

ReadMe

2-4/2017



Sisällysluettelo

| | |
|---|----|
| Pääkirjoituksemme | 1 |
| Puskahiipparien purkit: mistä Geokätköilyssä on kyse? | 2 |
| Länsimetro valmistui - tutustu uusiin paikkoihin! | 4 |
| Vappureportaasi 2017 | 8 |
| Näppäimistöllä kirjoittamisen iloista | 11 |
| Päätoimittajan välispiikki | 14 |
| Olipa kerran toimitusmiitti joka lähti lapasesta | 16 |
| Reportaasi: 50-vuotisjuhlaseminaari | 22 |
| Miksi aina pitäisi hymyillä? | 24 |
| Päätoimittajan lopputervehdys | 26 |



Päätoimittaja:
Henri Peurasaari

Toimittajat:
Kalle Viiri
Ville Talonpoika

Taittäjä:
Miia Rämö

Pääkirjoituksemme

Lehtemme toisen numeron aika koittaa suurin muutoksin! Todettuamme ensimmäisen numeron olleen täysin toimiva kilistimme tyytyväisenä laseja Oljenkorressa (sijaitsee siinä ihan Kumpulan Kampuksen lähellä muuten) nautiskellen kyseisen krouvin mainioita antimia kakkosnumerkokouksen merkeissä. Jouduimme harmiksemme toteamaan sen kuitenkin olevan liiankin vanhan mallin mukainen. Tänä hyvänä päivänä armon vuonna 2017 on havaittu lehtien tarvitsevan täyttää sivujansa yhä enemmän ja enemmän nk. sponsoroidulla sisällöllä pysyäkseen pinnalla. Emme nähneet mitään syytä miksi ReadMen olisi tarvinnut jäädä kehityksessä jälkeen, olemmehansentään niinkin edistyneen tieteen kuin tietojenkäsittelytiede ylpeitä edustajia itse kukin!

Näin ollen voimme ylpeästi ilmoittaa ReadMen liittyneen isojen poikien kerhoon! Lehtemme ehdottoman laatuinen sisältö ei enää yksinään riitä, vaan meidän on vastentahtoisesti upotettava

näppimme figuratiiviseen piiparipurkkiin joka onkin keksien sijaan täytetty mainosrahoilla. Mutta ei hätää, voin vakuuttaa ettei tämä aiheuta minkään sortin intressikonflikteja. Kuinka yhden tahon rahavirta voisi vaikuttaa mihinkään, varsinkaan tahosta kirjoitettaviin juttuihin? Mahdotonta!

Näin sieluni myyneenä uusiin mahdollisuuksiin perehtyneenä voin vain ihmetellä kuinka tähän ratkaisuun ei päädytty aiemmin! Olemmeko olleet sokeita nykyajan realiteeteille? Mutta kuten tapanani on sanoa, turha itkeä maahan valuneen maidon, tai tässä tapauksessa menetettyjen tulojen alhaisemman tuotantoarvon vuoksi, siihen ei voi enää vaikuttaa. Nostakaamme jatkossakin Oljenkorressa malja ReadMen menestykselle!

*Henri "Dollarinkuvat silmissä"
Peurasaari*

Puskahiipparien purkit: mistä Geokätköilyssä on kyse?

Ostin eräänä kauniina syyspäivänä kahluuhousut ja vedenkestävät lateksiset työhanskat. Paria tuntia myöhemmin olin vetänyt ne ylleni syyssään autoioittaman uimapaikan penkillä Vantaanjoen rannassa. Poutaisa viikko tekisi tämän päivän retkestä toivottavasti helpon.

Ojaan viettävällä rinteellä seistessäni koetan varovasti saappaani kärjellä hulevesiputken edessä olevaa vedenalaisen kallion näköistä pintaa, joka osoittautuikin tekstuuriltaan hämäävästi kiveä muistuttavaksi mutakertymäksi hajoten sumuksi veteen. Astun varoen putken suulle ja lähden kumarassa työntymään päivänvalon ulottumattomiin kolmen ystäväni seurattuna heti perässä. Määränpää on noin puolen tunnin viemärisamoamisen päässä.

Emme lähteneet viemäriä tutkimaan vain akateemisesta mielenkiinnosta alempia tasoja kohden. Olemme geokätköilijöitä, ja likaisessa putkessa

kahlaamisemme on tarkoitus johtaa syvälle piilotetun kätköpurkin löytöön. Harrastus tarjoaa usein syyn käydä paikoissa joihin ei muuten tulisi edes vilkaistua, mutta mistä koko touhussa on oikeastaan kysymys?

Geokätköily on niin luonnollisiin kuin rakennettuihinkin ympäristöihin toisten kätköilijöiden piilottamien kätköpurkkien etsimistä. Kussakin kätköpurkissa on loki-vihko, johon kätköilijä merkitsee käyntipäivämääränsä todentaakseen löydön. Perinteisimmillään apuna kätkön löytämiseen on ainoastaan kätkön koordinaatit jotka voi etsiä internetistä löytyvistä kätkölistauksista.

Vaikka tarkoista koordinaateista etsimisen voisi kuvitella olevan hyvinkin helppoa, varsinkin metsäiseen maastoon hyvin naamioitua purkkia voi joutua etsimään kuusten oksilta hyvinkin pitkään. Lisähaastetta tuovat myös kätköt, jotka ovat vaikeissa paikoissa, kuten puissa, tolpissa, luolissa tai viemäreissä. Aina kät-

kölle ei ole mielekästä edes yrittää päästä ilman kunnollista varustusta. Suurin osa kätköistä on kuitenkin aloittelijallekin sopivia jemoja, kuten kaiteisiin magneetilla kiinnitettyjä filmipurkkeja tai puun oksalle jekkulangalla taiteiltuja putkiloita.

Kaikkien kätköjen koordinaatteja ei voi tarkastaa suoraan listauksista, vaan niiden lopulliset koordinaatit saa vain suorittamalla ensin jonkin määrätyn tehtävän. Multikätköissä kätköilijän on

löydettävä ennen lopullista kätköä yksi tai useampi välipiste, joista saa koordinaatit seuraavalle välipisteelle tai varsinaiselle kätkölle. Mysteerikätköissä kätkön lopulliset koordinaatit saa selville ratkaisemalla ensin jonkin pulman, joka voi olla hyvinkin haastava. Laatikon ulkopuolella ajattelemisen, ohjelmointi ja matematiikka ovat usein hyödyllisiä taitoja mysteerien ratkaisijoille.

