo." "Täydellisen orvo!" Erityismaininnat: idea kopioitu laulusta, siis ei kovin omaperäinen.

Täysin hyödyttömyys: ****

Esteettisyys: *

Paino: **

Tuoksu: (-)

Orvovous: *****

Keskiarvo: ***

Alkorytmi esittelee: PARHAAT JUOMAPELIT

Lauri Pitkänen



Kuva: Martti Jakobsson

Kuoppa on luultavasti killan saunailtojen yleisin juomapeli. Kuoppa on yleensä yleisöystävällinen, mutta kaikki pelit eivät ole kaunista katsottavaa.

Kuupan säännöt ovat yksinkertaiset. Peliin tarvitaan kuupaksi soveltuvan astian lisäksi olutta sekä välineet pelaajien keskinäisen järjestyksen arpomiseksi. Pelin alussa sovitaan pelattavien kierrosten määrä ja kierroksen koko. Jokaisen kierroksen alussa arvotaan uusi juontijärjestys. Pelaajat juovat vuorotellen tauotta kuupasta. Kuupan tyhjäksi juonut pelaaja on rankaisija. Rankaisijaa ennen juonut pelaaja on puolestaan kierroksen

maksaja. Voittajia kuupassa ei ole. Pelistä voidaan myös johtaa peljätty viskikuoppa, jonka seurauksena tunnetaan kiltakalsarit mallia Jorvi.

Kuuppaan on olemassa myös liigasäännöt. Liigakuupan peleissä ei tarvitse sitoutua tiettyyn kierrosmäärään. Rankaisemisesta saa 3 pistettä, maksamisesta menettää pisteen ja ylen antamisesta menettää kolme pistettä.

-1-2-3-4-5-6-JAM-8-9-10-JAM-12-13-JAM-15-16-JAM-18-19-20-JAM-

Jam koettelee pelaajien matemaattista lahjakkuutta. Pelaamiseen tarvitaan ainoastaan henkilökohtaiset nestemäiset pelivälineet. Ehkä juuri tästä syystä jam on suosittu peli killan retkillä. Lenskin exculla peli on kulkenut viime vuosina nimellä ”scam”.

Pelaajat asettuvat piiriin tai määrittelevät muuten keskinäisen järjestyksensä. Tämän jälkeen pelaajat luettelevat vuorotellen numeroita yhdestä alkaen. Kun kohdalle sattuu numero, jossa esiintyy seitsemän (7, 17, 27, ...),

joka on seitsemällä jaollinen (14, 21, 28, ...) tai sisältää kaksi samaa numeroa (11, 22, 33, ...), vuorossa olevan pelaajan tulee sanoa numeron sijasta ”jam!”. Samalla vuoron kiertosuunta vaihtuu. Virheen tehnyt pelaaja nauttii oman tunnon mukaan pelivälineestään ja aloittaa sen jälkeen laskennan alusta.

Jamista on olemassa myös vaikeampi versio hep, mur, jam, jonka säännöt ovat hämähän peitossa. Tietokiltaukselliset ovat harrastaneet myös jamin pelaamista heksaluvuilla.

-1-2-3-4-5-6-JAM-8-9-10-JAM-12-13-JAM-15-16-JAM-18-19-20-JAM-



Kimbleä pelataan useilla juomapelisään-
nöillä. Tietokillan ja Automaatio- ja syste-
mitekniikan killan piirissä suosituin versio on
ammattilaiskimble. Pelissä käytetään puolen
ravintola-annoksen kokoisia yksiköitä, jotka
ovat yleensä olutta. Pelata voi myös useamman
hengen joukkueissa, jolloin kaikki joukkueen
saamat juomat kerrotaan jäsenten määrällä.
Kullakin joukkueella on puskuri, johon saa-
dut juomat päätyvät. Pelin lopussa puskurin
on oltava tyhjä ennen kuin voi voittaa. Toisin
sanoen useampikin joukkue voi olla maalissa
ennen pelin päättymistä, mikäli puskurit ei-
vät ole pysyneet tyhjinä pelin kuluessa. Vas-
taavasti puskuriin on myös mahdollista jättää
juomia, jos voitto karkaa lopullisesti käsistä
mopon seuraksi.

Juomia puskuriin pelissä tuottavat syömi-
set. Perussyöminen on yhden yksikön kokoi-
nen. Pelinappuloita voi kuitenkin liikuttaa
useita kerrallaan pitämällä yhtä nappulaa aloi-
tusruudussa ja saamalla uudelleen kutonen.
Luonnollisesti moinen vitkuttelu onnistuu

vain yhden oman nappulan jo liikkeessa tai
saamalla useita kutosia perättäin. Tuplattujen
tai triplattujen nappuloiden syöntitilanteessa
kummankin osapuolen rakennelmaan kuulu-
vien nappuloiden määrä kerrataan keskenään
juomia laskettaessa. Toisin sanoen esimerkiksi
triplan syöminen tuplalla tuottaa kolme ker-
taa kaksi eli kuusi yksikköä janojuomaa syö-
dyksi tulleen osapuolen puskuriin.

Ammattilaiskimblen pelätyin sääntö on
korotus. Jos jokaisella pelaajalla on vähintään
yksi nappula maalissa, pelaaja voi vuorollaan
korottaa. Silloin kaikilta pelaajilta siirretään
yksi nappula maalista takaisin kotipesään.
Pelaaja voi korottaa uudelleen vasta kaikkien
muiden korotettua yhtä monta kertaa. Usein
korotusten määrää rajoitetaan ennen pelin al-
kua pelaajien keskinäisellä sopimuksella, mut-
ta näin ei suinkaan ole pakko tehdä.

Ansiokas kirjoitussarja ammattilaiskim-
blen hienouksista löytyy Kultainen Tomaatti
-lehden numerosta 2/2000, joka on saatavilla
osoitteesta <http://tinyurl.com/k4zwa>.

Ruus on erään tunnetun kitalaisen luonnehdinnan mukaan ”kuoppaakin teknisesti vaikeampi, lähes täysin korttionneen perustuva juomapeli, jossa juodaan valtavia määriä kaljaa. Eli ihan hyvä peli.” Ruusu on erityisen suosittu peli Norjassa. Tästä syystä ruusua kutsutaan myös Norjan kansallispeliksi.

