BLANKKI

1/2018

Sisällys

3 Pääkirjoitus
4 Puheenjohtajan palsta
5 Kopo-palsta
6 9 elämääsi mullistavaa blankkiniksiä
8 Huonot parisuhdeneuvot
10 Yritysesittelyssä Bitfactor
12 Vuju-palsta: Vuosijuhlat tulevat!
14 Hallitusesittely
18 Blankki testaa: Juomapelit
21 Sarjakuva: Johnnyn tarinat
22 Depressiotesti
24 Laskiaisen unohdettu mystiikka
25 Super Mario Odyssey -arvostelu
26 Beer & Bunny

Blanko sosiaalisessa mediassa

/blankory
@blanko_ry
@blanko_ry
blanko.fi
blankki-tiimi@blanko.fi

Päätoimittaja
Anni "antimonni" Manninen

Toimitus
Jaakko "Chaska" Kortelainen
Panu Linnala
Joona "Dzuum" Luodonpää
Niina Lunden
Ville "Velli" Siikaluoma
Anna "Nananas" Runtti
Juho "Alo" Toratti

Kansi
Sara "Lineforce" Lindfors

Taitto
Laura "lulu" Djerf

Grafiikat
Laura "lulu" Djerf
Sara "Lineforce" Lindfors

Painosmäärä ja paino
90 kpl, Monisto Oy

Julkaisija
Blanko ry

Blankki on puolueeton ja riippumaton opiskelija-ainejärjestölehti. Blankin testit ja vertailut perustuvat kansainvälisesti verifioituihin menetelmiin ja ohjelmistoihin. Blankki ilmestyy säännöllisen satunnaisesti. Lehti ei vastaa tilaamattoman materiaalin säilyttämisestä eikä palauttamisesta. Julkaisemamme artikkelit, ohjeet ja vinkit on tarkastettu huolella, mutta emme kuitenkaan takaa niiden virheettömyyttä emmekä vastaa esiintyneistä virheistä. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Tarjottu tai tilattu aineisto hyväksytään julkaistavaksi sillä ehdolla, että sitä saa korvauksetta edelleen käyttää lehden www-sivustolla ja lehden tai sen yksittäisen osan uudelleenjulkaisun tai muun käytön yhteydessä toteutus- tai jakelutavasta riippumatta. Toimitus laittaa pyytämättä lähetettyjä kirjoituksia ja kuvia nettiin, ellei hukkaa niitä ennen sitä. Blankki ei edusta Blanko ry:n tai kenenkään muunkaan virallista kantaa.

Pääkirjoitus

Anni "antimonni" Manninen
Päätoimittaja

Ha-haloo. Niin taas kävi, että vaihtui Blankkitiimi päätoimittajaa myöten päästäen Mikon oikaisemaan himoitsemalleen paikalle Blankin vanhoille päätoimittajille varatun kryptan pimeyteen. Samassa muutama vanha pulkka hoiperteli sivuun ja muutama nuori astui sisään. Hienoa työtä teki koko viime vuoden tiimi, joten Blankin ns. berberiin tarttuminen tuntui Aivan Hyvältä Ajatukselta™, olihan lehden väsääminen niin mukavaa puuhaa viime vuonna. Mutta arvatkaas, niin se tulee olemaan tänäkin vuonna. Laura jatkaa Joonaksen jalanjäljissä taittotaiturina, Sara tekee kambäkin ylimmäksi kannentekijäksi, freessit fuksit Niina ja Panu huolehtivat raikkaimmista mahdollisista tuulahduksista ja me loput roikutaan mukana, jotta saadaan porukalla tehtyä intelligenteintä kiltalehteä ever. Myönnetään, hieman pelottaa. Onneksi on tiimi. Hyvä tiimi.

Tiirailemasi, vuoden ja tiimin eka, Blankki on huolella erinäisistä hassuista ja vähän vakavammista kirjoitelmista, piirroksista ja kuvista kasattu takuuhauska laskiaisen erikoisnumero, joka tarjoaa jotain jokaiselle laskiaispullan pyöristämälle ja pulkkansa hukanneelle mäenlaskijalle. Viinahampaan kolotukseen apua pikku kaljapeikoille tuo tiimin juomapelijaoston toteuttama testi, jossa parhaat juomapelit pääsevät humalanhakuiseen arviointiin. Kokeilkaa vaikka heti laskiaismäen jälkeen, ettei pääse pää selkeytymään! Lisäksi Juho arvostelee uusimman Super Marion, hallitus vuosimallia 2018 hupailee toisistaan

"Tiirailemasi, vuoden ja tiimin eka, Blankki on huolella erinäisistä hassuista ja vähän vakavammista kirjoitelmista, piirroksista ja kuvista kasattu takuuhauska laskiaisen erikoisnumero, joka tarjoaa jotain jokaiselle laskiaispullan pyöristämälle ja pulkkansa hukanneelle mäenlaskijalle.

kertoen ja Panu debytoi niksinurkkauksellaan. Nämä ja paljon muuta löytyy sivuja plärääämällä, alahan lukea.

Ai niin, mitä suunnitelmia vuodelle? Odotahan vain. Syksyllä järjestettävät Blankon neljännetkymmenennetviidennet (menikö oikein?) vuosijuhlat tulevat näkymään lehden sivuilla tästä numerosta alkaen vuosijuhlavastaava ja -konkari Annan külttürellinä vuju-käytöskouluna sekä muuna infoavana pläjäyksenä tuohon arvokkaaseen juhlaan liittyen. Osataan sitten käyttäytyä! Yhteistyökumppanit tulevat tänäkin vuonna olemaan näkyvästi esillä Blankissa. Muutoin mennään hyväksi havaitulla linjalla juttujen tason suhteen, uutta lisäillen ja perinteitä kunnioittaen. Tähän liittyen toivottu Beer & Bunny tekee paluun! Itse aion lukea sen ensimmäisenä, kun fyysisen lehden saan käsiini. Mitä sinä aiot lukea ekana?

Kas niin. Luehan lehti ja katoa sitten Talon syövereihin muiden pulkkamäestä selvinneiden joukkoon, niin minäkin teen.

Puheenjohtajan palsta

Lassi ”lasoli” Minkkinen
Puheenjohtaja

Moi kaikkii~~ Olen Lassi ”lasoli” Minkkinen, ännännen vuoden opiskelija sekä Blankon puheenjohtaja vuosimallia 2018. Viime vuonna toimin Blankossa tapahtumavastaavana (enkä gonahtanut (ainakaan omasta mielestäni)) ja sitä edellisenä vuonna sihteerinä. Alun perin olen kotoisin Jyväskylästä, mutta saatuani opiskelupaikan TOL:lta, muutin Ouluun vuonna 2012. Ikää löytyy kirjoitushetkellä 25 vuotta, josta voi päätellä (ei kuitenkaan aukottomasti) että syntymävuoteni on -92. Asun Kaijonharjun huudeilla kimppakämpässä kolmen muun Blankon aktiivin ja pienen Lilo-koiran kanssa, eli en siis pääse vapaa-ajallakaan blankolaisista eroon. Tosielämässä – eli siis puheenjohtajan hommien ulkopuolella – tykkään mm. pelata videopelejä (saa haastaa kiltiksellä Tekkeniin jos ihan välttämättä haluaa hävitä), katsoa hyviä ja ei-niin-hyviä elokuvia ja sarjoja sekä huudella korkealaatuista meemihuumoria milloin missäkin sitä vaativassa tilanteessa. Niin joo, ja opiskellakin pitäisi.

Blankon vuosi on lähtenyt oikein kivasti käyntiin ja ensimmäiset tapahtumatkin on saatu alta pois. Pidettiin Sinimustat Bileet yhdessä OTiT:n ja SIK:n kanssa Teekkaritalolla, jotka menivät ainakin minun mielestäni varsin mallikkaasti ja ihmisiäkin ilmaantui paikalle mukavasti. Ilmeisesti kyllä nappasin talolta jonkun taloebolan, joka vaivaa ikävästi tätä kirjoittaessa. World Cup of Kyykässäkin oli useampi blankolainen joukkue ja Blankon hallitusjoukkue eteni hallitussarjassa jatkopeleihin asti! Harmittavasti fuksien haalarit eivät ole vielä kerenneet tulla painosta, mutta toivottavasti tämän jutun julkistamiseen mennessä olisi haalarivalat vannottu ja fukseilla olisi haalarit sitten laskiaissaunassa. Muista tulevista tapahtumista odotan eniten kevätexcua, joka on ainakin omasta mielestäni muutenkin koko vuoden kohokohta. Sitten onkin taas wappu…

Hallituksen kannalta asiat on lähtenyt myös oikein mukavasti käyntiin, ensimmäiset halkot on saatu pidettyä ja joitain kevään tapahtumia jo suunniteltua. Puolet tämän vuoden hallituksesta on ensikertalaisia, mikä on mielestäni hyvä asia, sillä on hyvä saada uusia toimijoita Blankon toimintaan mukaan. Ilmeisesti on meneillään jonkin sortin sukupolvenvaihdos, kun meitä vanhoja jarruja ei enää ole niin paljoa mukana hallitus- ja toimarihommissa. Yhteistyö uuden hallituksen ja toimareidenkin kanssa on sujunut mutkitta ja kaikki tuntuvat tulevan toimeen keskenään oikein hyvin.