Kalle "EKK" Viiri



Karttamme

Länsimetro valmistui - tutustu uusiin paikkoihin!

Länsimetro valmistui, kuten toivottavasti monet meistä opiskeli- ja työikäisten aikanaan. Auringonlaskun vankkureiden valmistuminen tuli kaikille niin yllättäen että kovin harva on edes ajatellut mitä mahdollisuuksia Länsimetro tarjoaa, muutakin kuin uuden tavan päästä pois Espoosta. Metroturismin aika on tullut! Tiedätkö jo, millaisia maisemia oranssi orhi kuljettaa kaupunkilaiset katsomaan? Ei se mitään, koska me tiedämme!

Lauttasaari

Tämä Helsingille kuuluva pala Espoota sisältää paitsi pääkau-

punkimme rikkaimpia ihmisiä, myös sen rikkaimpia luontokoh- teita. Tali- ja sinitiaisten katse- luun kyllästynyt helsinkiläinen voi rantautua saaren rantaluontoon tutustumaan muualla harvinais- sempaan puutiaiseen. Saarelta etsivä löytää myös Krepost Svea- borgiin kuuluneita linnoituksia, eli arvokkaita jäänteitä tsaarinajan nimbyilystä.

Lauttasaarella sijaitsee myös naapurissa olevan Koivusaaren metroasema. Valmistuessaan se on todellinen nähtävyys, sillä metroaseman liukuportaat ovat Suomen pisimmät laatuaan. Muu-

ta nähtävään Koivusaarella ei oikeastaan ole, paitsi yksi todella iso kivi, joka on seissyt paikallaan jääkaudesta alkaen. Kiven kyky olla murenematta moreeniksi Länsimetro- n avajaisiin asti on kunnianarvoinen suoritus.

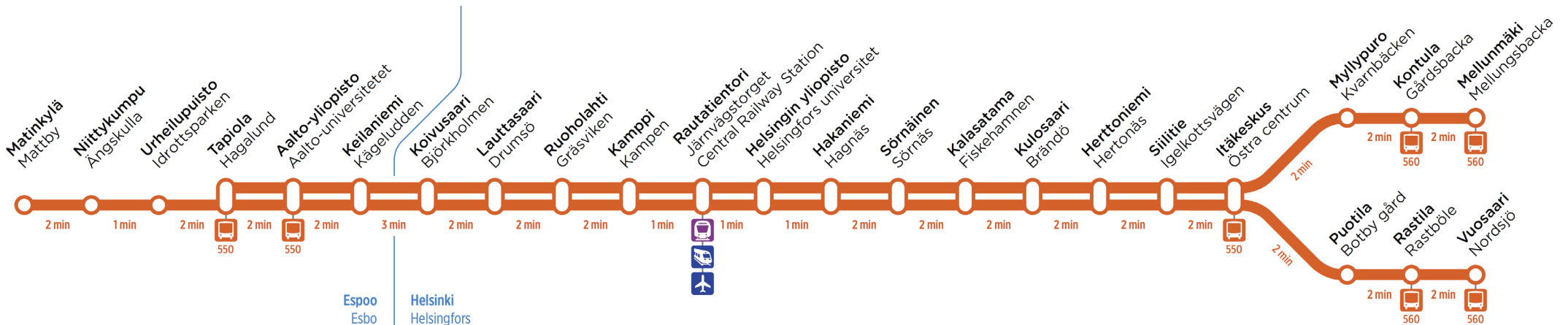
Keilaniemi

Keilaniemi on pinta-alaltaan noin kahdeksankymmentäprosentti- sesti ajoväyliä ja parkkipaikkoja, ja loput kaksikymmentä prosenttia koostuvat IT- ja energiafyrmoista sekä niitä palvelevista toimitus- toruokaloista. Ympäristössä sointuu runollisesti Laajalah- den luonnollinen kauneus ja sen räväkä kontrasti toimitus- totyöntekijöiden arkiseen ah- dinkoon. Länsimetro- n nettisivuilla sanotaan aseman ilmeen sopivan Keilaniemeen "viileydellään" ja "metallinhoitoisuudellaan", mikä

osaltaan ehkä kertoo millaiseen dystopiamaailmaan täällä junasta jäävä astuu.

Paikalla ei kannata käydä ellei ole töissä jossakin alueen megakor- poraatiossa. Jos Keilaniemeen on pakko mennä, voi samalla vilahtaa vilkaisemassa Sony PlayStation 2 -konsolin muotoisen Fortumin pääkonttorin.

Otaniem... eikun Aalto-yliopisto Jotteri pysäkkien nimissä olisi liikaa niemiä, tämä asema nimettiin lähimmän peruspalvelun mukaan Aalto-yliopistoksi, aivan kuten Kaisaniemen metroasema Hel- singissä. Epäilemme, että tämän aseman yhteydessä ei ole juuri nähtävää - ellei metron saapumi- nen vihdoon tuo Otaniemeen Al- kon myymälää teekkareiden iloksi. Silloin on syytä odottaa sellaisia



pippaloita joille Rion karnevaalitin jäävät kakkoseksi!

Tapiola

Ironisesti metsänjumala Tapiola on mukana nimetty Tapiola on kaupunkimaisinta kaupunkia, jota Espoolla on helsinkiläiselle turistille tarjota ivattavaksi. Runsaasti nähtävää tarjoava ostarialue sisältää perinteisen ostarikapakkaelämyksen ohessa runsaasti tiloja nuorisolle ja kulttuurille, joten alue on varmasti tilastollisesti punavihreän helsinkiläisen mieleen. Estetiikoiltaan alue tuo mieleen Itä-Pasilan jonka vieressä kasvaa kerrostaloin täplitetty metsä, paitsi osa taloista on taskumatinkin muotoisia. Paikalla on hyvät saumat selvitä maailmanlopusta, eli jos laskeuman yllättäessä autoilijan Merihaan bunkkerikylä on jo täynnä, suuntaa tänne!

Tapiolassa on myös Urheilupuiston metroasema, joka näyttää puoliksi maahan vajonneelta toimistotalolta. Metroaseman vieressä on Esport Center, jossa ei saamiemme tietojen mukaan järjestetä videopelitoimintaa. Turistit ottakoot oman kynäriin mukaan.

Ja länttä kohti...