Ruusun pelaamiseen tarvitaan riittävästi olutta, korttipakka, kookas ruusumalja ja mieluiten myös ruusukauha. Malja täytetään oluella ja sen ympärille jaetaan kahdeksan korttia kompassiruusuksi kuva puoli alaspäin. Loput kortit asetetaan pinoon. Jokainen pelaaja nostaa vuorollaan kortin pinosta. Pääsääntöisesti pelaaja laskee kortin numeroarvon verran itsestään alkaen ja vasemmalle jatkaen. Numeron osoittama pelaaja saa kortin ja



juo kauhallisen maljasta. Ässä luetaan ykköseksi eli pelaaja saa juoda itse. Kuvakortit voi juottaa kenelle haluaa. Kymppit ovat tuplia ja lisäksi jokaisen pelaajan joka kymmenes vastaanotettu kortti on tupla. Pelissä voi yrittää huijata antamalla kortin väärälle pelaajalle kuitenkin oikeat numerot ääneen laskien. Pelivuoro kiertää korttien vastaanottajista riippumatta normaaliin tapaan.

Kun pöydällä oleva pakka on käytetty loppuun, aletaan nostaa kompassiruusun kortteja. Kaikki kompassiruusun kortit ovat tuplia. Viimeisen kortin saajan onnellisena velvollisuutena on juoda malja tyhjäksi ja panna se sen jälkeen päähänsä. Pelin lopettaminen kesken on ankarasti kielletty.

Ruusua on mahdollista pelata oluen sijasta votkalla ainakin Leningradin oblastissa.



Kuva: Susanna Kangas

Kuva: Lauri Pirkänen



Kalias on kaikille verbaaliakrobaateille tutun Alias-pelin muunneltu. Pelaamiseen tarvitaan olutta ja Alias. Tiimalasin sijasta arvausvuoron pituuden määrää pullo olutta, jonka vastustajajoukkue tyhjentää parhaan taitonsa mukaan. Ryöstösääntöä ei ainakaan vielä ole kaliakseen toteutettu.

Noppa on eurooppalaisia juomatapoja edistävä peli, jossa keskitytään määrän sijasta juomien makuun. Nopan pelaamiseen tarvitaan nopan lisäksi laaja valikoima juomia saataville. Tämän takia noppaa pelataan yleensä anniskeluravintoloissa.

Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa. Kun heiton tuloksena on kuusi, vuorossa oleva pelaaja toimii. Ensimmäisellä kutosella valitaan viina ja toisella sekoitusjuoma, jossa tulee olla vähemmän alkoholia kuin ensin valitussa juomassa. Kolmannen kutoson heittänyt maksaa ja hakee juoman ja viimeinen onnekas juo lopputuloksen.



Sääntöpelin perussäännöt ovat äärimmäisen yksikertaiset, mutta ne muuttuvat pelin kuluessa koko ajan haastavammiksi. Vuorollaan pelaaja heittää kolikkoa ja arvaa tuloksen. Arvauksen osuessa oikeaan pelaaja saa määrätä toisen pelaajan juomaan ja heittää kolikkoa uudelleen. Jos toinenkin arvaus menee oikein, saa keksiä peliin yhden säännön lisää. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle väärästä arvauksesta tai viimeistään säännön keksimisen jälkeen. Minkä tahansa pelin säännön rikkomisesta joutuu juomaan.

Kekkonen-Fagerholm

on Automaatio- ja systeemitekniikan killan poliittisten juonittelujen aikaansaannos. Pelissä pullo kiertää. Kukin pelaaja toimii vuorollaan valitsijamiehenä lausuen äänestyspäätöksensä. Fagerholmia äänestävä pelaaja häviää ja joutuu juomaan pullosta. Kekkoista äänestävä pelaaja voittaa. Vaikeammassa pelin muunnoksissa voidaan äänestää listan ulkopuolelta esimerkiksi tyhjää tai Aku Ankkaa, jolloin pullon kiertosuunta vaihtuu.



Hallitus- UTOPIA

Lavi **Mallilukkari** Lavi oli varsin tyytyväinen. Olihan se aika hieno tunne. Kukaan muu ei aiemmin ollut pystynyt jallittamaan postimerkin kokoisista haalarimainoksista 5 000 euroa haalarilta. Oli ollut myös uskomattoman hyvä idea myydä ensin haalarin sisäpinnan mainostila – haalari näytti ulkopuolelta edelleen osittain mustalta. Killan sponsoritilanteen ja voiton yllättävä kohentuminen näytti ikävästi siltä, että järjetön törsääminen oli aloitettava välittömästi ennen kuin kiltakokous antaisi satikutia liiallisesta budjettiylijäämästä.

Maailman ainoalla Ferrixillä oli myös hyvä päivä. Hän seiso i YTHS:n pihalla itseensä tyytyväisenä. Pari tuntia sitten päättyneessä kirurgisessa operaatiossa oli päästä pystytty poistamaan puolen kilon pakastesei ja tuntui pitkästä ajasta siltä, että nupissa oli tilaa myös ajatuksille. Lisäksi mieltä kohotti tieto siitä, että koko killa olisi pakko lähettää kolmen viikon ekskursion Timbaktuun hälyttäväksi kohentuneen rahatilanteen korjaamiseksi.

Leo **Talousneuvos** Leo oli hieman pettynyt Finnairin Business-tiskin lyhyisiin jonotus-aikoihin. Hän mietti huvittuneena, kuinka helposti ylimääräinen kiltakokous oli hyväksynyt ajatuksen opiskelutoiminnan ulkoistamisesta Thaimaahan. Lopulta taidokas kivi-papere-sakset -peli oli päätynyt killan ylläpidonhoitajan lähettämiseen neuvottelumatkalle. Kännykkäkään ei ollut soinnut jatkuvasti enää pariin kuukauteen, kun sisään virtaavan rahan laskenta oli jätetty killan uudelle kirjanpito-osastolle.