Koko vuoden kohokohtana tulee todennäköisesti olemaan syksyllä pidettävät Blankon 45-vuotisvuosijuhlat. Huijui, kun jänskättää nyt tässä vaiheessa jo, varsinkin kun en itse ole yksilläkään vuosijuhlilla ikinä ollut. Onneksi perustimme viime vuosikokouksessa vuosijuhlatoimikunnan, jossa on varmasti asiansa osaavia ihmisiä järjestämässä tätä kyseistä tapahtumaa. Haluaisinkin jo etukäteen kiittää vuosijuhlatoimikuntaan lähteneitä heidän panoksestaan juhlien ja Blankon hyväksi. Lopuksi haluaisin vielä kiittää vuoden 2017 hallitusta hyvin hoidetusta viime vuodesta ja erityiskiitokset Joonakselle puheenjohtajana toimimisesta, pyrin itse vähintään yhtä hyvään suoritukseen vuoden aikana.

XOXO, terkkuja kotiin!

Kopo-palsta

Jenni "iGaz" Hautala
Kopo-vastaava

Moimoi kaikki! Maltoin jättää tänä vuonna tutun ja turvallisen sihteerin paikan ja päädyin jännittävään kopo-vastaavan rooliin. Olen siis Jenni, kuudennen vuoden (D:) opiskelija ja kohtuullisen aktiivinen blankolainen! Olen ollut parina vuonna hallituksen toiminnassa mukana sihteerinä ja nyt päätin osallistua vielä viimeisen kerran toimintaan mukaan hieman eri näkökulmasta. Vaikka opiskeluvuosia onkin kertynyt useita, on uudessa roolissa paljon opittavaa.

Kopo-vastaavana vastuualueeni liittyy opetukseen ja kurssien järjestelyyn. Olen siis yhdenlainen sidoshenkilö opiskelijoiden ja koulutusohjelmavastaavan välillä. Jos mieleen siis pulpahtaa jotain kursseihin ja opetukseen liittyen, voin viedä palautteen eteenpäin korkeammalle taholle! Pienemmissä tai henkilökohtaisissa asioissa suosittelen kääntymään kurssin vetäjän puoleen, sillä usein kurssikohtainen apu löytyy kurssin vastuuhenkilön luota. Minuun voi kuitenkin ottaa yhteyttä, mikäli mikä tahansa opetukseen liittyvä asia mietityttää. :)

Opetuksen kehittäminen vaikuttaa olevan yliopistossa tärkeässä roolissa, vaikka muutokset tuntuvat aiheuttavan toisinaan myös närkästystä. Kiltahuoneella kiertää paljon kommentteja eri kursseihin liittyen, mutta valitettavasti ne eivät aina pääse perille kurssivastaaville asti. On kuitenkin aivan mahtavaa, että kursseista ja opetuksesta puhutaan yhdessä kurssikavereiden kanssa! Siksipä kannattaa pingata minua WhatsAppissa tai välittää tieto vaikka sähköpostitse taikka slackissä. Yritän välittää mahdollisimman paljon palautetta eteenpäin, jotta niistä olisi hyötyä jatkossa. Olisihan se sentään optimaalinen tilanne, jos yliopistossa oppisi tulevaisuudessa tarvittavia taitoja mahdollisimman tehokkaasti! ;)

Opetuksenkehittämisseminaari, eli OKS, järjestetään jälleen 3.4. Teekkaritalolla! Laittakaa siis päivä ylös kalenteriin, sillä silloin semmaillaan ja nautitaan tapahtumaan sisältyvistä sitseistä. Tapahtuma järjestetään tiedekunnan kanssa yhteistyössä, joten pääsemme tutustumaan myös sähköinsinöörien ja tietoteekkareiden näkökulmiin opetuksen kehittämisestä. Opiskelijoiden lisäksi tapahtumaan osallistuu tiedekunnan henkilökuntaa, joten palautteita ja kehitysideoita pääsee esittämään suoraan tärkeimmille henkilöille. Tarkkailkaa sähköpostia ja Blankon Facebook-sivuja, sillä lisäinfoa putkahtaa ilmoille kevään aikana!

Perinteisesti olemme järjestäneet opettajien kanssa pienen tilaisuuden, jossa opiskelijat ovat päässeet ilmaisemaan mielipiteitä opetuksen suhteen. Tämä Palautepäiviksi kutsuttu tapahtuma ei ole valitettavasti ollut kovin suosittu, vaikkakin siellä kommentit menisivät hyvin perille ja muutokset saisivat tuulta alleen. Palautepäivien kohtalo selvinnee myöhemmin keväällä, joten kannattaa seurata tiedotusta siihen liittyen. Mutta oli Palautepäivät tulossa tai ei, muistakaa silti hyödyntää palaute.oulu.fi -sivuston tarjoama mahdollisuus kurssipalautteelle! Sieltä ei taida saada pullaa, toisin kuin Palautepäiviltä, mutta kurssipalautteen pitäisi kulkea erinomaisesti kohteeseen asti.

Tänä vuonna parannetaan kursseja ja opetetaan opettajia opettamaan paremmin, eiks je! Tarvitsen paljon teidän apuanne. Joten paljastakaa kaikki kurssien ongelmakohdat ja kertokaa myös opetuksen hyviä puolia. Kannattaa ehdottomasti muistaa myös osallistua Opetuksenkehitysseminaariin sekä Palautepäiville, mikäli ne päätetään tänä lukuvuonna järjestää. Nähdään kiltiksellä! :D

Ps. Syyskokouksessa jäi useita kopokätyreiden paikkoja täyttämättä, joten jos haluaisit apunani kerätä kursseilta palautetta, ota yhteyttä! ;D

Yhdeksän elämääsi mullistavaa blankkiniksiä

Panu Linnala

Älä tee tänään sitä, minkä voit jättää huomennakin tekemättä

Ehkä voitkin päätellä sen artikkelin laadusta, mutta suurin osa tästäkin jutusta on kirjoitettu juuri ennen deadlinea! Älä turhaan rasita päätäsi asioilla, jotka voit jättää myöhemmäksi, näin säästät kallisarvoista vapaa-aikaa erittäin tuottaville ja hyödyllisille harrastuksillesi. Entä tiesitkö, että jokainen atomi ihmisen kehossa kerkeää vaihtua noin vuoden kuluessa? Tulevaisuuden sinä on siis käytännössä aivan eri ihminen, joten miksi turhaan kantaisit huolta hänen ongelmistaan? Jätä tulevat murheet sille paskiaiselle. Bonusvinkki: kun saat kerättyä tarpeeksi monta rästiin menevää deadlinea, ei yksi lisää enää tunnu missään, joten kasaantuvasta stressistäkään ei enää tarvitse kärsiä!

Tiesitkö tästä C:n ominaisuudesta?

Goto-lausekkeilla optimoit koodisi maksimaaliseen suorituskykyyn ja luettavuuteen. Samalla vältät bugeja, sillä koodin suoritusjärjestys selkeytyy huomattavasti. Kollegasi ja opettajasi onnittelevat sinua loistavasta ohjelmallisesta ajattelusta koodisi nähtyään. C:n lisäksi tämä hieno ominaisuus löytyy myös monesta muustakin kielestä.

Suojaa itsesi identiteettivarkaudelta

Kuumottaako ajatus identiteettivarkaudesta? Mitä jos joku hankkisi nimissäsi luottokortin tai ostaisi jotain kallista, ja joutuisit maksamaan siitä vuosikausia? Näiltä ongelmilta voit suojautua menettämällä luottotietosi ennaltaehkäisevästi. Aloita holtiton tuhlaaminen ja pikavippien ottaminen jo tänään, ja olet valmis kun joku yrittää ottaa lainan identiteetilläsi. Voitko kuvitella rikollisen ilmeen, kun pankista vastataankin että näillä luottotiedoilla ei tipu mitään? Vuokra-asunnon ja verkkopankkitunnusten kannattaa olla kunnossa ennen tämän tehokkaan menetelmän käyttämistä.

Unohda salilla käynti, uusi treeniohjelma on täällä

Kuka enää jaksaa mennä kuntosalille asti nostelemaan painoja? En minä ainakaan. Onneksi ongelmaan on nyt ratkaisu: ala kerryttämään painoa itse. Aivan, kun kehosi paino nousee, saat nostella huikeita painomääriä jatkuvasti, eli pelkkä paikasta toiseen liikkuminen käy jo täydestä salitreenistä. Kohta voimatasosi ovat huipussaan eikä sinun ole tarvinnut nähdä asian eteen ollenkaan vaivaa! Päinvastoin, pääset nauttimaan rajattomasta herkuttelusta. Jos joku vittuilee, sano että sinulla on bulkkausvaihe päällä.

DIY kunniaan

On kello kolme aamuyöllä, tarvitset pikaisesti vahvaa köyttä, mutta rautakauppa on kiinni. Kuulostaako tutulta tilanteelta? Ei hätää, hyödynnä kädentaitojasi ja askartele se itse! Jokaisen tietojenkäsittelijän kotoa löytyy varmasti runsaasti monenmoista romua, johtoja, kaapeleita ja muuta sälää josta voi koota melkein mitä tahansa. Samalla teet pienen ympäristöteon, upcycling on päivän sana.

Pakasta jämät

Säästä luontoa ja resursseja pakastamalla ruoanlaitosta ylijääneet tarvikkeet. Esimerkiksi makaronin keittoon käytetty vesi voidaan ottaa talteen ja pakastaa. Se säilyy lähes rajattomasti ja pikaisella lämmityksellä saat vaivattomasti uuden keittoveden. Käyttämällä veden useamman kerran, saat myös talteen siihen kertyneet ravinteet, jotka ehdottomasti kannattaa hyödyntää, sillä opiskelijalle jokainen kalori ja hivenaine on tärkeä.