Urheilupuiston jälkeen aletaan olla niin kaukana Espoon perukoilla ettei toimitustiimimme ole siellä ehtinyt edes käymään, mutta tarina kertoo siellä olevan lähinnä normaalia Espoota, eli autoteitä, nukkumalähiöitä ja viherkaistoja. Lisäksi siellä on Matinkylän taa-jaman ostoskeskus Iso Omena, eli Espoon Jumbo, jonka yhteydessä oleva Matinkylän asema toimii Länsimetron ykkösvaiheen päätepysäkinä.

Kun nämä paikat on koettu, voitkin ryhtyä odottelemaan Länsimetron kakkosvaiheen valmistumista! Kakkosvaiheen Länsimetrolla voitkin sitten aikanaan suhailla vaikka Tukholmaan asti. Nykyinen suunnitelmahan jatkuu vain Kivenlahteen saakka, mutta todennäköisyys että se valmistuu kenenkään meistä elinaikana on niin olematon että yhtä lailla voimme väittää että pääset suoraan junasta Junibackeniin tai Tekniska Museetiin. Jos aikoo pettyä, kannattaa pettyä kunnolla!

Kalle "EKK" Viiri

WE

ARE

HIRING



Check our open positions
smartly.io/careers

 SMARTLY.IO

Vappureportaasi 2017

Vapu alkoi taas. Harva tietää monen tason vappu onkaan käynnissä, sillä ilmiöthän vain kasaantuvat päällekkäin jos yksikään niistä ei lopu uuden alkaessa. Perinteiden mukaisesti opiskelijat toivottivat tämän juhlan jälleen tervetulleeksi! Tapahtumat alkoivat normaalisti vappusitseillä, tosin hieman erikoisemmassa sijainnissa. Päätoimittaja itse ei päässyt paikan päälle, mutta onneksi toimituksesta löytyi uskalikko jonka vahvat aivosolut eivät tuhonneet muistiproteiineja jotka jälkikäteen sallivat tapahtumasta raportoinnin. Nanofus, the stage is yours!

Vappusitsit olivat varmasti monelle vapun kohokohta. Pirunkirkon juhlasali oli TKO-älyn vappusitsien näyttämönä uusi ja hulpea, ja matka Suomenlinnaan haalarien värillä lautalla rakensi sitsien odotushuonaa.

Salissa odottivat simalaset ja yksi pisimpiä sitsipöytiä toviin. Tämä toi omat akustiset haasteensa puheiden pitäjille, mutta korosti

kaanonien pauhua aivan omalla tavallaan. Tekiksen musteentuoksuinen sitsikirja oli ehdottomasti illan tärkeimpiä uusia tuttavuuksia. Sen komeat kannet ja uskomattoman laaja sisältö sulattivat varmasti paatuneimmankin sitsaajan ja meemeilijän sydämen.

Sitsien lähestyessä loppuaan ilmapallot kierivät lattioilla ja pomppivat iloisesti pöydästä toiseen. Erinomaisen maukkaasta sitsiruuasta ja -juomasta kylläinen juhlaväki lauloi riemuissaan. Kun koitti aika siirtyä mantereen puolelle, öinen lautta täyttyi sitsaajista, joiden laulu jatkui pitkälle yöhön.

Kiitokset Talonpojan Villelle tästä muuten mahdollisesti ikuisen pimennon uhkaaman tilaisuuden taltioimisesta jälkipolville. Seuraavana päivänä halu unohtaa oli nimittäin huomattavan suuri, kun TKO-älyn hallitus kokousti Gurulassa varapuheenjohtaja Eero Kuurneen johdolla. Tuska heijastui useiden paikallaolijoiden silmistä, samalla kun useita ah niin upeita



laulukirjojamme päättyi uusille omistajille jotka eivät olleet vappusitseille uskaltaneet, mukaanlukien allekirjoittaneelle. Kokous saatiin valmiiksi ennätysajassa, lieneekö pohjalla VPJ:n tehokkuus vaiko kenties kokoustaajien haluttomuus tuoda esiin lisäasioita?

Kokouksen jälkeen toiminta jatkui edellisinä vuosina hyväksi todetulla ajanvietolla A.I. Virtasen aukiolla, jossa TKO-älyn lippu roikkui esimerkillisesti tangossa kauan ennen kuin mikään muu Kumpulalainen järjestö ehti apajille. Hyvä me! Aika aukiolla kului rattoisasti grillieväitä maistellessa, laulellessa ja ystävien kanssa jutellessa, vaikka sääolot olivatkin vähän mitä olivat. Taivas kun päätti sataa lunta niskaamme, mikä oli useiden juhli-

joiden mielestä hyvinkin epäsoviva tähän aikaan vuodesta. Kaikeksi onneksi tämä ei kuitenkaan kestänyt koko hengailua ja kuten kuvasta näkyy myös kirkkaampia hetkiä osui kohdallemme! maximumSponsor.jpg - kuvatekstinä: Tietojenkäsittelytieteilijä Max Payne (tai Maximilian Remming, kysyjästä riippuen) esittelee sponsorilasikokoelmaansa. Kuten voidaan havaita, TKO-älyn yhteistyökumppanit eivät säästele huolenpidossa.

Lopulta Mantan lakituksen lähestyessä aukio tyhjjeni juhlista opiskelijoista ja seurueemme siirtyi Havis Amandan patsaan lähetyville. TKO-älyn lippu loisti vallinneen vesisateen lävitse omana keltamustana itsenään aivan esityslavan vieressä. Paikka

oli erinomainen, juuri sopivan sivussa kaiuttimista ettei loistelas äänen ulosanti pirstonut kenenkään korvia, mutta aitiopaikalla itse lakitusta ajatellen. Pakko arvostaa lipunkantajaosaston tahdonvoimaa puskea itsensä niinkin hyvään paikkaan.

Lakituksen jälkeen lippu siirtyi muiden lippujen johtohahmona tuomiokirkon edustalle portaiden yläpäähän. Täällä kaiken yläpuolelta tuulen ja Resonanssi ry:n (fyysikkotuttumme) seurassa seurasimme alempana aukiolla tapahtuvia tapahtumia liiankin innokkaasti: Lippumme kun lähti kävelemään omille teillensä! Kävelemään saattaa olla asioiden vähättelyä, sillä lippumme kaappanut Matrix ry:n edustaja juoksa-aika kovaa tahtia pakoon väliaikasta lippuvastaavaamme Jarkko Karttusta joka onnistuneesti matemaatikon virheliikettä hyödyntäen

ajoi tämän umpikujaan. Lippu hankittiin onnistuneesti takaisin alle kahdessa minuutissa, eikä paikallaolijoilla ollut juuri esittää moitteita valvontaosaston toiminnasta. Hyvää menoa oli!