Puheenjohtaja Show käveli uuden kiltahuoneen käytävillä ja mietti, miten ihmeessä Fortum oli saanut koko tämän huonetilan käytettyä johonkin. Oli jo aivan riittävän hankalaa täyttää killan varastoksi muutetun Nokian pääkonttorin kaikkia huoneita. Olisi ehkä sittenkin pitänyt tyytyä ostamaan pelkäänsä Dipoli. Pesäpallo- ja luisteluhalliksi muutettu monitoimitalo oli ikävästi alkanut tuottaa voittoa ja rahapaalien varastointia varten piti ostaa joku lähellä olevista rakennuksista. Onneksi edellisyönä unessa ilmestyneet markkinatalouden kasvot olivat vihjaisseet Ollille, että olisi aika muuttaa killa osakeyhtiöksi. Hän mietti, suostuisiko hallitus muuttamaan killan nimen Olli Mäkinen Oyj:ksi.

Aketzu **Opintojen kehittämispäällikkö** Aketzu lueskeli hämmästyneenä tilastoja. Ilmeisesti ItMoonin ostaminen ja WWWTopin täydellinen uudelleenkirjoittaminen oli kolmessa kuukaudessa laskenut tietoteekkarien keskimääräistä valmistumisaikaa kolmella vuodella. Suunnitelmallisena miehenä Anssi oli kyllä osannut aavistaa, että järjestelmällisellä opintojen suunnittelulla on jotain tekemistä valmistumisaikojen kanssa, mutta mikään ei viitannut näin naurettaviin tuloksiin.

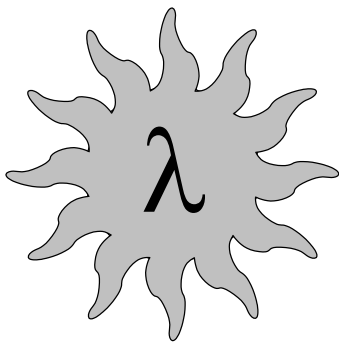
Sihteeri Hilska mietti kovasti uutta projektia, jonka voisi toteuttaa Ruby on Railsilla. Railsilla vartissa tehdyn käyttöjärjestelmän tekemisen jälkeen elämässä tuntui olevan kovasti vähemmän haastetta. Toisaalta eipä elo tuntunut hassummalta, kun päivät kuluivat ananasta viljellessä. Mutrun Rails-koodin tarjoama suorituskykyisiä oli aika nopeasti, noin vartissa, mullistanut geenitutkimuksen ja nykyään ananas kasvoi valmiiksi koskenkorvalla terästetynä alumiinikattilan näköisessä kuoressa. **Hilska**

Pedrinael **Tiedottaja** Pedrinael oli poikkeuksellisesti hieman harmistunut. Kiltalehden toimituksen uusi vahtimestari Aatos ei ollut ilmestynyt töihin ja propagandatoimiston avaimet olivat jääneet toisen limusiinin hansikaslokeroon. Olihan jo riittävän paha, että kiltalehdelle oli hankittu vähän toimitilaa rautatieaseman ja nykytaiteen museon välistä kovin kaukana pääkonttorista. Joitain myönnytyksiä oli kuitenkin tehtävä, kun useammat mediat olivat luovuttaneet uutisten ja virallisen totuuden välittämisen rahahuolien painamalle teekkarijärjestölle.

Voimakaksikko, siis Isäntä Stenman ja Isäntä Salminen olivat hankkineet supersankariviitat pikkurahalla. Olihan se rankkaa järjestää ilmaisen viinan bileitä seitsemän kertaa viikossa, mutta kiltalaisten kasvaneen kiinnostuksen ansiosta järjestelyt hoituivat melko pienellä vaivalla. Maija ja Jenni olivat tämän jälkeen pyrkineet keskittymään kalastukseen, ampumiseen, tikanheittoon, metsästyksen, halonhakuuseen ja muuhun sellaiseen isäntämäiseen toimintaan. **Stenman & Salminen**

Saarinen **Phuksiwaari** Saarinen laskeskeli helikopterissaan jäätelöitä. Tarkoituksena oli ollut ostaa phukseille viisisataa jätskiä, mutta ilmeisesti viisisataa laatikollista kelpaisi aivan yhtä hyvin. Varsinkin kun Uusi Suuri Phuksi-tapahtuma oli vetänyt sen verran väkeä, ettei muihin kiltoihin enää jäänyt kovinkaan monta opiskelijaa jäljelle. Emmi oli jalostanut Ulkomestarin ideaa absurdeista posetiivibileistä hieman edemmäs ja kymmenentuhatta päällään tanssivaa apinaa oli lopulta murtaanut ennakkoluulot tietotekniikkaa kohtaan maailmanlaajuisesti. **& Emmi**

Vuoden 2006 hallituksen pärsät ovat nähtävissä kiltahuoneella päivystysaikoina, ja muina aikoina kauniita kasvojamme voi käydä ihailemassa hallituskopin ovesta.



Mikä ihmeen Scheme-kurssi?

Riku Saikkonen

Scheme-kurssi on saanut vanhempien tikkiläisten keskuudessa lähes legendaarisen maineen. Mikä siinä oli niin ihmeellistä? Monivuotinen Scheme-assari muistelee.

SCHEME-KURSSI eli Ohjelmoinnin pitkä peruskurssi eli Ohjelmoinnin peruskurssi TI oli Tik-fuksien ensimmäinen ohjelmointikurssi noin vuodesta 1987 vuoteen 2003. Viiden opintoviikon kurssilla käsiteltiin perusteiden lisäksi muun muassa eri ohjelmointiparadigmoja, epädeterminististä laskentaa sekä ohjelmointikielten kääntäjien perusteita.

Erinomainen kurssikirja

Scheme-kurssin sisältöä ohjasi pitkälti loistava kurssikirja: G. Abelson, G. J. Sussman, J. Sussman, *Structure and Interpretation of Computer Programs* (MIT Press, 1996). Kirja käy melkein kaiken läpi koodiesimerkkien avulla. Pienenä fuksina esimerkit herättivät minussa useita vau-elämyksiä: parilla kymmenellä koodirivillä tehtiin esimerkiksi symbolista derivointia ja intervalliaritmetiikkaa. Muutamalla sadalla rivillä syntyi jo kompleksiluvut ja rationaaliluvut toteuttava aritmetiikkakirjasto, pieni digitaalisten piirien simulaattori sekä Scheme-kielen tulkki.