Mielenhallinnalla arki helpommaksi

Kun et tiedosta ongelmaa, ei se voi vaikuttaa sinuun. Talo tulessa? Kaikki on hyvin. Ota haltuun mielesi salaiset voimat, eikä mikään voi pysäyttää sinua. Lataa chakrasi ja avaa kolmas silmäsi. Toista vain "mind over body", kun kohtaat ongelman ja sulkemalla sen mielestäsi se katoaa. Toimii myös kotitehtäviin, ärsyttäviin ihmisiin, terveysongelmiin ja velkojiin. Huom: ei toimi Kelan takaisinperintään.

Sijoita kryptoon

Nyt on mitä parhain mahdollisuus hypätä kryptovaluuttojen kelkkaan ja rikastua. Bitcoin on jo menneen talven lumia, mutta vielä ehdit sijoittamaan Garlicoiniin, Stellariin, Requestiin, ja lukuisiin muihin. Moninkertaiset tuotot odottavat ottajaansa, sijoita nyt, ja lunasta itsellesi mukava elämä jo muutaman kuukauden kuluttua! Ei haittaa, jos onni ei olekaan myötä ja valitsemasi kolikon arvo romahtaa, sillä näitä sikiää kuin sieniä sateella. Ota epäonnistuneen tilalle pari muuta, ja korjaat menetyksesi hetkessä. Kannattaa myös harkita mm. vipulainaa tai omaisuuden myymistä tuoton maksimoimiseksi. Sen sijaan Sysmän kunnan kryptovaluuttaa suositellaan sijoituskohteena vältettäväksi, sillä kurssin kasvu jäänee maltilliseksi.

Dopingia luovuudelle?

Pitäisi kirjoittaa pitkä essee, raportti, analyysi, juttu Blankkiin tai kenties jotain ihan muuta? Eivätkö sanat meinaa millään tulla ulos, tuntuuko kuin päässäsi kumisisi tyhjyys, kun tuijotat tyhjää dokumenttia näytölläsi pimeässä huoneessa deadlinen lähestyessä minuutti minuutilta? Näytön kirkas hohto polttaa verkkokalvojasi, eivätkä suonissasi virtaava adrenaliini ja kortisoli ainakaan helpota olotilaa. Ongelmaan on ratkaisu. Korkkaa olut (tai siirry suoraan väkeviin jos et ole amatööri), niin sanat alkavat virrata näppäimistön kautta suoraan tajunnanvirtana. Erityisen tehokkaaksi menetelmän tekee se, kuinka standardisi laskevat illan kuluessa, etkä enää jaksa niin välittää minkä tasoista tekstiä palautuslaatikkoon tiputat.

Parisuhteen sudenkuopat ja kuinka välttää ne

Blankkitiimin parisuhdeasiantuntijakomitea

Parisuhteen alussa uuden kumppanin löydyttyä voi tulla tilanteita, joissa päädytään huoltamaan tai rakentamaan parisuhdetta edesvastuuttomalla tavalla. Tälläinen tilanne voi syntyä esimerkiksi, kun innostuksissaan haluaa saada suhteen heti toimimaan, mutta ei ole aivan varma kuinka puoliso suhtautuu muuttujiin: viekö hän roskat itsenäisesti, millainen muisti hänellä on tai mikä on hänen tapansa rakentaa suhteita. Tämä voi johtaa tilanteeseen, jossa yritetään kertoa puolisolle illan ravintolakäynnistä, mutta kuitenkin päädytään sopimaan, että illalla mennään elokuviin, puoliso saa hieronnan ja tavataan puolison äiti. Todella holtittoman käytöksen vuoksi voi tilanne kärjistyä vielä lisää siten, että puolison muisti muuttuu epävakaaksi ja päädyt hieromaan hänen äitiään samalla, kun katsot Supermarsua Hesburgerin pallomeressä.

Kuvatunlaiset tilanteet on kuitenkin helppo välttää, kunhan muistaa suunnitella ja testata suhdetta huolellisesti mahdollisten virheiden varalta usein. Esimerkiksi ravintolailtaa suunnitellessa reitti ravintolaan tulee tarkastaa useasti erilaisten poikkeustilanteiden varalta. Jokaisen toiminnon eteen tulee kirjata vähintään yksi kommentti. Kirjaa ylös mahdolliset ongelmat ja ota jokainen yksityiskohta huomioon. Myös se, että puoliso saattaakin kävelyn sijaan mieluummin ryömiä ravintolaan tai pysähtyä moottoritielle syömään banaanin. Ota aikaa ja varmista, että myös epätodennäköisimmät toiminnot on mahdollista suorittaa sekä huomioi kaikkien toimintojen aikavaatimukset. Mikään ei ole hienompaa kuin kaikki yksityiskohdat huomioon ottava täydellinen parisuhdekokemus, jota on suunniteltu viimeiset kolmetoista vuotta.

Kommunikaatio suhteessa ei ole aina helppoa. Lauseen “Ampukaa metsästäjät, nyt niitä rusakoita” tulkitseminen onnistunee useimmilta ihmisiltä niin, ettei yhtäkään metsästäjää vahingoiteta prosessissa. Monimutkaisempien lauseiden tulkinta voi kuitenkin osoittautua hankalaksi eritoten silloin, kun puolisollasi on erilainen syntaksi. Vaikka suhteen syntaksi olisi hyvin hallussa, voi semantiikka tuottaa päänvaivaa. Komento “Tuo juhannussima teemukissa” voi johtaa erittäin merkillisiin tilanteisiin, jos puoliso kuulee lauseen oikein, mutta ymmärtää sen siten, että sijoittaa siihen neljä välilyöntiä kahden sijaan.

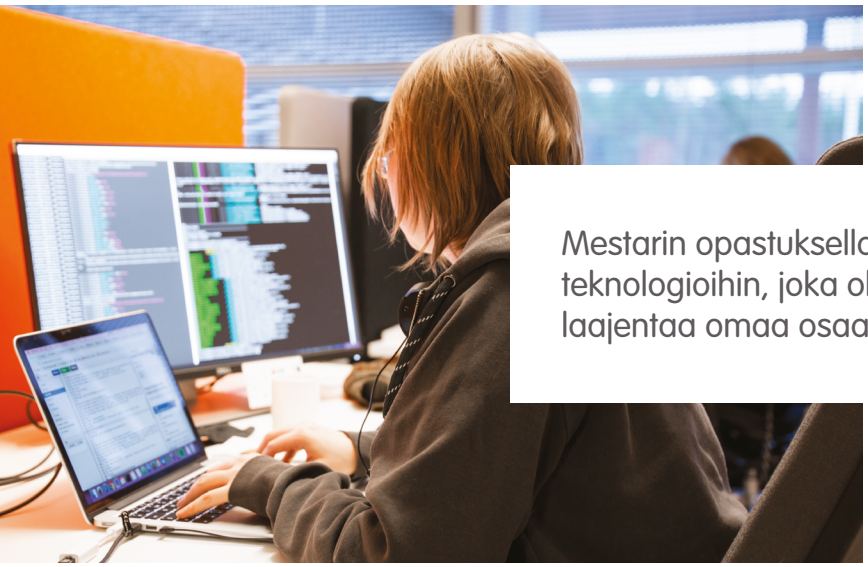
Näiden ongelmien välttämiseksi kommunikaatio kannattaakin hoitaa pääosin erilaisin murahduksin, örinöin, elekielellä tai internetin välityksellä. Yleisimmin käytetyt tärkeät eleet voi kerrata puolison kanssa. Kuulokkeiden päähän laittaminen ja tietokoneen käynnistäminen on hyvä ele varsinkin silloin, kun kommunikaatio-ongelmia on ilmennyt ja puoliso vaikuttaa tuohtuneelta. Se antaa puolisollesi aikaa rauhoittua. Mikäli puoliso vaikuttaa erityisen ylikuumentuneelta, voi eleen viilentävää vaikutusta tehostaa toteamalla, että pelaat kunnes hän lopettaa kiukuttelun.

Suhde voi ajan myötä muuttua arkiseksi ja tylsäksi. Puoliso ei olekaan enää vuotavalla reunalla eikä tuo uusimpia villityksiä, jolloin et koe enää kehittyväsi suhteessa tarpeeksi. Ratkaisu on yksinkertainen; luo parisuhteelle upeat uudet puitteet. Mitä suuremmat ja mitä enemmän puitteita on sen parempi. Miltä kuulostaa romanttinen matka kulmikkaan rubiininpunaisen veturin kyydissä? Tai voit kokeilla herättää puolisossasi reaktioita kirjoittamalla hänelle runoja. Puolisosi ulkonäön kohentamiseksi voit hankkia ryöppyävät tyylilakanat.

Muista kuitenkin, ettei puolisosi tulkitse runoilujesi parametrejä aina tarkoittamallasi tavalla, jolloin suhde saattaa mennä ennakoimattomaan suuntaan. Saatat myös huomata, ettei suhteen veturi liiku aivan yhtä vauhdikkaasti ja käynnistymiseen voi kulua aikaa. Iloista kuitenkin on, että puitteet voivat romahtaa ja jokin tuontitavarana tuotu osa voi hajota, mutta rysäystä odotellessa tai sen sattuessa ei ainakaan tule tylsää.

Vahvista devaustaitojasi mestarien opissa – hae kisälliksi!