Lopulta uuden vapun alkamisen juhlinta sai huippukohtansa järjestömmä Ullanlinnanmäen debyyttillä! Alkavan perinteen mukaisesti osasto fuksit telttaili yön ylitse tähtitornin vierustalla saadakseen parhaan mahdollisen juhlanviettopaikan seuraavalle päivälle ja siellähän TKO-älyn teltta olikin! Ilmestyimme tosiaan järjestövoimin Ullanlinnanmäelle ensimmäistä, muttemme suinkaan viimeistä kertaa. Grilli kävi kuuma ja oivan joukkomme jäseniä ilmestyi paikalle yllättävän suurilukuisesti ottaen huomioon edellispäivän menon. Päivän päätteeksi alkavan perinteen sääntöjen mukaan jäävät keräsivät fuksien tuomat kampeet pois: Vaikka käsite Vappu on vanha kuin itse aika, mahtuu siihen aina jotain uutta.

*Henri "Fargate" Peurasaari
Ville "Nanofus" Talonpoika*

Näppäimistöllä kirjoittamisen iloista

Käpistelijä! Kaipaavatko sormesi allensa jotain pehmoisempaa? Ovatko kumilärpäkenäppäimistösi nappulat lurpahtaneet käyttökelvottomiksi? Kaipaatko vanhan hyvän ajan kirjoitusvälineiden naksatelevaa ääntä? Rajoittaako nykyinen näppäimistösi sormiesi uskomatonta nopeutta? Vastasitko kyllä edes yhteen näistä kysymyksistä? Hanki mekaaninen näppäimistö! Orastavat jännetupentulehdukset voivat pian olla historiaa! Kuten myös lompakkosi sisältö! Se kiittää uutta harrastustasi, kun sen harteilta putoaa paino!

Mutta mistä aloittaa? Yksi hyvä lähtöpiste on pohtia, minkäkokoisen kapistuksen tarvitsee. Moni arvostaa täysikokoisen näppäimistön kaikkia herkkuja. Siinä sormilta eivät koskaan lopu uudet napit testattavaksi, ja numpad on erinomainen työkalu vaikkapa Dwarf Fortressia pelatessa. Jos haluaa hiirelleen pykälän enemmän tilaa, voi tenkeyless olla hyvä vaihtoehto. Tenkeylessistä puuttuu täysikokoisen numpad ja

muistuttaa siksi monia läppärinäppäimistöjä. 65%-näppäimistö tiputtaa pois lisäksi mm. end- ja insert-napit sisältävän klusterin.

Jos tahtoo olla oikein villi, 60%-näppäimistö on oiva valinta! Se karsii tylysti pois nuolinäppäimet, kuka moisia mihinkään tarvitsee!(?) 60% tai vielä pienemmät näppäimistötyypit, kuten 40%, nojaavat vahvasti useisiin kerroksiin ja näppäinyhdistelmien ahkeraan käyttöön. Palkintona tästä on kuitenkin helppo mukana kuljetettavuus, paljon tilaa työpöydällä ja – niin väitetään – ergonomisempi kirjoitusasetto sormien kulkiessa lyhyempiä matkoja.

Toinen oleellinen valinta on kytkinten tyyppi. "Tavallisissa" näppäimistöissä piirilevyn sijaan näppäinten alla on eräänlainen kumilärpäke, joka rekisteröi siihen painettavien näppäinten painallukset. Mekaanisessa näppäimistöissä puolestaan on jokaisen näppäimen alla erillinen, piirilevyn kiinnitetty kytkin. Tällöin näppäimenpainalluksia voi rekisteröityä yhtä aikaa suurempi määrä kuin ei-mekaanisessa näppäimistöissä, ja erilaiset kytkimet luovat todella erilaisia kirjoit-

tuskokemuksia. Suosituimmat ja tunnetuimmat kytkimet valmistaa saksalainen Cherry, ja Cherry värikoodatut MX-kytkimet ovatkin de facto standardi. Markkinoilla on myös Cherry-klooneja nimillä Gateron ja Kailh, eivätkä ne eroa huomattavasti Cherryista. Useimmat erikseen myytävät keycapit, näppäinten ne osat, joita sormilla hiplataan, ovat Cherry-kytkimiin ja klooneihin sopivia. Muita kytkinbrändejä ovat esimerkiksi Topre ja Alps.

Cherry-kytkinten lyhyt oppimäärä: Kytkimet voidaan jaotella niiden tuntuman perusteella. Kytkimen aktivointivoima voi olla kevyt tai raskas ja kytkin voi olla lineaarinen tai taktiili. Taktiilissa näppäimessä tuntuu pykälä siinä kohdassa, jossa näppäimen painallus rekisteröityy. Lisäksi taktiili kytkin voi päästää aktivoitaessa naksahavan äänen taikka sitten ei. Yleisimpiin Cherry-kytkimiin kuuluvat esimerkiksi Brown (taktiili, kevyt, ei naksahava), Blue (taktiili, kevyt, naksahava) sekä Black (lineaarinen ja raskas), mutta eri variaatioita on huomattavasti enemmän. Kytkinvalinta on täysin makuasia, ja erilaisia kytkimiä kannattaakin testaila ennen ostopäätöstä.

Kirjoittaja teki tässä tovi sitten myös hurjapäisen kokeilun kirjoitusnopeutensa parantamiseksi: hän luopui perinteisestä qwerty-näppäinasettelusta ja pakotti itsensä käyttämään colemak-asettelua. Jos toivoisi pystyvänsä näpyttämään Typescriptia entistä nopeammin voi colemakin tai dvorakiin siirtyminen olla hyvä idea. Siinä missä qwerty on suunniteltu niin, että usein yhdessä käytettävät näppäimet ovat mahdollisimman kaukana toisistaan (jääne kirjoituskoneiden ajoista, jolloin vierekkäiset merkkejä paperille lyövät osat saattoivat jäädä jumiin), colemak ja dvorak tähtäävät päinvastaiseen. Colemakin ja dvorakin välinen ero puolestaan liittyy siihen, miten usein käytetyt näppäimet on aseteltu toisiinsa nähden. Colemakissa on pyritty saamaan usein yhdessä käytetyt näppäimet saman käden sormien alle, jolloin niiden yli voi helposti rullata, kun taas dvorakissa usein käytetyt yhdistelmät ovat eri käsien sormien alla, jolloin niitä voi nopeasti näpyttää kummallakin kädellä vuorotellen. Nämä ”yleisimpien näppäinten” määritelmät soveltuvat ensisijaisesti englannin kielelle, mutta ne ovat suomessa pitkälti samat. Colemak-tielle kir-

joittaja lopulta jäi; ä ja ö ovat kahden sormen näppäinyhdistelmän päässä, mutta se on pieni hinta siitä, että kirjoitusnopeus kasvoi parin kuukauden opetteluajan jälkeen parillakymmenellä prosentilla. Ja englantia sitä internetissä muutenkin enimmäkseen kirjoittaa.