Kurssin taisi tehdä erikoiseksi se, että vaikka aloitettiin ihan perusteista, opetettaviin asioihin mentiin välillä hyvinkin syvälle. Kovinkaan monella ohjelmoinnin peruskurssilla ei pohdita hierarkkisten tyyppijärjestelmien ja moniperinnän ongelmia (eikä Scheme ollut edes olio-ohjelmointikurssi!), funktionaalista,

logiikka- ja rinnakkaisohjelmointia sekä tulkkien ja kääntäjien toimintaa.

Kurssin ja kirjan eräs kantava teema oli opettaa erilaisia tapoja tehdä abstraktioita: tavallisten aliohjelmien ja kirjastofunktioiden lisäksi tehtiin muun muassa funktionaalille ohjelmoinnille tyyppillistä funktioiden yhdistämistä, tieto-ohjattua ohjelmointia, yksinkertaista olio-ohjelmointia, oma moduulijärjestelmä sekä pieniä erikoistuneita ”ohjelmointikieliä” eri tarkoituksiin.

Miksi Scheme?

Scheme-kielen käyttäminen ohjelmoinnin peruskurssissa on toki myös erikoista. Kieli ei ehkä kuitenkaan ollut niin olennainen piirre: saman tyyppisen kurssin voisi tehdä jollain muullakin kielellä, ja Schemeä voisi käyttää myös ”tavallisemmalla” ohjelmoinnin peruskurssilla, jossa syvällisemmät asiat jätetään suosiolla jatkokursseille. Scheme-kielen joustavuus kylläkin auttoi, koska esimerkit pysyivät lyhyinä ja siisteinä eikä jäsentimiä tai tyyppimäärittelyjä tarvittu.

Schemen eräs etu taisi olla, että kielen yksinkertaista syntaksia ei tarvinnut opettaa kuin hiukan. Sen sijaan keskityttiin itse ohjelmointiin ja varsinkin siihen liittyvään ongelmanratkaisuun. Ohjelmointikieltä ei myöskään pidetty muuttumattomana ”luon-

nonlakina”, vaan tulkkiosuudessa siihen tehtiin hyvinkin suuria muutoksia ja kokeiltiin niiden vaikutusta. Itse aloin Scheme-kurssin aikana löytää huonoja puolia kaikista tuntemistani ohjelmointikielistä, eikä oman kielen suunnittelukaan tuntunut enää ihan mahdolliselta ajatukselta.

Ongelmia

Aivan täydellinen Scheme-kurssikaan ei toki ollut. Näin jälkempäin minusta tuntuu, että funktionaalista ohjelmointia oli hieman liikaa ja olio-ohjelmointia turhan vähän – tosin vaikkapa kymmenen vuoden kuluttua tilanne voi näyttää erilaiselta, jos olio-ohjelmointi ei ole enää yhtä muodikasta. (Kirjassa annetaan selitys painotukseen: olio-ohjelmoinnin teoria ei ole yhtenäistä, ja eri olio-ohjelmointikieliet käyttävät erilaisia oliomalleja.)

Kirjan mainioista esimerkeistä ehkä turhan moni liittyi matematiikkaan, ja niissä näkyy myös kirjan ikä: esimerkiksi `www`:tä ei mainita lainkaan.

Itse kurssilla pahin ongelma taisi olla, että loppuosan tulkkiosuus tuli suurimmalle osalle liian äkkiä – monille siitä taisi jäädä mieleen melko sekava kuva.

Kurssin historiaa

Alussa kurssilla oli luennot, tentti ja paljon viikottaisia pakollisia kotitehtäviä. Vuoden 1998 tienoilla pakollisten kotitehtävien määrä väheni, niiden ratkaisuja alettiin tarkistaa automaattisesti, ja kurssille tuli pieni harjoitustyö, jossa tehtiin esimerkiksi jokin yksinkertainen kaksinpelattava lautapeli.

Vuonna 2003 Scheme-kurssi jaettiin kahden osaan ja kurssikirja vaihdettiin, mutta sisältö pysyi samankaltaisena – tosin uusi kirja ei tainnut mennä asioihin yhtä syvälle. Seu-

raavana vuonna kieli vaihtui Javaksi ja kurssin sisältö muuttui kokonaan. Kuulemma syy oli lähinnä taloudellinen – oli kalliimpaa järjestää kokonaan erilliset kurssit Tietotekniikan opiskelijoille ja muille ТКК:n opiskelijoille.

Scheme-kieli ei ole kuitenkaan jäänyt kokonaan unohtuksiin ТКК:lla. Tietämystekniikan perusteet -kurssin harjoitustyö suositellaan nykyään tehtäväksi Schemellä – tosin schemetön vaihtoehtokin taitaa olla mahdollinen. Lisäksi opetusohjelmasta löytyy lukuvuonna 2008–2009 aloittavat kurssit Funktionaalinen ohjelmointi ja Ohjelmointikielten perusteet, joihin kumpaankin todennäköisesti tulee myös Schemeä.

Scheme mainitaan ainakin viidessä killassa ennen suositusta teekkarilaulussa. Tässä yksi.

Scheme-assarit

Sävel: Sörkan sällit

Aluks' Lispi, siitä tuli Scheme,
sitten tuli Scheme-assari.

∴: Ohjelmoinnin pitkä peruskurssi
pani pienen phuksin sekaisin. ∴:

Lambda-lause, nietu sulkumerkki,
lambda-lause, Scheme-assari.

∴: Loistaa nuolet kauniin proseduurin,
Shosta siellä Schemest' luennoi. ∴:

Lambda-lauseen vaikeus on suuri,
Shosta siitä aina luennoi.

∴: Phuksilla kävi hiton huono tuuri,
kun Shosta jenkeist' Scheme-kurssin toi. ∴:

Oon vain Scheme-assari oiva,
ei oo mulla yhtään ystävää.

∴: Ei oo phuksii eikä ole teekkari,
eikä edes yhtään kylterii. ∴:

(SCHEME)

KAUNIS OHJELMOINTIKIELI

Riku Saikkonen

Programming languages should be designed not by piling feature on top of feature, but by removing the weaknesses and restrictions that make additional features appear necessary.

– Kelsey, Clinger, Rees (toim.), Revised⁵ Report on the Algorithmic Language Scheme

LISP-KIELIPERHEESEEN kuuluva Scheme-kieli suunniteltiin MIT:ssä 1970-luvun puolivälissä. Scheme on pieni kieli: koko kielen määrittely mahtuu 55 sivuun.