Haku Oulun ohjelmaan 31.1.-28.2.2018



Mestarin opastuksella päästiin tutustumaan teknologioihin, joka oli helppo ja mielekäs tapa laajentaa omaa osaamista.

Ohjelman jälkeen pystyy toimimaan asiakasprojekteissa itsenäisesti ja uskaltaa jo sanoa olevansa ammattilainen.

Mestari & Kisälli

www.siili.com/fi/mestarijakisalli

Yritysesittelyssä Bitfactor

Anni ”antimonni” Manninen

Bitfactor taitaakin olla jo monelle lukijalle vähintään tuttu nimi, mutta millaisiin hommiin sinne olisi mahdollista työllistyä ja millainen meininki siellä yleisesti on? Otetaan siitä selvää tässä numerossa, kun saimme Roope Tapanisen kertomaan hieman tarkemmin työstään sekä Bitfactorista.

Hei, kuka olet ja mitä teet Bitfactorilla?

Olen Roope Tapaninen, 23-vuotias web-kehittäjä Oulusta. Valmistuin tietojenkäsittelyn tradenomiksi OAMK:sta kesäkuussa 2017. Devaushommista kokemusta on kertynyt noin kaksi vuotta ja Bitfactorilla olen ollut toukokuusta 2017 lähtien.

Teen töitä asiakasprojekteissa. Projekteja ja asiakkaita on laidasta laitaan, joten työnkuvakin on vaihdellut melkoisesti. Enimmäkseen olen tehnyt frontend-hommia, koska ne ovat vahvemmin hanskassa kuin backend. Tehtävät vaihtelevat pienistä bugikorjauksista isompiin kokonaisuuksiin. Päivittäin käytän JavaScriptiä ja Javaa, joissa olen päässyt puuhailemaan muun muassa Reactin, Noden, ES6/ES7:n ja Springin parissa.

Kerrohan hieman Bitfactorista.

Bitfactor polkaistiin pystyyn vuonna 2013 ja se on kasvanut muutaman kaverin yrityksestä noin 130 henkeä työllistäväksi softa- ja design-taloksi. Oulun lisäksi Bitfactorilta löytyy toimisto myös Helsingistä. Asiakkaita on monilta eri aloilta, joten täällä on mahdollisuus päästä mukaan tosi monenlaisiin projekteihin.

Millainen on Bitfactor-devaajan normipäivä?

Normipäivä riippuu ihan siitä, millaisessa projektissa on mukana, mitä siinä tekee ja istuuko asiakkaan tiloissa vaiko Bitfactorin toimistolla. Työajat ovat hyvin joustavat eikä tekeminen ole pelkkää devausta, vaan mukana on myös esimerkiksi palvelumuotoilijoita, graafikoita ja UX-designereita.

> “Bifalla on matala organisaatio, mikä tarkoittaa sitä, että jokainen ottaa itse suurimman vastuun omasta tekemisestään ja saa myös vaikuttaa siihen, millä tavoin tekee hommia. Se on tosi vapauttavaa!

Minä saavun toimistolle yleensä kasin–ysin pintoihin, joskus vähän myöhemmin, jos haluan aamulla nukkua vähän pitempään. Ensimmäisenä aamulla tsekkaan sähköpostin ja päivän to-do -listan. Sen jälkeen ehtii vähän koodata ennen kahvittelua.

Tauoilla toimistolla kokoonnutaan kahvitilaan juttelemaan niitä näitä tai pelaamaan korttia/Exploding Kittens -peliä. Kahvitauon jälkeen on scrum-tiimin kanssa daily. Sitten päivä jatkuu koodaamisen merkeissä lounaaseen asti.

Lounas syödään joko lähimmissä työpaikkaruokaloissa tai hurautetaan autolla johonkin muuhun Oulun lounaspaikkaan. Kun kupu on ravittu, jaksaa taas palata koodaamisen pariin iltapäivän kahvitaukoon saakka.

Iltapäivän tauon jälkeen on yleensä paras työskentelyaika. Joskus saatan istua toimistolla pitkälle iltaan saakka, jos koodia vaan riittää. Ylimääräiset tunnit eivät haittaa, sillä ne saa pitää pois vapaina.

Millaisiin kursseihin kannattaa panostaa, jos haluaa työllistyä Bitfactorille?

Koodaukseen, web-kehitykseen, tietokantoihin, mobiilikehitykseen, palvelinten ylläpitoon ja pelien kehittämiseen liittyvät kurssit tulevat mieleen ensimmäisenä. Oma harrastuneisuus on kuitenkin hyvin tärkeää. Kannattaa tehdä omia pieniä projekteja ja esimerkiksi lukea koodauksesta myös vapaa-ajalla. Teknologialla ei ole väliä, meillä on niin paljon erilaista tekemistä.

Mitä teknologioita teillä käytetään?

Frontissa käytämme yleensä uusimpia JS-frameworkkeja, kuten Reactia tai Angularia. Backendista minulla on vähemmän kokemusta, mutta ainakin Spring, Django ja Ruby on Rails ovat meillä käytössä. Mobiilikehityksessä olen kuullut käytettävän Qt:ta ja React Nativea. AWS on alustana useassa projektissa. Versionhallintaan käytämme Gitiä ja joissakin projekteissa on myös SVN.

Millaista ohjelmaa Bitfactor järjestää työajan ulkopuolella?

Sekä virallista että ei-niin-virallista tekemistä löytyy paljon. Firmalla on viikottainen sählyvuoro sekä joogatunti. Telegram on pullollaan eri Bitfactorin harraste- ja muiden ryhmien keskustelukanavia. Pienemmällä porukalla saatetaan lähteä työpäivän jälkeen esimerkiksi kiipeilemään, keilaamaan, kokeilemaan jousiammuntaa, katsomaan leffaa tai ihan vain oluelle.

Isompia vuosittaisia tapahtumia ovat firman kesäjuhlat sekä pikkujoulukaudella tehtävä Levin-reissu. Yli sata bitfactorilaista pitämässä hauskaa Levillä koko viikonlopun ilman mitään virallista ohjelmaa on mahtava kokemus!

Mikä on parasta Bitfactorilla?

Ehdottomasti työkaverit. Bifalla on matala organisaatio, mikä tarkoittaa sitä, että jokainen ottaa itse suurimman vastuun omasta tekemisestään ja saa myös vaikuttaa siihen, millä tavoin tekee hommia. Se on tosi vapauttavaa!

Vuju-palsta: Vuosijuhlat tulevat

Anna "Nananas" Runtti
Kuvat: Lasse Rautio

Hei kaikki rakkaat Blankin lukijat! Me blankolaiset elämme tänä vuonna juhlavuottamme, sillä Blanko täyttää kunnioitettavat 45 vuotta, jonka kunniaksi järjestämme lokakuussa vuosijuhlat! Allekirjoittanut on saanut kunnian toimia tänä vuonna Blankon vuosijuhlavastaavana, joten haluaisin kertoa teille hieman lisää siitä, mitä nämä vuosijuhlat käytännössä tarkoittavatkaan. Tässä Blankin numerossa kerron teille hyvin yleisellä tasolla juhlan kulun etenemisestä. Osalle lukijoista vuosijuhlat voivat olla hyvinkin tuttuja. Osallistuin itse, kuten varmasti moni muukin pidempään opiskellut blankolainen, 5 vuotta sitten Blankon 40-vuotisjuhliin. Uudemmille opiskelijoille vuosijuhlat saattavat olla kuitenkin aivan uusi juttu.

Ainejärjestöjen vuosijuhlat koostuvat yleensä neljästä osasta. Ensin on cocktail-tilaisuus, jossa järjestävän tahon edustajat (eli killan hallitus) ottaa vastaan tervehdyksiä ja lahjoja kutsuvierailta, jotka ovat varanneet tervehdysajan juhlaan. Kukin vieras tulee vuorollaan tervehtimään ja onnittelemaan ja vieraat antavat usein toinen toistaan mielikuvituksellisempia lahjoja. Tilaisuudessa tarjotaan myös yleensä kuohuvaa ja jotain pientä naposteltavaa.

Kun tervehdykset on suoritettu, siirrytään varsinaiseen juhlapaikkaan, joka on yleensä erillinen tila kuin missä cocktail-tilaisuus on ollut. Vieraat, jotka eivät ole varanneet tervehdysaikaa, tulevat suoraan varsinaiseen juhlapaikkaan. Juhlatilassa pöydät on katettu koreaksi ja oma istumapaikka katsotaan pöytäkartasta. Kun kaikki vieraat ovat löytäneet omille paikoilleen ja kaikki on valmista, juhlat aloitetaan. Juhlaosion aikana nautitaan hyvästä

ruoasta ja juomasta, kuunnellaan puheita ja lauletaan. Kun ruokailu on saatu päätökseen, on aika tanssia. Juhlaan tulee usein joku tanssimusiikkia soittava esiintyjä ja vieraat saavat käydä tanssimassa erilaisia tansseja. Myös muuta ohjelmaa ja erilaisia esiintyjiä saattaa olla pitkin iltaa.

> ”Juhlaosion aikana nautitaan hyvästä ruoasta ja juomasta, kuunnellaan puheita ja lauletaan. Kun ruokailu on saatu päätökseen, on aika tanssia.