Näppäimistön valinnassa pääsee pitkälle valitsemalla haluamansa koon, kytkimet ja mahdollisen taustavalaistuksen. RGB-valot eivät lisää kirjoitusnopeutta, mutta ovat siitä huolimatta vekkuli lisää. Kunnan mekaaninen näppis kestää eliniän ja parantaa niin

kirjoitusergonomiaa kuin nopeutakin. Nopeuteen voi saada lisän myös koettamalla jotain muuta näppäimistöasettelua. Tällainen muutos on tosin pitkä ja työläs prosessi, mutta silti harkitsemisen arvoinen.

Kirjoittaja harrastaa mekaanisia näppäimistöjä ja muotoili tekstin jotakuinkin lehden teeman mukaisesti. Mutta ihan oikeastikin, mekaaninen näppis on aika hyvä sijoitus!

Ville ”Nanofus” Talonpoika



Päätoimittajan välispiikki

Noh niin, tässä on se hetki jossa normaalisti numero ReadMe:a olisi päättynyt ja aloitettaisiin seuraavan odotus. Tänä vuonna sitä poikkeuksellisesti ei tapahdu, vaan se mikä olisi ollut kolmas ja jopa neljäskin numeromme seuraa heti seuraavaksi. Kakkosnumeron teema käytännössä loppuu myös, joten pääsette huokaisemaan helpotuksesta. Vuosi on vienyt siinä ironian voimin kritisoimaamme sellouttaamista vain pahempaan suuntaan, joten tässä vaiheessa jopa sen ironinen käyttö riipaisee päätoimittajan järjestötoiminnassa vähitellen kuorestaan paljastunutta sydäntä. Pitänee nostaa suojavallit taas ylös, maailma ei toimikaan niin kivasti kuin järjestömme.

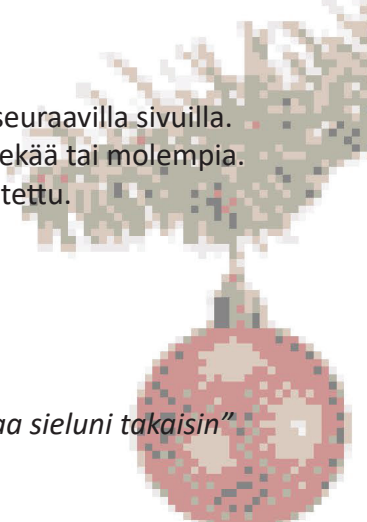
Mutta vaikka maailma olisikin mennyt päin honkia, ei tätä lehteä kukaan käsiinsä nosta moisten huolien vuoksi. Tai jos nostaa niin unohtaakseen ne, ei suinkaan siksi että joku toimittaja kaiuttaisi ne välittömästi takaisin lukijaa päin. Nekin aikansa ReadMe:lla tosin oli, kun huumori ei niinkään sivuilla kukkinut vaan jutut olivat hie-man asiapitoisempia. Asiajuttuja tosin seikkailee näihin uusiinkin lehtiin aina silloin tällöin, mutta niissäkin on tietty humoristinen ote. Tai ainakin se on toimituksen mielestä hauska. Toivomme suuresti että jopa kaikkein kuivimmat juttumme herättävät edes pienen hymähdyksen tai ilmanpuuskauksen nenän kautta lukijoissamme.

Ajassa taaksepäin, mainitsinkin tuossa ensimmäisessä kappaleessa rahanahneuden olleen kasvava ongelma vuoden edetessä, ja toimituksella olikin juuri aiheeseen liittyvä keskustelu eräs kaunis iltapäivä yllättäen juurikin toimituskokoustemme suosimassa vapaa-ajanviettokehteessä jonka kaikkein vähiten puusilmäiset

saattaisivat kyetä pääkirjoituksesta bongaamaan. Totesimme yhteisvoimin ettei tätä missään tapauksessa voi jättää jakamatta julkisesti sillä mielestäni meillä oli vähintäänkin yhtä paljon asiaa kuin Karpolla. Josko tässä sitten oli pointtia tai ei, sen jätän arvon lukijakuntamme selvitettäväksi. Kyseisen keskustelun transcript

on nimittäin seuraavilla sivuilla. Nauttikaa, itkekää tai molempia. Teitä on varoitettu.

*Henri "Antakaa sieluni takaisin"
Peurasaari*



Yhdistä firma ja logon pala:



tuxera
CGI nitor nixu sc5
elisa reaktor
solinor
futurice
smartly.io
procountor

(Ei kovinkaan tarkka) Legend:

EKK = Joku puolitunnettu koomikko

Nanofus = Talonpojista villein

Fargate = Tekijänoikeusrikkomuksia välttelevä fantasianörtti

Olipa kerran toimitusmiitti joka lähti lapasesta

Dramaattinen uudelleenkeronta

EKK: Ärsyttää kyllä kun nykyään ei vaan osata tehdä videopelejä oikein. Tai siis tarkoitan sanoa että kaikki pelitalot pitäisi räjäyttää.

Fargate: Haloo?

Nanofus: Jumpe! Ei kai nyt sentään? Mihin tarkalleen viittaat?

EKK: No siis joka pelissä jotain luutbokseja. Jos haluan ostaa jotain tietämättä mitä saan, ostan My Little Pony™ blindbagin.

Fargate: Ai ne perkeleet. Juuh, jep, ilmankin voisi elää, mut ei kai ny kaikkia devejä tappaa tarvitse?

EKK: Jos haluan pelata Darth Waiteria™ niin kyllä tarvitsee! Ja ei tässä tappamisesta puhuttu vaan räjäyttämisestä!

KVI (Koko v ___ n internet): The \$ intent \$ is \$ to \$ provide \$ players \$ with \$ a \$ sense \$ of \$ pride \$ and \$ accomplishment \$ for \$

unlocking \$ different \$ heroes.