Scheme on pohjimmiltaan funktionaalinen ohjelmointikieli, mutta se tukee hyvin myös perinteistä imperatiivista (lausekielistä) ohjelmointitapaa. Olio-ohjelmoinnille tai loogiikkaohjelmoinnille Schemessä ei ole erityistä tukea, mutta kielen joustavuuden vuoksi osittainen olio-ohjelmointikin onnistuu.

Funktionaalisten ohjelmointikielten tärkein ominaisuus lienee se, että niissä on muita paradigmoja huomattavasti paremmat mahdollisuudet abstraktioiden tekemiseen. Tavoitteena on yleensä deklaraatiivisuus: koodin pitäisi kertoa, mitä se tekee eikä miten se toimii.

Sulkuja

Schemen syntaksi on hyvin yksinkertainen: jokainen lauseke on joko yksittäinen alkio (esimerkiksi luku 1) tai sulut, joiden sisällä on yksi tai useampi lauseke, joista ensimmäinen kertoo ulomman lausekkeen ”tyypin”. Useimmiten ensimmäisenä on funktion nimi ja perässä funktiokutsun argumentit: esimer-

kiksi $(\text{sqrt } 2)$ laskee kahden neliöjuuren sqrt-funktiolla.

Syntaksissa ei tarvita erillisiä operaattoreita, vaan nekin ovat funktioita. Esimerkiksi $1+2\cdot 3$ on Schemessä $(+ 1 (* 2 3))$. Tämä näyttää aluksi oudolta, mutta siihen tottuu melko nopeasti, ja syntaksista on omat etunsa: esimerkiksi ehto $0 < x+y < 4$ on Schemessä helppo ilmaista: $(< 0 (+ x y) 4)$. Tärkein etu on kuitenkin, että Scheme-koodia on helppo käsitellä ohjelmissa sen yksinkertaisen rakenteen vuoksi.

Ei turhia rajoituksia

Eräs Schemen suunnittelun lähtökohta oli välttää keinotekoisia rajoituksia. Esimerkiksi Scheme-ohjelman numerot ovat tavallisesti rajoittamattoman kokoisia ”bignumeja”, jolloin ohjelmoijan ei tarvitse miettiä, mahtuvatko muuttujien arvot johonkin tiettyyn bittimäärään. (Kääntäjä osaa optimoida tämän varsin tehokkaaksi.)

Rajoituksia on vältetty myös funktioiden määrittelyssä: niitä voi määrittellä missä tahansa ja käsitellä aivan kuin mitä tahansa arvoja. Koodin sisällä määriteltä funktio voi vapaasti käyttää määrittelykohtaan näkyviä paikallisia

muuttujia, eikä toimintaan vaikuta se, että funktiota kutsutaan jostain muualta kuin missä se määriteltiin.

Schemen mainetta kerännyt lambda-lause on vain tapa tehdä koodin keskellä funktio niin, ettei sille tarvitse erikseen antaa nimeä: esimerkiksi `(lambda (n) (* n n))` palauttaa yksiargumenttisen funktion, joka laskee argumenttinsa neliön.

Tyyppejä ja tietorakenteita

Scheme on dynaamisesti tyyppitetty, eli muuttujilla ei ole käännoaikaisia tyyppejä, vaan tyypit tarkistetaan tarvittaessa ajon aikana. Muistinhallinta on automaattista ja käyttää roskankerääjää, kuten Javassakin.

Scheme-ohjelmien yleisin tietorakenne on linkitetty lista, ja kielessä on valmiina käteviä listoja käsitteleviä funktioita. Scheme-koodia voi myös helposti käsitellä listana, ja tästä syystä Schemellä on erityisen helppo tehdä ohjelmia, jotka muokkaavat koodia.

Schemen erikoisuuksia

Schemessä on erittäin tehokas makrojärjestelmä. Schemen makrot eivät perustu tekstin korvaamiseen, kuten C:ssä, vaan syntaksipuun muokkaamiseen. Isoissa Scheme- ja Lisp-ohjelmissa onkin melko yleistä, että osa koodista generoidaan makrojen avulla automaattisesti abstraktimmasta kuvauksesta.

Schemessä on toinenkin ominaisuus, joka löytyy vain muutamasta muusta ohjelmointikielistä: ohjelman kontinuaation eli laskennan senhetkisen tilan (käytännössä kutsupinon) voi ottaa talteen muuttujaan. Talletettuun tilaan voi palata, jopa useita kertoja, ja näin voi vaikkapa hyppiä kahden algoritmin välillä jatkuen vuorotellen kumpaakin. Kontinuaatiot ovat Schemessä niiden geneerisyyden vuoksi:

niillä voi toteuttaa muun muassa poikkeukset ja ko-operatiivisen moniajon.

Vaikka Schemelle on myös perinteisiä kääntäjiä, useimmat Scheme-toteutukset ovat interaktiivisia: koodia voi kokeilla lause kerrallaan, eikä sitä tarvitse etukäteen kääntää. Tästä johtuen Schemessä on hieman helpompaa kokeilla ohjelman osia samalla kun niitä kirjoittaa.

Liian pieni kieli?

Pienessä kielessä on etunsa, mutta pienuus on samalla myös Schemen suurin ongelma. Schemestä on kymmeniä toteutuksia, ja melkein kaikissa on omat erilaiset laajennuksensa muun muassa graafisten käyttöliittymien tekemiseen, joten toteutuksen vaihtaminen on melko työlästä. Toisaalta joissakin suosituissa kielissä vaihtaminen ei ole edes mahdollista, koska toteutuksia on vain yksi...

Schemeä on sanottu tehottomaksi, mutta todellisuudessa monet toteutuksista ovat varsin nopeita. C:tä nopeus ei yleensä vastaa, mutta esimerkiksi Javan kanssa se kilpailee hyvin. Ohjelmointikielten nopeuden vertailu on kylläkin vaikeaa, koska tulos riippuu niin paljon siitä mitä tutkittava ohjelma tekee.