Kun pääjuhla on saatu päätökseen, vierailijat ohjataan busseihin, jotka vievät heidät salaiseen jatkopaikkaan. Perinteen mukaisesti jatkopaikka on salaisuus, joka selviää vieraille vasta paikan päällä. Jatkoilla on luvassa lisää hienoja esiintyjiä, biletystä, ruokaa ja juomaa, mahdollisesti sauna ja palju ja paljon muuta. Jatkoilla juhlitaan aamuun asti, jonka jälkeen seuraa viimeinen osa juhlaa eli sillis. Sillis eli silliaamiainen järjestetään, joko samassa paikassa kuin jatkot, kunhan jatkot päättyvät tai sitten jossain muualla, jonne järjestetään kuljetus jatkoilta niille, jotka ovat jaksaneet pysyä menossa mukana koko yön. Vaihtoehtoisesti sillikselle voi myös saapua omilla kulkuneuvoilla, mikäli on käynyt välillä nukkumassa muualla. Silliksellä muun muassa tarjoillaan aamiaista ja muistellaan, mitä kaikkea sitä tulikaan tehtyä.

Vuosijuhlat on tapahtuma, joka jokaisen opiskelijan tulisi ehdottomasti kokea vähintään kerran elämässään. Toivon todella, että mahdollisimman moni teistä lukijoista osallistuisi syksyllä Blankon vuosijuhliin. Seuraavassa Blankin numerossa eli Wappublankissa kerron jostain muusta tärkeästä vuosijuhliin liittyvästä. Palataan asiaan silloin ja toivottavasti nähdään lokakuussa vuosijuhlissa!

Hallitusesittely

Jaakko ”Chaska” Kortelainen
Kuvat: Joonas ”satou” Tiala

Hei, sehän on jokavuotisen uuden hallituksen esittelyn aika! Tällä kertaa toimituksen kanssa päätimme koetella heitä siten, että jokaisen tulee esitellä joku toinen hallituksen jäsen. Katsotaas mitä lystikästä heillä on toisistaan sanottavana.

Lassi Minkkinen, puheenjohta (Vastaaja: Jenni)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Lassi ”lasoli” Minkkinen on erittäin kelpo ihmisolento. Tänä vuonna myös the boss!

Millainen hän on?
- Lassi on jo ännännen vuoden opiskelija, mutta hänelle maistuvat kuitenkin vielä (japanilaiset) lastenohjelmat. Lassi on tosi pitkä ja värikäs ja semmoinen hassuttelija! Mutta silloin kun Lassi on tosissaan, niin paree totella tai tulleepi (ainakin henkisiä) mustelmia.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Yli 100 tuntia viihdettä ja toimintaa.

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Lassi tykkää Siljan tekemistä herkuista! Lempilimppari on tsokatsola ja -mehu Rainbow ananas-mandariini.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Koska maailma on aivan liian tylsä ja väritön tällaisenaan.

Silja Salmelin, varapuheenjohtaja (Janne)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Silja Salmelin, ihminen, nainen, Blankon varapuheenjohtaja.

Millainen hän on?
- Oikein mukava, mutta hämmästyttävän allerginen kaikelle ja noudattaa täysin erilaista päivärytmiä kuin normaalit ihmiset. Lisäksi Silja on hyvin Siljamainen.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Mainostaisin peliä kaikenikäisille sopivana seikkailuna täynnä sateenkaaria, yksisarvisia ja Disney-prinsessoja. Todellisuudessa peli on kaikkea mitä se mainostaakin, mutta sen pelaaminen johtaa rappioon.

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Varmaankin vesi ja näkkileipä, koska hän on todennäköisesti kuolettavasti allerginen kaikelle muulle.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Koska Silja varmaan tekisi sen yksinkin, mutta tässä tapauksessa minä ehkä saisin nukkua rauhassa jossain kotterossa sillä aikaa, kun diktaattori-Silja orjuuttaa ihmiskuntaa.

Laura Djerf, sihteeri (Silja)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Laura "lulu" Djerf, opiskelija, suomalainen, nainen, pronouns "she", "her". Vuonna 2018 toimii Blankon sihteerinä sekä Blankin toimittajanajäsenenätaittajanasuunnittelijanamikänytonkaan. Toimii myös kiltahuoneen valtiaana ja isäntänä.

Millainen hän on?
- Laura on ihan loistava tyyppi, rentoa seuraa ja ihminen, josta on helppo pitää ja jonka kanssa tulla toimeen. Laura on aktiivisesti mukana Blankon menoissa, jossa poikkeuksetta houkuttelee ympärilleen viattomia sivullisia, jotka jäätyään Lauran juomapeliverkkoon joutuvat juomaan vähintäänkin oman painonsa verran viinaa.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Vuosikymmenen paras ja petollisin juomapeli, jonka parissa on taatusti hauskaa, huolimatta siitä, että seuraavana aamuna sattuu.

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Laura selviäisi kyllä ilmankin ruokaa, kunhan saa aina tasaisin väliajoin kaljaa ja/tai minttusuklaaviinaa.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Koska voitonjuhlissa voisin luottaa siihen, että Laura jaksaa juhlia senkin jälkeen, kun mun pitää päästä nukkumaan.

Andrea Peltokorpi, rahastonhoitaja (Lassi)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Antti, ihmisoletettu, Blankon rahastonhoitaja. Jos et maksa excua ajoissa, niin Antti on se syy, miks sulta lähtee sormet ja/tai polvilumpiot.

Millainen hän on?
- Kaikin puolin rakastettava ja ihastuttava ihminen (ei silleen homolla tavalla, vaan miehekkäällä latinotavalla).

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- The next big thing. "10/10 amazing" -IGN

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Peltikatto, olkikatto, muumitalon katto, vaapukkamehu, onhan näitä. Nii ja kokis zero. Lempiruoaksi vois varmaan luulla pitsaa tai pastaa.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Maailmanvallotus ois varmaan helppoa, kun Antilla on kuitenkin kaikki Blankon rahat. Niin ja sillä tulee luonnostaan ihmisten tietynlainen "taivuttelu", hyvä tekemään tarjouksia, joista ei voi kieltäytyä.

Aleksi Värttö, tapahtumavastaava (Tuukka)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Aleksi on Aleksi.

Millainen hän on?
- Innokas korealaisten grind-mmo-pelaaja esim. Black Desert, dänkkien meemien ystävä, alkoholin vaikutuksen alaisenakin varsin hupaisa. "Nice" -Aleksi

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Solid Snake goes Blanko / MGS 6.9

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Ainaki Kimmon bursa maistuu, lempijuoma Schnips Schnaps.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Valloittaisin maailman, koska neljäs valtakunta.

Anni Manninen, suhdevastaava (Shamim)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Hän on Anni, meä suhdevastaava!

Millainen hän on?
- Sosiaalinen ja aktiivinen, varmaan assuuki kiltiksellä. Jos ei meinaa sieltä löytyä, nii se on ihhailemassa maailmaa, niinku tämänki kirjotushetkellä taitaa painaa jossaki päin Afrikkaa.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Mukaansatempaava seikkailu kaikenikäisille eikä tarvi päästellä ees ärräpäitä! Super Marion kaltainen legenda jo syntyessään!

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Ruuaksi se ei kelepuuta lihhaa, julistan Annin lempiruoaksi soijapavun. Juoma on 2ez, Gambina. =D

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- For fortune and fame ofc.

Tuukka Partanen, tiedottaja (Anni)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Sehän on Tuukka eli kotoisammin Siitoin, Blankon tiedottaja 2018. Tuukan löytää yleensä kiltikseltä soittamassa kyseenalaista musiikkia, aika usein myos jostain josta saa kaliaa.

Millainen hän on?
- Tuukka on rento ja huumorintajuinen kaveri, joka on lähes takuuvarmaa kaljoitteluseuraa. Humalassa yltää pioco-possun arvoisiin suorituksiin.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Muurinrakennuspeli, jossa eniten muureja annetussa ajassa rakentanut voittaa!

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Reippaana Suomalaisena Miehenä Tuukan lempiruoka on makaronilaatikko, reippaasti jauhelihaa ja päälle ketsuppia. Lempijuoma on ehdottomasti Karjala suoraan Kuution raikkaasta hanasta.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Tuukka osaisi pitää vallatut alueet hallinnassa, joten ei ole hätää tunkeilijoista. Octus, novempe rracien.

Jenni Hautala, kopo-vastaava (Laura)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Jenni "iGaz" Hautala :3 Kopovastaava! Ei ennää sihteeri

Millainen hän on?
- Jenni on semmonen söpö pallero, jolla on aina hienon väriset hiukset! Jennin kanssa on aina kivvaa ja se on tosi hassu, kun se on juonut pullon viiniä hihii. Jenni on myös tosi ahkera ja luotettava ja tekkee kaikki sen hommat aina. Siis tää ihminen aikoo valmistua! Ihme superihminen.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Grafiikat 10/10 höhö.

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Jenni on kaikkruokainen! Paitsi Jenni juo mielummin semmosia tyttöjen juomia eikä kalijaa!!

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Jos Jenni olis diktaattori, niin kaikki tykkäis siitä, koska sillä on nii hienot hiukset.

Janne Sipilä, jäsenvastaava (Andrea)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Janne "zipp" Sipilä on Blankon jäsenvastaava ja yleinen nakkikone. Vastaa sivutoimenaan myös kiltahuoneesta, kun siellä se asuu joka tapauksessa.