Nanofus: Onhan se neljänkymmenen tunnin grindaus ikonisen hahmon avaamiseksi aika nihkeää. Mutta eiväthän kaikki loottiboksit hornan syvyyksistä ole, vikahan lienee todellisuudessa siinä, että niiden avulla saa etua kilpailulliseen peliin.

EKK: Voitaisko palata vanhaan hyvään malliin jossa peli ostetaan kerran kaupasta ja sitten sitä pelataan kunnes kasetti hajoaa?

Nanofus: Mutta entäs nettipelien serverien ylläpitokustannukset? Kai vapaaehtoiset mikromaksut ovat sellaisten kustantamiseksi ihan hyväksyttävä työkalu.

Fargate: Jos on pakko laittaa niitä mikromaksuja nii voisivat edes pitää heikosti naamioidun uhkapelaamisensa pois alle täysi-ikäisten peleistä, kiitos. Silloin kun minulla oli vajaa 1000 MMR-pistettä niin kosmeettiset

itemit ostettiin suoraan marketista!

EKK: Silloin kun minä olin pieni, vaati tosin aika paljon mielikuvitusta tunnistaa ne kolme pikseliä Darth Waiteriksi... jos olisin tykännyt Star Trekistä olisin saattanutkin maksaa ekstraa neljännestä pikselistä.

Fargate: Saatikka sitten se kun ostetaan se peli kokonaisuena, sillä \$60€ hintalapulla, mind you, niin ei oo kiva ylläri kun sieltä pärähtää eteen se "tässä on ominaisuudet, nyt hakkaa kakssataaviis tuntia et saat niistä puoletkaan auki ":D" " Nanofus: Progressiosysteemit peleissä ovat kieltämättä aika kummallinen eläin. Monet pelaajat myöskin vaatimalla vaativat sellaisia; jos levelitystä ja avattavia skinejä ei ole, "ei ole mitään syytä pelata peliä". Minne jäi pelien hauskuus?

Fargate: Onneksi löytyy niitäkin ihmisiä jotka eivät sinällänsä vaadi 'progressiota', vaan peli on se mikä peli on. Esim. tässä viime aikoina vielä uusi ilmiö Kuppipää ja Mukimies joiden ei vissiin pitänyt tehdä diiliä paholaisen kanssa. Ei siinä mitään "ja nyt kun hakkaat pelin läpi seitsemäntoista kerran saat homeisen kalanruodon profiiliisi" tarvita. Nanofus: ~~Dark Souls IV~~ Cuphead

on kuitenkin yksinpeli, yksinpelihän toisaalta ovat rakennettu kokonaan progression ympärille. Ehkä se tosiaan säteilee moninpeleihin.

EKK: Tarinallinen progressio on kuitenkin yks juttu ja mekaaninen progressio toinen. Juonen ja muun eteneminen on yks asia, mutta ärsyttää jos vaikka freeroamin mekaniikkoja varten joutuu tahkoamaan tarinaa läpi väkisin.

Fargate: Toisaalta mitäpä meillä nimenomaan oli ennen grindahtavaa progressiota? Pelit vaan tehtiin mahdollisimman vaikeiksi että ne pääsisi korkeintaan vahingossa läpi pelituntien lisäämiseksi. Kysykää vaikka NES-Retkulta.

EKK: Why not both? t. entinen Angband-sankari.

Fargate: Mikä?

EKK: Se on semmonen Roguelike-Fargate: Mikä peli ei nykyään mainosta itseänsä roguelikenä?

Toi valitettavasti sanoo aika vähän. EKK: Touché. Roguelike sanana on vähän kuin "RPG elements" mitä ennen vanhaan oli joka pelissä, eli kehittyviä statteja ym. edellä parjattua pakotettua progressiota. Ei enää, uusi muoti-ilmiö on crafting-systeemit!

Fargate: SOS

Nanofus: Voi jukra! Zombikräftäystä!

EKK: Pitääkö joka pelissä olla se crafting-systeemi? Yleensä se on vain puuduttavaa nypräystä joka muistuttaa minua kiusallisesti omista kädentaidollisista puutteistani.

Nanofus: Plus tosiaan se, että se ei yleensä sidostu pelin muihin mekaniikkoihin millään tavalla! Pelitalot (mieltikää muuten miten siistin kotosuomalainen sana tuo on) tuntuvat menevän vähän liikaa muoti-ilmiöiden perässä ja tekävän vain ns. turvallisia ratkaisuja joilla saa varmasti pelaajia. Ja niillä tuntuu kestävän aika kauan tajuta vitsin vanhentuminen. Vai onko tosiaan jossain ihmisiä, joista craftaaminen on hauskaa jo yhdeksättä vuotta?

EKK: Muoti-ilmiöiden apinointi johtaa tosiaan herkästi siihen, että yhtä suosittua peliä, jossa jokin mekaniikka on oikeassa paikassaan, seuraa läjäpäin pelejä joissa se ei ole ollenkaan kotonaan.

Fargate: Jos haluan larpata käsi-työläistä, teen sen.

EKK: Hei mua ärsyttää toi "larp-paaminen" kun puhutaan tietokonepeleistä. Jotkut puhuu vielä erikseen "live-larp-pauksesta" ku eivät tajua että se "l" on "live".

Fargate: Yhtä hauskaa kuin ilmi-

ömme indiepelien ja pikseligraf-fojen kanssa. Paljon näkee laiskaa lopputulosta, mikä harmittaa. Jos eivät aikoneet muutenkaan jaksaa niin olisivat etes suhmuroineet kunnolla eivätkä yrittäneet rahastaa nostalgialla.

EKK: Luulen että pikselibuumi on tullut jäädäkseen, ihan vain siksi että kohtuullisen siedettävän pikseligrafian pieraisee vähällä harjoittelulla vaikei mikään graafikko olisikaan. Mutta valitettavasti oikeasti hyvä pikselitaide jää helposti huonolaatuisen varjoihin.

Fargate: Ostin kun halvalla sain ja muuta sellaista.

Nanofus: Mistä tulikin mieleeni, Nintendo 64- ja PS1 -aikojen suttuiset särmät eivät ole koskaan tainneet herättää kenessäkään sellaista nostalgiaa, että niitä olisi yritetty apinoida ottamatta suuria taiteellisia vapauksia kuten vaikka Superhotissa.