Esimerkki, joka laskee annetun listan lukujen kertomat. Lopussa ajoesimerkki.

```
(define (fact n)
  (if (= n 0)
      1
      (* n (fact (- n 1)))))

(define (list-fact l)
  (map fact l))

(list-fact '(1 2 3 4 5))
⇒ (1 2 6 24 120)
```

Häkättyt



elämät

Osa 6: mount -f

Masa on joutunut hankalaan välikäteen, kun viettelevä hunajapupu Sallamari ja kuuma villikissa Elisa ovat saaneet tietää Masan lentäneen kukasta kukkaan. Masa on ratkaisssut asian juoksemalla ulos välittömästi ja nauttimalla alkoholia vain lääkkeeksi kaksi vuorokautta peräkkäin.

Masalla oli krapula, kova krapula. Masalla oli myös morkkis, jota krapula voimisti uskomattomiin mittasuhteisiin tai toisin päin. Sillä ei ollut niin väliä. Oikeastaan millään ei ollut mitään väliä. Toissailtana kaikki oli mennyt ihan päin helvettiä. Maksa soi. Sävelmä oli tuttu, Internationalen. Masa päätti heittää kännykän seinään, mutta muuttikin viime hetkellä mielensä ja nakkasi kännykän keihäänheittäjän elkein avonaisen näköisestä ikkunasta. Ilmei-

*”Aika äärimmäiset
silmit.”*

sesti Doppler oli oikeassa. Ääni tuntui muuttuvan häipyessään. Äänivalli ei kuitenkaan murtunut, vaan pihalta kuului kohtuullisen kovaääninen ”AUTSvoisaatana!”

Saulin ääni kuului pihalta: ”Masa, Elisa soittaa. Etkö sä haluu vastata?” ”Vastaa sä!” Masa huusi. ”Masan puhelimessa Sauli. Ei oo tässä. Joo. Okei. Sanon. Moi.” ”Masa, lähetäänkö ККТР:n luennolle?” Sauli kysyi. ”Huoh, krapula”, Masa vastasi ja jatkoi, ”kai se on pakko.”

Masan punaiset silmät ilmestyivät ovenraosta. Sauli virnisti takaisin. ”Sun päähän sattuu varmaan vieläkin enemmän, vaikka yrititkin kompensoida mobiiliteknologialla.” ”Ihan tosi?” ”Ootko sä itkeny vai dokannu koko yön? Aika äärimmäiset silmät.” ”Molempia. Luuri tänne ja lopeta se vittuilu”, murahti Masa ja astui ulos samalla, kun napitti housunsa. ”Ei-kö sua kiinnosta mitä Elisa sano?” ”No?” sanoi Masa ja hieroi kipeää niskaansa. ”Se puhu jotain, että se ymmärtää sua ja haluis, että soitat takasin. Se käski kanssa sanoa, että se rakastaa sua.” Masa katsahti Saulia, sanoi: ”Okei, kiitti” ja käänsi katseensa takaisin kulkusuuntaan päälafkan ovea kohti.

Käänteiskäytettävyyden ja kutistetun testausprosessin luennoitsija professori Ismael G. Rapu sukki partaansa ja yritti muodostaa jotain hänelle vaikeaa konsonanttiaännettä, kun pojat istuutuivat TI:n takariviin. Masa katsoi taas Saulia ja kysyi: ”Siis mitä sä sanoit, että Elisa sano?” ”Noin keskimäärin sitä, että se rakastaa sua ja halua, että soitat sille.” Masa katsoi Saulia luukku auki muutaman clipart-kuvilla kyllästetyn opettavaisen kalvon ajan, tokaisi lähtevänsä kiltikselle ja lähti lamsimaan kylään päin.

Elisa avasi oven. Hänellä oli päällään aamutakki, joka ei kovin hyvin peittänyt seksikäitä rintaliivejä. Huomatessaan Masan hymy levisi hänen kasvoilleen ja hän antoi aamutakin valahtaa lattialle. ”Mä arvasin, että se oot sä.” Masa pudotti alaleukansa riippumaan poskinahan varaan ja suuntasi sisälle räsynuk-

kemaisella ketteryydellä Elisän napakan riuhkaisun johdattelemana.

* * *

Masalla oli krapula, pieni krapula. Masalla ei ollut morkkista, jolla ei olisi muutenkaan ollut mitään väliä. Oikeastaan millään ei ollut mitään väliä. Masa tunsu olonsa varsin hyväksi. Hän tunsu olonsa erittäin hyväksi seuraavat kolme ja puoli tuntia. ”Mua ei yhtään haittaa, että sulla oli jotain Sallamarin kanssa. Se sai ansionsa mukaan. Mä oon aina halunnut sut”, Elisa sanoi, kun Masa alkoi jälleen havainnoida ympäröivää maailmaa. ”Olinko mä parempi kuin se?” Masa nyökkäsi hymy kasvoillaan ja nukahti onnellisena.

Aamulla Masa heräsi jälleen tuttuun Internationalenin säveleen, painoi punaista luuria ja katseli hetken kännykkänsä rikkoutuneita kuoria ja näyttöä. Hän mietti, pitäisikö kännykkää jatkossakin viskoa enemmän krapulassa, kun seuraukset olivat tätä luokkaa. Kaiken lisäksi kännykkä oli firman täysin kannivakuutettu leasing-luuri, jollaisia sai uusia firman respasta pyytämällä.

Toisaalla Sauli nousi sängystä ja toivoi, että olisi saanut nukuttua edes hetken. Hän pyyhki kyyneleensä ja luki Sallamarin tekstiviestin vielä kerran uudestaan. Sauli ei voinut ymmärtää, miksi Sallamari oli jättänyt hänet kolme päivää aiemmin. Masastakaan ei oikein ollut apua, kun se oli koko ajan töissä tai Elisansa kanssa. Muutenkin tuntuisi tyhmältä kertoa salatusta suhteesta, joka on jo ohi.

*Maksa soi. Sävelmä oli tuttu,
Internationalen.*

*Hän mietti, pitäisikö kännykkää jatkossakin
viskoa enemmän krapulassa, kun seuraukset
olivat tätä luokkaa.*



Rytmikokki kokkaa

Pippuripihviä ja valkosipuliperunoita

Aina ylitse siitä, mistä aita on matalin? Turha vaatimattomuus pois:

Rytmikokki kokkaakin tällä kertaa pikkunäppereltävän sijaan ihan oikeaa ruokaa.