Millainen hän on?
- Janne on osasyy Blankon rappioon. Esikuvansa, sen toisen Sipilän tavoin, Janne pyrkiikin aina leikkaamaan hyvinvoinnista. Mystisesti kaiken rappion ja vittuilun keskeltä Janne onnistuu kuitenkin hoitamaan sekä omat, että muidenkin koulu- ja hallitushommat. Kun deadlinet lähestyvät, Janne-sanin koodausvastaanotto pyöriikin kiltiksellä 24/7.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- Janne on enemmän tai vähemmän raadollisten juomapelien mestari. Siispä Janne on äärimmäisen tappava juomapeli, johon luonnollisesti on olemassa myös vaihtoehtoiset (oikeat) säännöt, jotka pakottavat juomaan enemmän kuin psyyke kestää.

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Jannen sielusta käyvät tiukkaa kamppailua Kiinaviina™ ja raaka, ekstrahiivainen spörde. Parhaaseen tulokseen päästään, kun sille juotetaan molempia. Ruualla ei ole niin väliä. Kiinaviinaan liuenneet muovinpalaset ravitsevat toveri Sipilän sielua tarpeeksi.

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Maailmanvalloitus Jannen kanssa on täynnä äärimmäisen huonoja valintoja ja käteen jää lähinnä katumus ja huono olo. Kuitenkin jollain ihmeen kaupalla Janne repii sekä itsensä että sinut loppuun kunnialla. Ja sen jälkeen majoittaa maahanmuuttajat omaan asuntoonsa.

Shamim Gofur, fuksivastaava (Aleksi)

Kuka ja mikä kyseinen henkilö on?
- Shamim "Samooray" Gofur on Blankon hallituksen fuksivastaava. Fuksivastaavan tehtävänä on huolehtia fuksien hyvinvoinnista.

Millainen hän on?
- Henkilönä Shamim on melko rauhallinen, jolta irtoaa usein hyviä mietelmiä ja lentäviä lauseita.

Jos hän olisi peli, miten mainostaisit häntä?
- "Aseeton henkilö on pudotettu vaaralliseen maailmaan petojen keskelle, hänen tehtävänsä on yksinkertainen: läpäistä kaikki kurssit ennen kuin pedot tappavat hänet. Selviääkö hän petoja vastaan selviten kursseista vai kuoleeko hän itse? Osta nyt: Taistelukenttä: Linnanmaa"

Mikä on hänen lempiruokansa ja juomansa?
- Lempiruoka: Pizza, Lempijuoma: Kalja

Miksi valloittaisit maailman hänen kanssaan?
- Vallottaisin maailman Shamimin kanssa, koska valloituksen jälkeen keskittyisimme olennaisiin asioihin, kuten vaikkapa lanien järjestämiseen korkeimmassa hovissa. Tällöin olisi kaikilla hyvä.

Blankki testaa: Juomapelit

Laura ”lulu” Djerf, Janne ”Zipp” Sipilä & Andrea ”aparat” Peltokorpi
Kuvat: Annika ”Bulbannika” Helamo

Tällä kertaa Blankki päätti testata juomapelit! Aloitimme niin sanotuilla “helpoilla” juomapeleillä ja kruunasimme loppuillan legendaksi muodostuneella Linkillä. Humalahan siinä tuli, emmekä voi suositella tätä kenellekkään vähänkään maksaansa rakastavalle ihmisille. Ainakaan meidän typerillä säännöillä! Pelasimme tuttuja pelejä, kuten Bussikuski, Distribuutio ja Linkki, kuten myös Pokemon-juomapeliä, joka ei ollut kaikille testaajille ennestään tuttu. KPS heitettiin bonuksena sekaan niille, joilla ei ole pelikortteja mukana. Laitoimme mukaan myös ohjeet, jotta sinäkin voisit pelata mukana!

Bussikuski

Kesto: Lyhyt
Opittavuus: Helppo
Humaltuvuus: Keskiverto

Tarvitset
- pelikortit
- 3 - 6 pelaajaa

Pelin aloitus:
- Jaa pakasta kortit pyramidiin kuvapuoli alaspäin, niin että pyramidin alimmalla tasolla on viisi korttia. Tasoja ylöspäin noustessa korttien määrä vähenee yhdellä, kunnes lopulta pyramidin huipulle jää vain yksi kortti.
- Jaa loput kortit pelaajien kesken käsikorteiksi. Jos kortit eivät mene tasan, jaa loput jakajasta seuraaville.

Pelin kulku:
- Aloita peli kääntämällä pyramidin alimman tason reunimmainen kortti.
- Jos jollakin pelaajista on kädessään sama numero kuin avatussa kortissa, saavat he satunnaisessa järjestyksessä asettaa korttinsa avatun kortin päälle.
- Pelaaja määrää nyt toisen pelaajan juomaan tason mukaisen määrän juomia. Juomat saa jakaa myös useamman pelaajan kesken, mutta silloin pelaat tätä peliä väärin.
- Määrättävien juomien määrä nousee tasoittain

aina kahdella. Alimmalla tasolla pelaaja määrää kaksi juomaa, seuraavalla tasolla neljä juomaa jne. - Lopulta pyramidin huipulla olevalla kortilla saa määrätä kymmenen juomaa.
Pelaajan ei ole pakko laittaa korttiaan, jos hän haluaa säästellä sitä.
- Kun kaikki haluavat ovat asettaneet korttinsa avatun kortin päälle, käännetään viereinen kortti samalta tasolta.
- Kun päästään taso loppuun, avataan ensimmäinen kortti seuraavalta tasolta ja määrättävien juomien määrä kasvaa.
- Peli loppuu, kun viimeinenkin kortti on käännetty ja sen määräämät juomat annettu.

Muokkaukset:
- Pelin suositussa "hardcore"-versiossa juomien määrä kasvaa kertomalla edellisen tason määrä kahdella. Eli alimmalla tasolla määrä on yhä kaksi ja seuraavalla neljä, mutta kolmannella tasolla kahdeksan, sitten 16 ja huipulla lopulta 32.
- Pelissä yleensä otetaan myös sakkokierros lopuksi eli pelin päätyttyä kaikki pelaajat juovat käteensä jääneiden korttien yhteenlasketun määrän. Esim. jos pelin loputtua käteen jäi kuningas(13) ja ässä(14), juot pelin päätyttyä vielä 27 juomaa.
- Jos pelaajia on monta, voi ottaa myös toisen pakan ja tehdä pyramidiin lisää kerroksia.

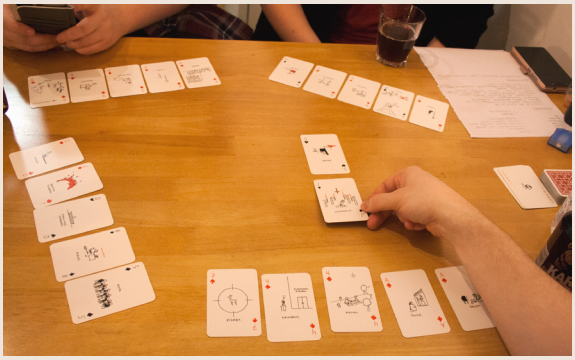
"Mukava aloittelupeli. Sellanen icebreaker" - Janne
"Porttiteoria-peli!" - Antti
"Tää on kiva peli ja kaikki tykkää siitä. Tästä vaan on paljon erilaisia sääntöjä olemassa ja joskus siitä voi syntyä erimielisyyksi :D" - Laura

Distribuutio

Kesto: Keskipitkä
Opittavuus: Jakajan pitää tietää säännöt hyvin, muuten tosi helppo
Humaltuvuus: Keskiverto/korkea (riippuu säännöistä)

Tarvitset
- pelikortit
- 3–8 pelaajaa

Ohjeet:
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan omat kortit, joita pidetään pelaajan edessä kuvapuoli ylöspäin. Kortteja jaetaan 3-5 riippuen pelaajien määrästä: kolme, jos pelaajia on paljon tai viisi, jos vain muutama.
- Jakaja aloittaa jakamaan kortteja kuvan mukaisesti. Ensimmäinen kortti on "ota 1". Silloin ne, joiden korteissa on sama numero kuin jakajan laittamassa kortissa, juovat yhden hörpyn.
- Sitten jakaja laittaa kortin "anna 1". Silloin ne, joilla on sama numero kuin kortissa, saavat antaa yhden hörpyn jollekin toiselle pelaajalle.



Sama jatkuu "ota 2, anna 2, ota 3, anna 3".
- Peliä voi pelata joko johonkin numeroon asti (1,2,3 tai 1,2,3,4,5) tai sitten jatkaa siihen asti kun kortit loppuvat. Jos pelaat 1,2,3 -säännöllä, niin kolmosen jälkeen palataan aina ykköseen ja toistetaan niin kauan, kunnes kortit loppuvat. Jos pelaat toisella säännöllä, juomien määrä nousee siihen asti, kun kortit loppuvat. Tässä versiossa siis joutuu juomaan huomattavasti enemmän.

"Jännittävä varsinkin loppuvaiheessa, kun panokset kasvavat" - Antti
"Tää on musta kiva peli, kun sääntöjä voi muuttaa tilanteen mukaisesti. Tätä voi pelata kahdella pakallakin, mutta en suosittele... Tyhmien ihmisten hommaa semmonen! Silloin hörpyt ovat luokkaa 'ota 45'" - Laura

Pokemon-juomapeli

Kesto: Liian kauan
Opittavuus: Helppo
Humaltuvuus: Korkea

Tarvitset
- Tulostetun pelilaudan, nopan ja pelinappulat. Tai tietokoneen, jolla pelata.
- 2–8 pelaajaa

Pelin aloitus:
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen aloituspokemonin (Charmander tai Squirtle, koska kukaan ei ikinä valitse Bulbasauria).