Fargate: MUTTA hähhähshää Nintendo änkikin Super Mario Odysseyn polygonimario-puvun, argumenttisi on mitätön ;P Tai no, kyseessä ehkä ennemminkin nostalgiailoa sopivissa määrin eikä tasolla "tehtiin koko peli nostalgia-rahastus mielessä".

EKK: Joo, itse uskon että jos jokin graffatyylipiikselit sivuuttaa "halpispelissä" niin se on vektorigraf-

fat. Moni peli käyttää vektoreita jo tosi hyvin, esim Prison Architect. Ne myös zoomautuvat nätisti, mikä miellyttää minua kovasti. Fotorealismi on kallista ja muutenkin out.

Nanofus: Koska Prison Architect luonnollisesti johdatti ajatukseni Dwarf Fortnessiin; Lasketko merkigrafiikan vektorigrafiksi?

EKK: Voi pojat! Nyt päästään asian ytimeen!

Fargate: Ai niinkun text-based? Oispa. Fallen London on ehkä vastaavin mihin olen törmännyt, nautin suuresti, mutta ei se ihan sama ole kuin ne mitä silloin muksuna MSDOSin kanssa sekoilin. Kuka muistaa Eduskuntamanageri II:n?

EKK: Itselle oli kovaa huutoa MHM, tuo lätkäsimulaattori vailla vertaa. Vaikken jääkiekosta pidäkään.

Fargate: Oliko se se missä järkähtiin sinkoiskuja vastustajien bussiin? EKK: Ei, mutta jotain ulostuslääketeppuja siinä pystyy tekemään. Tykkäsin kovasti myös Legendin scifi-tekstiseikkailupelistä Gateway. Vaikken avaruudesta pidäkään.

Fargate: Havaitsen tässä jonkinlaisen toistuvan teeman. Mutta jos nostalgiapierujen sijaan palataisiin vaikka asiaan. Vektoreita vai ei, tekstimme?

Nanofus: No periaatteessahan teksti kirjoitetaan useimmiten vektorifonteilla että...

EKK: Kai sitä ruudulle piirrettävää merkkijonoa voi myös ajatella vektorina merkkejä? Mutta niin voi tosin pikseleitäkin ajatella vektorina...

Fargate: Komento takaisin, haukottelen jo nyt.

EKK: Mihin me oltiinkaan menossa tällä? Jotain lootboxeista?

Fargate: Ai että mie rakastan tangentteja.

Nanofus: Jotain lootboxeista! Nehän ovat muuten tavallaan tällaisen nykyaikana mukavan yleisen pelityypin erityispiirre; ns. game as a servicen (GaaS, voi juku kirjoitinko juuri oikeasti jotain tällaista). Kun ennen vanhaan nettimoninpeleillekin pukkasi jatko-osaa vuodesta toiseen (ja ihmiset mukisematta aina pulittivat sen kuusikymppisen), niin nykyään yksikin peli voi loottiboksien voimalla elää kypsään ikään, kuten vaikkapa vanha kunnan hattusimulaattori sekä varmasti tulevaisuudessa Overwatch. EA, Activision & Ubisoft: Moi. Nanofus: Noh, niin, noh. Mä dät omenat ja niin edelleen. Fargate: Eihän pari poikkeusta vielä sääntöä riko. Ongelma on vaan siinä et noi tuntuu silleen...

päätekijöiltä tässä.

EKK: Itsehän pelaan aktiivisesti ruotsalaisen Paradox-pelitalon strategiapelejä joilla on tosiaan DLC-rahoitettu vuosien tuki myös pelkän peruspelin omistaville. Mutta jossain kohtaa pelin featurelistasta leijonanosa on tavaraa jota varten pitää omistaa joku lisäri...

Nanofus: Se on kuitenkin reilua, että monipelissä voi käyttää lisäriin ominaisuuksia vaikka vain hosti omistaisi sen. Ja siinä muodossahan Paradoxin pelit ovat miltei hulvattomimpia.

Fargate: Hei, tähän on kans Endless Spacessa/Legendissä yms., eikä niissä ole kuin jotain pari isompaa expansiota niinko Civissä. Pisteet Amplitudelle. Ei siihen mitään laatikoita tarvittu.

EKK: Mistä tulikin mieleeni, tiedätkö miksi EA on Amerikan huonoin pelitalo?

Nanofus: ...No?

Fargate: :thinking:

EKK: Koska Ubisoft on ranskalainen.



Yksi Suomen parhaimmista työpaikoista hakee jatkuvasti uusia osaajia.

Oletko sinä seuraava
#elisalainen?

elisa.fi/rekry



Reportaasi: 50-vuotisjuhlaseminaari

Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitoksen viidettä-kymmenettä vuotta juhlistanut seminaari pidettiin päärakennuksen juhlasalissa 31.8. Juhlava sali oli täynnä tietojenkäsittelytieteen laitoksen niin nykyisiä kuin entisiäkin opiskelijoita, ikähaarukaltaan päästä päähän.

Tilaisuus avasi professori Sasu Tarkoma, tietojenkäsittelytieteen laitoksen päämies. Paikalla oli myös vierailevia puhujia, jotka pitivät luentoja ajankohtaisista aiheista. University of California, Berkeleyn professori Randy Katz esitelmöi rakennus-, energia- ja liikennealan tulevista mullistuksista ja niihin liittyvistä informaatioteknologian mahdollisuuksista. Professori Aapo Hyvärinen luennoi neuroverkoista, ja Tarton yliopiston professori Jaak Vilo algoritmien ja koneoppimisen hyödyntämisestä lääketieteessä ja terveydenhuollossa.

Kahvitarjoilun jälkeen vararehtori Jouko Väänänen onnitteli 50-vuotiasta laitosta taipaleensa

johdosta. Tämän jälkeen katseet kääntyivät kahvitaun aikana läsnäolueille jaettuun teokseen: Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitoksen muistivedoksia 1967-2017. Professori Jukka Paakin toimittama kirja käy läpi sen puoli vuosisataa, jonka laitos on yliopistossa ollut; sen vanhat toimipaikat, tietokoneet, tutkijat ja opiskelijat.

Seminaariin kuului myös musiikillista ohjelmaa; Sampsa Ertamon vuonna 2012 julkaistu tietokonerunoilija P.O. Eticus-Apparatus oli kirjoittanut Suven laulun, joka esitettiin laulajien, bassojen, huilujen, viulujen ja sellon kera. Seminaarin lopussa kuultiin paneelikeskustelua ja eri yliopistojen, järjestöjen ja muiden tahojen onnitteluja. Näistä yksi oli ikiomalta TKO-älyltämme. Seminaari päättyi cocktail-tarjoiluihin ja kutsuvieraille illalliseen – sekä varjobileisiin Vanhalla yliopilastalolla.