Inga Miettinen

valkosipuliperunat

n. ½ kg perunoita
2 isoa valkosipulin kynttä
½ tl suolaa
½ sipuli
n. 2 dl ruokakermaa
riippaus mustapippurirouhetta

kastike

½ rkl voita
1 rkl viherpippuria
½ rkl konjakkia
1 dl kuohukermaa
½ rkl soijakastiketta
1 rkl kermaviiliä
½ rkl sitruunamehua
suolaa

mureketaikina

250 g jauhelihaa
1 rkl korppujauhoja
1 muna
2 rkl kermaa
½ lihaliemikuutio
¼ dl vettä (tarkasta äidiltä!)
¼ sipuli
2 tl viherpippuria
voita paistamiseen

Pippuripihvit tehdään opiskelijaystävällisesti jauhelihasta, vaikkakin kokin kokemus kertoo, että myös kokolihaversio on vähintäänkin kelvollista.

Aloita valmistus hitaimmasta, eli valkosipuliperunoista. Leikkaa sipuli renkaiksi sekä pestyt ja kuoritut perunat n. 1 cm paksuisiksi viipaleiksi.

Voitele uunivuoka, ja lada perunat ja sipuli kerroksittain vuokaan. Ripottele väliin suolaa, mustapippuria ja puristetut valkosipulin kynnet. Pane uuniin paistumaan 200 asteeseen noin tunniksi.

Jatka seuraavaksi mureketaikinan valmistuksella. Liuota lihaliemikuutio veteen, ja lisää korppujauhot lihaliemeen. Lisää muna, pilkottu sipuli, murennettu viherpippuri ja kerma.

Sekoita mureketaikina tasaiseksi ja muo-

toile siitä pihvejä. Paista pihvit voissa (sulassa toim. huom.) pannulla ja lada uunivuokaan.

Tee kastike paistinpannulle. Sulata voi ja murskaa joukkoon viherpippurit. Liekitä kastike konjakilla. Lisää kerma, kermaviili ja soi ja keitä kastiketta hetki kokoon. Lisää lopuksi sitruunamehu ja tarvittaessa suolaa.

Kaada kastike pihvien päälle, ja kypsennä 225 asteessa noin 10 minuuttia. Nauti ystävän kanssa. Tyypillisellä nörtillähän ei moisia ole, joten vaihtoehtoisesti voi myös säästää osan sapuskasta seuraavalle päivälle. Vielä tyypillisemmät toki kavahtavat raakojen ruokatarvikkeiden käsittelyä, joten heille lohdutukseksi:

*Etno
palvelee
nälkäisiä:*

ma–pe 10.30–13.00
ma–to 18.00–00.00
pe–la 18.00–03.00
su 15.00–00.00

Dr. Taschenkrebs vastaa kysymyksiin

Olin presidentinvaalien toisella kierroksella äänestyskopissa. Olin mielestäni selvästi päättänyt kumpaa äänestän (Sale/Tarja), mutta kuin riivattuna käteni piirsi paperiin hämähäkin väärin päin. Pitäisikö huolestua?
Nimim. Erkki

Hämähäkki väärin päin viittaa selvästi kuolemaan. Tapauksen askarruttavuuden tähden käännysin toimituksemme muiden jäsenten puoleen. Johtava grafologimme diagnosoi, että käsialastasi päätellen kirjoitat koneella. Toimituksemme harrastelijaneurologi-uurologi formuloi taudinmäärityksensä näin: ”Liiallinen irkkaaminen on vääristänyt kommunikaatioväylää visuospatiaalisen lehtiön sekä kättä ohjaavan motorisen aivokuoren osan välillä.” Sinun ei ole kuitenkaan syytä pukeutua Mustiin, koska jokin moraali on säilytetävä, vaikka loppu läheneekin.

Eikö tämä rahan valta ole mennyt jo liian pitkälle? Miksi Eurooppa on nimetty rahayksikön mukaan?!

Yhyy -04

Arvoisa Yhyy, kuten varmasti tiedät, saksalainen kartoittaja Martin Waldseemüller nimesi Amerikan mantereen vuonna 1507 maailmankartassaan *Cosmographiae introductio*. Uusi Maailma sai nimensä firenzelaaiselta Amerigo Vespuccilta (lat. Americus Vesputius). Nimeäminen perustui Waldseemüllerin väärinkäsitykseen mantereen löytäjästä. Toinen italialainen, Cristoforo Colombo (lat. Christopher Columbus) näet kävi mantereella jo vuotta ennen Vespuccia. Toisaalta nimeäminen meni oikein, koska Vespucci (toisin kuin Colombo) uskoi löytäneensä uuden mantereen. Raha

määräsi jo tuolloin; kumpikin löytöretkeilijä oli espanjalaisten palkkalistoilla, minkä voi todeta vertailemalla Amerikan espanjan- ja italiankielisten valtioiden määrää. Itse muuten käytän mantereesta nimeä ”Viikinky” alkupeiräisten löytäjien kunniaksi.

Ja koska nyt lähdimme kulkemaan länteen päin, tutkaillaanpa hiukan rahan valtaa Aasiassa. Japanin rahayksikkö jeni (”en” kuten nousevan auringon maan asukit sen lausuvat), Korean won ja Kiinan yuan kaikki ovat samaa perua, sanojen merkitys on ympyrä. Jenin arvo kiinnitettiin toisen maailmansodan jälkeen dollariin. Edellä mainitusta syystä yksi dollari vastasi 360 jeniä aina vuoteen 1971 asti, jolloin Amerikan Yhdysvaltojen (Viikinkyn Yhdysdominat) hallitus presidentti Nixonin johdolla purki dollarin ja kullan välisen suhteen, ja Bretton Woods -järjestelmän talouspolitiikan romuttuminen alkoi...

Jotkut epäilevät, että Eurooppa olisi saanut nimensä kreikkalaisen mytologian Foikian prinsessa Europasta (Europe), jonka kuvan voi muuten nähdä kreikkalaisesta kahden euron kolikosta (se tyttö siinä Zeusin vieressä). Toisen merkittävän teorian mukaan Eurooppa on saattanut saada nimensä seemiläisiltä, arabiksi ”ereb” nimittäin tarkoittaa auringonlaskua. Seemiläisten näkökulmasta aurinko on laskenut Euroopan suuntaan. Tällä periaatteella Eurooppaa määritettäessä Suomea ei kyllä voida laskea siihen kuuluvaksi. Tämä ei sinänsä ole yllättävää, koska sanotaanhan niin usein, kuten nytkin, että ympyrä on sulkeutunut. Stereotypian mukaan taas suomalaiset ovat sulkeutunutta metsäkansaa. Metsään eksynyt kulkee helposti ympyrää. Ovatko suomalaisen juuret siis yhteiset kenties itäaasialaisten kanssa, ihmettelen ymmyrkäisenä.