Pelin kulku:
- Pelaajat heittävät vuorollaan noppaa, liikkuvat silmäluvun verran ja toteuttavat kohdassa mainitut asiat.
- Pelaajien on pakko pysähtyä jokaiseen saliin, vaikka nopan luku olisi enemmän (keltaiset ruudut).
- Jokaisessa harmaassa alueessa on omat erityissääntönsä, joita on noudatettava niin kauan kuin pelaaja on alueella. Alueen säännöt kerrotaan aina alueen ensimmäisessä harmaassa ruudussa.
- Jos kaksi pelaajaa on samassa ruudussa, tulee Pokemon-taistelu (ei kuitenkaan saleissa). Taistelussa molemmat pelaajat heittävät noppaa. Jos toisen pelaajan aloituspokemon on vahva toista vastaan, saa hän heittää noppaa toisen kerran. Se kumpi heitti vähemmän häviää ja juo kaksi. Jos et tiedä mikä pokemon on vahva toista vastaan, häpeä hetki itseäsi ja tarkista laudan keskeltä.
- Ohjeet kyllä lukevat myös pelilaudassa, joten en tiedä miksi vaivauduin niitä selittämään t. Janne

- “Humalahan sieltä tuli. Siis miten minä oonkin näin humalassa. Mut kiva peli oli. Yllätyin miten hulluksi se meni lopussa.” - Laura
- Pro tip: Älä laita säännöksi “juomat juodaan aina tuplana”

Linkki

Kesto: keskipitkä
Opittavuus: Keskivaikea
Humaltuvuus: Katso kommentit

Tarvitset
- pelikortit
- 4–8 pelaajaa
- aika paljon juotavaa..

Pelin aloitus:
- Pelaajat asettuvat haluamaansa muodostelmaan (mielellään rinkiin) niin, että näkevät mitä kortteja jokaisella on edessään.
- Jokaisen pelaajan eteen jaetaan kolme korttia kuvapuoli ylöspäin. Näitä kutsutaan taktikointikorteiksi.
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan sovittu määrä kortteja (yleensä 3–5) kuvapuoli alaspäin. Näitä “random” tai “blind” -kortteja ei saa katsoa.

Pelin kulku:
- Vuorotellen pelaajat asettavat eteensä yhden korteistaan (taktikointi tai random).
- Aina pelaajan asettaessa kortin eteensä, tarkistetaan tuleeko linkki. Jos pelaajan vasemmalla tai oikealla puolella olevan pelaajan eteen asetettu kortti on samaa maata tai numeroa, tulee linkki ja molemmat pelaajat juovat omassa kortissaan olevan numeron verran juomia.
- Linkki lähtee vuorossa olevasta pelaajasta ja voi jatkua molempiin suuntiin. Aina kun vuorossa olevan pelaajan ja toisen pelaajan välille muodostuu linkki, tarkistaa myös toinen pelaaja muodostuuko hänellä linkki toisen puolen vierustoverin kanssa. Linkki voi näin jatkua yhdellä vuorolla vaikka kaikkien pelaajien läpi.
- Esim. Pelaaja 1 asettaa eteensä ruutuvitosen. Hänen vasemmalla puolella olevalla pelaajalla 2 on herttavitonen. Taas hänen vasemmalla puolella olevalla pelaajalla 3 on herttakymppi ja hänen vieressään pelaajalla 4 on ristikymppi. Linkki yltää kaikille pelaajille ja he juovat oman korttinsa verran juomia. Vasta tämän jälkeen päättyy pelaajan 1 vuoro ja seuraava pelaaja saa asettaan kortin eteensä. Tämän jälkeen katsotaan taas muodostuuko tästä kortista linkkiä mihinkään suuntaan.
- Kun kierros on pelattu loppuun, alkaa uusi kierros ja seuraava kortti asetetaan aina edellisen päälle. Huom! Edessäsi oleva kortti on voimassa niin kauan, kunnes saat laittaa siihen seuraavan kortin.

Peliä pelataan kunnes kaikilta loppuvat kortit. Voittajaa ei ole, mutta peli voidaan laskea onnistuneeksi jos kaikki pelaajat katuvat sen pelaamista.
Muokkaukset:
- Pelissä voidaan alussa sopia kuinka monta taktikointikorttia ja randomkorttia pelaajille jaetaan. Mitä enemmän sen parempi. Kaikille kuitenkin saman verran.

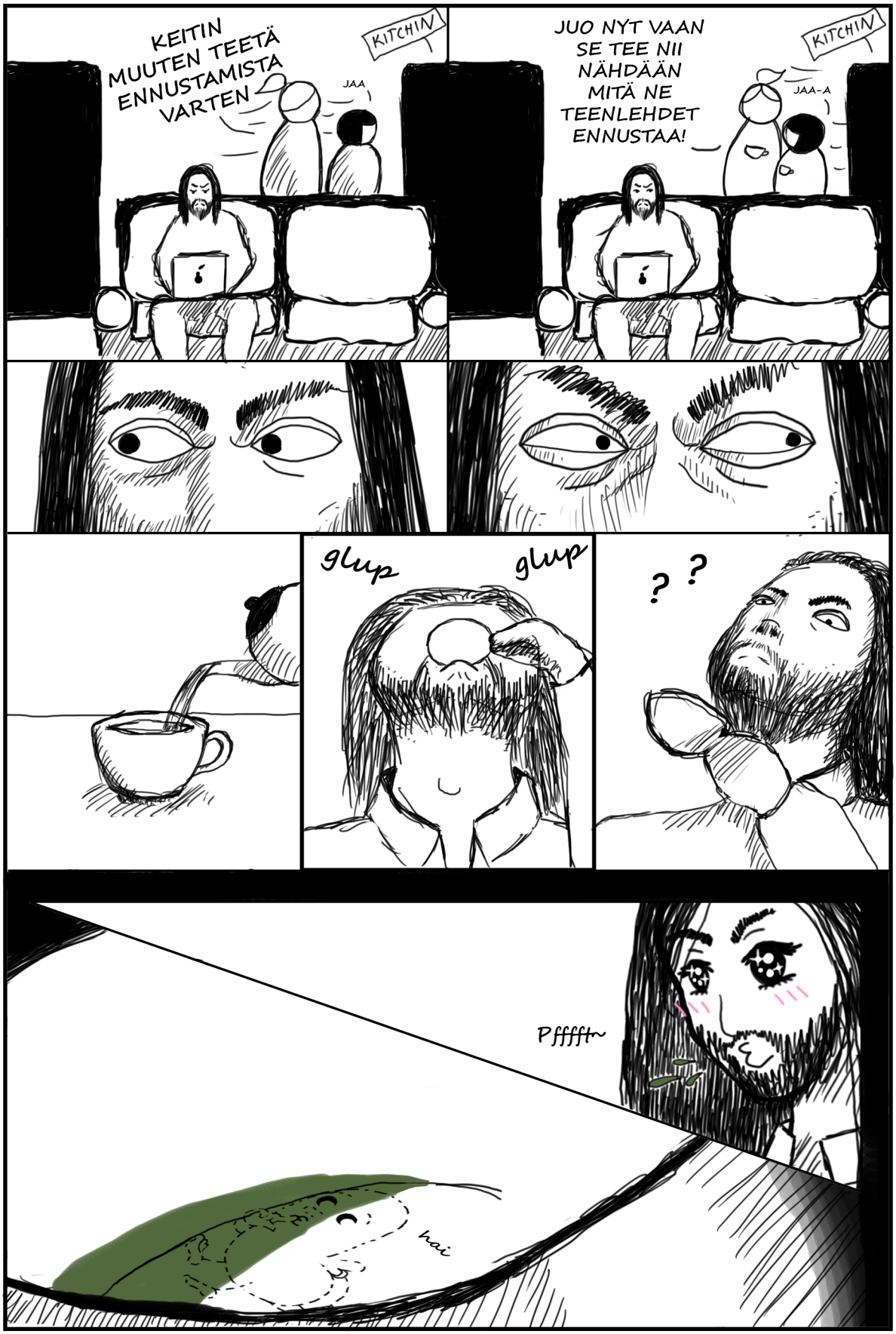
“Tätä ei kannata pelata selvin päin. Tulee rynnäkkökännit muute. Ei kannata myöskään yrittää opettaa tätä ihmiselle joka on liian humalassa. Voi olla vähän monimutkanen” - Laura
“Huh, mikä humala” - Janne
“Seinä on kiva ja siihen voi nojata” - Laura

Bonus: Kivi, paperi, sakset -juomapeli

Tarvitset
- Kädet!

Pelin kulku:
- Pelaa kivi-paperi-sakset.
- Häviäjä juo yhden hörpyn.
- Toista kunnes juomat loppuvat tai kuolema korjaa.

”Jos joutuisin autiolle saarelle, pelaisin tätä! Kaljan hankkiminen vois vaan olla haastavaa” - Laura



Sara ”Lineforce” Lindfors

Depressiotesti

Jaakko ”Chaska” Kortelainen ja Joona ”Dzuum” Luodonpää

Päivä on pimeä ja mieli synkkä.
Liukuri alla, on mäki jyrkkä.
Onko aika taas tullut sen?
Wanhan kunnon kaamosmasennuksen…

Testaa oma masennuksesi määrä näillä kymmenellä ammattilaisten tarkasti hiomilla kysymyksillä. Laske kysymyksistä saamasi pisteet ja paljasta mielesi salat.