Ville Talonpoika



**Onni käypi pakkasella
minun leikkilehdossain,
silmien kilvet ääninä
paistavat kotilahdellain.
Ilman taivaalta
pilvi myöskin kaadettiin:
kuuhun notkon ohitse
saatiin päivä niin.**

Suven laulu, P.O. Eticus-Apparatus, 201616



Miksi aina pitäisi hymyillä?

Niin, miksi?

Olin kerran kauan sitten mukana projektissa jossa eräs työtoverini oli usein harmistunut. Osittain se oli sellaista hieman leikillistä, mutta vähintään yhtä usein oli jotain aihettakin. IT-alalla asiakkaat osavat olla kenkkumaisia, ja suorallekin mökkipoluille ilmestyy kiviä ja kantoja suoraan Evitskogin sora-teiltä. Projekti venähtää, asiakas toimittaa dataa joka on paskaa. Kunnianhimoinen yritys tehdä hyvää jälkeä rojahtaa apatiaan projarin ampuessa korkealentoiset ideat alas kuin Boforsin 40-millinen konsanaan.

Kerran sitten toisesta tiimistä kysyttiin että "Kalle, kun sinä olet aina niin positiivinen, niin eikö sua harmita kun joudut tekemään töitä tuollaisen äkäpussin kanssa?" Minä mietin että miksi se harmittaisi? Bitti saa flipata, miksei devaaja?

Itse olen nimittäin aina kokenut asioista avautumisen eräänlaisena positiivisena ryhmähengen

kohottajana. Avautuva ihminen asettaa itsensä haavoittuvaksi näyttämällä, että häntä harmittaa asiat, ja se on okei. Sinnikkäästi puurtava avautuja on myös osa suomalaista sankariperinnettä, jossa haasteista selvittää vitutuksesta huolimatta tai sen voimalla, kuten Tuntemattomassa sotilaassa tai Kalevalassa.

Tämän vuoksi koen avautumisen itse voimauttavana. Joskus työn keskellä, kun on itse pullottanut kaiken harminsa, mikään ei vapauta omaa mieltä niin hyvin kuin naapuri joka muistuttaa että hänelläkin menee huonosti. Ei se kannu loputtomiin että teeskennellään että kyllä on kivaa kun Titanicin halpahytteihinkin tulee uima-allas. Joskus paras tapa tukea yhteistä ilmapiiriä on sanoa rehellisesti, kun harmittaa.

Tietenkin on ihmisiä jotka vetävät sen liian pitkälle. Marisevat sateesta, työkavereista, kaikesta. Heittävät hanskat tiskiinkin meno menee vaikeaksi. Tietenkin se harmittaa että jatkuvasti

negistellään asioista joille ei voi mitään, tai joihin on vaikea tarjota tukeaan. Mutta ei sellaisen varjolla voi pakottaa tai edes kannustaa myöskään ihmisiä hymyilemään kun hangon keksi vaikka sisältä tuntuisi kuinka pahalta. Tämän vuoksi ehdotan että hypättäisiin yli sellaisesta jatkuvan positiivisuuden aikakaudesta jossa kaikki on just jees ja pohistään yhdessä siitä miten kivaa töissä on aina. Ollaan sen sijaan ihmisiä,

empaattisia ihmisiä. Ihmisiä harmittaa, hatuttaa, ketuttaa, vituttaa joskus, ja se on okei koska he saavat tukea toisilta ihmisiltä. Tukea, joka on muutakin kuin kehoitus pullottaa ärtymys positiiviseen ajatteluun. Ehkä konkreettisia muutoksia työyhteisössä, ehkä solidaarisuudenosoituksia - ne ovat ne asiat jotka pitävät työyhteisön lähellä toisiaan.

Jaettu tuska on puoli tuskaa.

Kalle "EKK" Viiri



Päätoimittajan lopputervehdys

Päätoimittajan lopputervehdys Hepsukukku se olen minä jälleen! ReadMe:lla olikin eriskummallinen vuosi tällä kertaa. Voisinkin ihan näin vuoden lopuksi prosessista sivussa olleille avata vähän lehtien hyvin epätavallista julkaisutahtia/-tapaa. Katsokaas, kun kakkosnumeron oli tarkoitus siirtyä taittoon, päättyi taittamme lisenssi käytössä olleeseen ohjelmaan. Pohdimme että mitäs tämän kanssa tehdään ja lopulta hallituksemme päätöksellä ei uutta lisenssiä myönnetty. Mikä johtikin sitten siihen että tarvitsimme uuden taittajan. Pika-pikaa.

Ongelmaksi muodostui ettei taittajaa löytynyt sitten millään.

Nyt meillä sellainen kuitenkin on (uskokaa pois, tämä lehti ei olisi ilmestynyt ilman), ja toimintaa jatkettiin parhaan kykenemisen mukaan päättämällä että kaikki loput jutut ängetään samoihin kansiin. Toimintatapa on tosiaan hiukkasen hankala meille kaikille, mutta vain siten saamme kaiken kaivatun sisällö ulos edes jokseenkin järkevissä ajoissa ulos. Muita eriskummallisia toimintatapoja edustavat toimituskokoukset ja yhteiset kirjoittelusessiomme jotka on molemmat todettu hyväksi ja niitä jatkettaneen digitalisaation vuodelle. Juhlavuodelle! Tekis täyttää kolmekymmentä! Ja minä raukka olen täällä puikoissa silloinkin! Noh, kelpasin tämän vuoden, kelvannen seuraavankin. Onhan minut kuitenkin järjestön kokouksessa tähän virkaan asetettu. Ja hommat tehdään paremmin!

Vielä ennen kuin tästä pois heilahdan, haluaisin kertoa hassunhauskaa statistiikkaa numeroiden yleisistä julkaisua-

jankohdista. ReadMe 1 ilmestyi osapuulleen samoihin aikoihin kuin aina ennenkin. 2 ja 3 numerot eivät lienee koskaan olleet näin myöhässä. Mutta 4., se kruunaa kaiken. Sillä uskokaa tai älkää, emme ole edes oleellisesti normaalista jäljessä. Se meinaan on yleensä pukahtanut ilmoille vasta seuraavan vuoden puolella uuden toimituksen aikakaudella. Hämmentävää, eikö totta?

Henri "Taas mennään" Peurasaari