Pikku-tikkiläisen puuhapalsta

Riku Saikkonen

Sudokuja, lisää sudokuja! Yleisön pyynnöstä 16-kantainen heksadesimaalisudoku. Jokaiselle riville ja sarakkeelle sekä 4x4-ruutuihin kuuluu siis permutaatio numeroista 0123456789ABCDEF. Tämä sudoku on paikallisesti minimaalinen: yhtään näistä vihjeistä ei voi jättää pois.

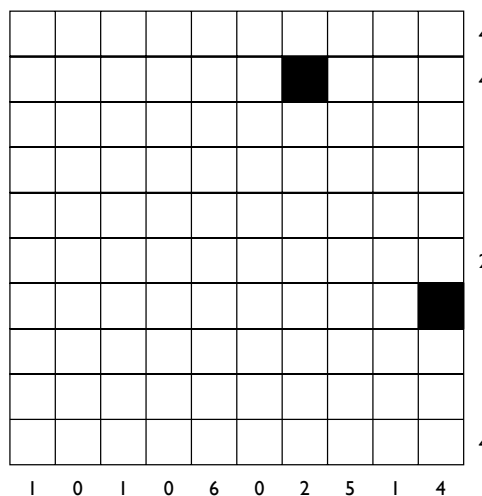
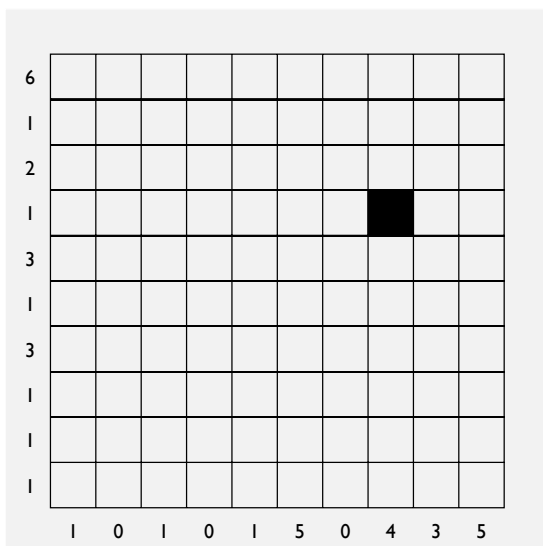
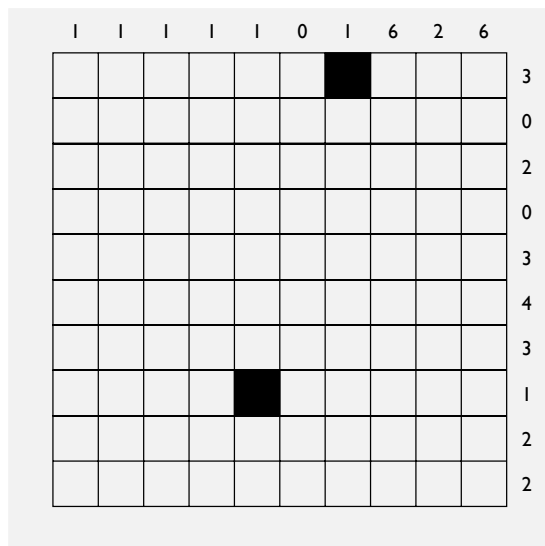
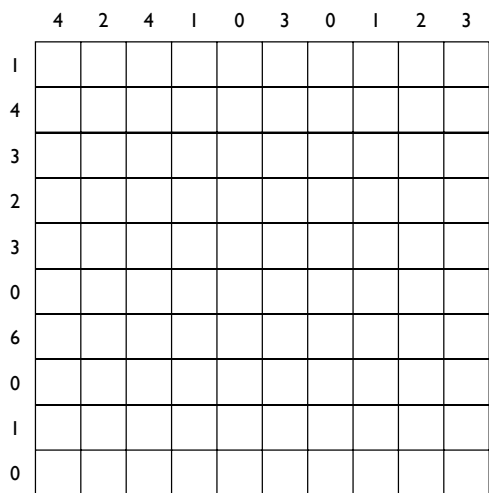
					4		C	7		9	B				
3	6		B		0		9	C			D	7	I		2
				B		2		8	6		A		E		3
		C	9			E						6	0		
0				4				A	3		5				
	I		8	E						0	9			C	
B			C	9	D					2	6	5	8		
I		A	4	F	E					8		2	6		B
			D	6							4	F			
C				A		8	I	2	B		7				5
		B				5			F			8	A		
9		0		8			2	E	5				7		F
8	A	F	I				B	D		7		0		2	
					9			0		B	2				

Julkaisemme ratkaisut seuraavassa lehdessä. Vieressä Alkorytmi 3/2005:n sudokun ratkaisu.

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

Alla ovat laivanupotuspelitehtävät muistuttavat hieman japanilaisia ristikoita. Sijoita kuhunkin ruudukkoon alle piirretyt kymmenen ”laivaa”: yksi neljän ruudun pituinen laiva, kaksi kolmen ruudun pituista, kolme kahden ruudun pituista sekä neljä yhden ruudun kokoista laivaa. Kuten perinteisessä laivanupotuspelissä, laivat voi sijoittaa joko pystyyn tai vaakatasoon, mutta laivat eivät saa koskea toisiaan edes kulmista.

Ruudukon reunoissa olevat luvut kertovat, montako tummennettua ruutua kyseiseen riviin tai sarakkeeseen yhteensä tulee. Kaikki tummennetut ruudut eivät välttämättä ole peräkkäin. Muutama ruutu on tummennettu ruudukkoihin jo valmiiksi. Alla olevat neljä ruudukkoa ovat siis erillisiä tehtäviä! Kiitokset tehtävistä Tommi Syrjäselle.



Laivat: ■ ■ ■ ■ ■■ ■■ ■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■