Kuinka yksinkertaiseksi koet elämäsi?
a. Aivan kuin itse pimeyden herra Lucifer olisi henkilökohtaisesti suunnitellut jokaisen päivän hermojani riipiäkseen. (1p)
b. Elämäni tuntuu sarjalta haasteita, joita en ole koskaan ollut tai tule olemaankaan, kykenevä ratkaisemaan. (2p)
c. Aika yksinkertaiseksi. (3p)

Mitkä Star Wars -elokuvat ovat mielestäsi parhaita?
a. Prequelit. (3p)
b. Uusimmat. (2p)
c. Alkuperäiset. (1p)

Mitä ajatuksia sinulla on herätessäsi?
a. Herätessäni kohtaan rutiininomaisesti päivittäisen eksistentiaalisen kriisini ja nousen vasta, kun elämällä ja kuolemalla ei ole väliä. (1p)
b. Aamuisin en ajattele ennen kuin olen juonut pannullisen kahvia, mieluusti hennon vahvistuksen kanssa. (2p)
c. Aamulla herään hymysuin ja kiitän luojaa uudesta ihanasta päivästä. (3p)

Kuinka hajonnut olet opintoihisi?
a. Eilen keräsin kaikki opiskelumateriaalini ja sytytin kokon keskelle huonettani. Se lämmitti minua mukavasti. (1p)
b. Ei opiskelu ole ihmisen hommaa, mutta noppa kerrallaan katson mitä siitä tulee. (2p)
c. En yhtään! Opiskelu on elämän suola. (3p)

Oletko masentunut?
a. Eikö tämän kyselyn pitänyt kertoa se minulle? (2p)
b. Kyllä. (1p)
c. En. (3p)

Minkä värinen taivas mielestäsi on?
a. Taivaalla ei itse asiassa ole väriä, koska väri jonka näet, johtuu itse asiassa auringon säteilyn sironnasta ilmakehässä! (1p)
b. Sininen. (3p)
c. Musta kuin sieluni. (2p)

Kuinka kauan kontti kaljaa sinulla kestää?
a. 12 kilometriä. (1p)
b. 24 kilometriä. (2p)
c. 48 kilometriä. (3p)

Mitä näet oheisessa kuvassa?

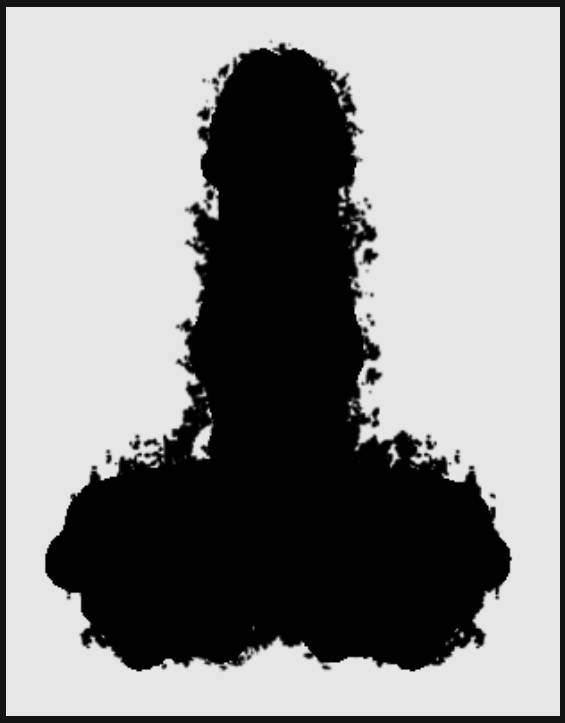
a. Majakan.(3p)
b. Mustaa valkoisella. (2p)
c. Kullin..? (1p)

Mitä näistä pelaisit mieluiten?

a. Tuo Pokemon GO on minusta ihana peli, koska se innostaa nuoria ja itseäni menemään ulos. (3p)
b. DotA 2: Koska elämäni suola on huutaa muille pelaajille, kun ei ne mitään saatana osaa. (2p)
c. Counter-Strike: Global Offensive: BOOM HEADSHOT! (1p)

Millainen on unirytmisi?

a. Elämäni todellisessa pimeydessä ei tarvitse nukkua. Odotan universumin lämpökuolemaa, joka saattaa meidät kaikki vihdoin ikuiseen lepoon. (1p)
b. Aamu on silloin, kun herää. (2p)
c. Laitan nukkumaan viimeistään klo 21.00 ja herään kukon lauluun. (3p)



Tulokset:

10–16 pistettä:
Olet vakavasti masentunut. Mutta ei hätää, ymmärrät sen itsekin ja todellisuuden salat ovat alkaneet jo paljastua sinulle. Kuljet pimeydessä kuin kotonasi ja auringonnousu vain muistuttaa sinua ajan etenemisen väistämättömyydestä.

17–23 pistettä
Olet vakavasti masentunut. Peität tämän totuuden ulkoisesti vitseilläsi, mutta sisimmässäsi tiedät sen olevan totta. Ystäväsi ovat alkaneet jo nähdä lävitse itseäsi vähättelevistä vitseistä: on aika hakeutua hoitoon ennen kuin on liian myöhäistä.

24–30 pistettä:
Olet vakavasti masentunut. Sinun olisi syytä olla huolissasi. Ei tuollainen hyvään mieleen ja aurinkoisiin ajatuksiin takertuminen voi kieliä mistään muusta kuin syvistä psykologisista traumoista. Sinuna hakeutuisin hoitoon ennen kuin mitään pahaa sattuu. Ensihoitona tempaisisin pullollisen jallua, että joku aamuistasi olisi sentään kurja.

Disclaimer:
Tämä testi on tehty huumorilla. Masennus on vakava sairaus, emmekä väheksy sitä laisinkaan. Se ei ole asia, jota tarvitsee hävetä. Jos koet olevasi masentunut edes lievästi, kannattaa asiasta puhua esimerkiksi ystävien tai terapeutin kanssa. Myös psykologiseen terveydenhoitajaan voi olla todella matalalla kynnyksellä yhteydessä mm. YTHS:llä.

Laskiaisen unohdettu mystiikka

Graf Devis Strannyy

Laskiaisen mytologia

Moni meistä laskee Laskiaisen aikaan mäkeä pulkalla tai muulla vastaavalla, vapaavalintaisella laskuvälineellä. Nämä välineet ovat tunnetusti moninaiset, kerrotaan jopa että mäkeä alas on päästy luistelemalla aikuisviihdejulkaisua ja pöytäkoneen runkoa käyttäen. Mutta kuka muistaa enää laskiaiseen liittyvän mytologian ja mystiikan? Näitä aiheita selvittelemme tässä jutussa.

Laskiaisen merkitys

Kristillisessä perinteessä laskiainen yhdistetään kevätpaaston alkamiseen ja siihen, että pääsiäiseen on enää vaatimattomat seitsemän viikkoa aikaa. Miksi seitsemän? Se johtuu luonnollisesti siitä, että numero seitsemän on kristillisen numerologian mukaisesti pyhä ja taivaallinen luku, joka vastaa pahaa ja saatanallista lukua kuusi. Kristinuskon ollessa abrahamilainen uskonto, on siinä myös huomioitava heprealaiset perinteet ja siten kirjeessä heprealaisille, kuudennessa luvussa kerrotaan kuinka “Älkäämme siis enää viipykö Kristuksen opin alkeissa, vaan edetkäämme täyteen tietoon.” Tästä viitteestä voimme siis päätellä, että laskiainen on osa suurta ihmiskunnan valaistumisen prosessia, jonka myötä voimme hyljätä vanhat kristilliset traditiot ja nousta uuteen, korkeampaan tietouteen.

Laskiainen kosmisena tapahtumana

Laskiaisen katsotaan myös osuvan siihen kosmiseen ajankohtaan, jolloin aurinkokuntamme kolme merkittävintä planeettaa, Saturnus, Jupiter ja Pluto, asettuvat Maasta nähden linjaan galaktisten sisartemme kanssa Andromedassa. Erityisesti Canis Majoris -tähtikuvion asettumisen katsotaan symboloivan suurta ja ihmeellistä asettautumista ihmiskunnan kollektiivisen tietouden tasolla. Canis Majoris - Pluto -konvergenssin voidaan nähdä avaavan Haadeksen portit ihmistietouden tarkasteltavaksi, jolloin pystymme asettumaan ja hankkimaan itsellemme kuolleiden ja meitä ylempien olentojen tietoutta.

Juho ”Alo” Toratti

Super Mario Odyssey oli minulle se peli, joka sai vihdoin houkuteltua ostamaan Nintendon uuden konsolin, Nintendo Switchin. Samalla pystyin valitsemaan Mario-mallin, jossa konsolin ohjaimet ovat punaisia, joten tiettyä estetiikkaakin on enemmän. Myöntää pitää, että ensimmäiset tunnit menivät pelissä näppäinten oppimiseen ja uuden konsolin ohjaimeen tutustumiseen – ja voi pojat tässä pelissä on muistettavaa eri näppäinyhdistelmissä!

Peli alkaa tutulla ja turvallisella tarinalla, jossa Bowser kaappaa Prinsessa Peachin jälleen kerran, tällä kertaa tavoitteenaan kuitenkin päästä naimisiin Peachin kanssa. Marion pelastusretki ei ole kuitenkaan tuiki tavallinen, vaan mukaansa hän saa Hattumaailmasta Cappie-nimisen hatun. Cappien agenda on myös samanlainen kuin Marion, sillä hänen tyttöystävänsä toimii Peachin tiarana. Mario ja Cappie päättävät lähteä yhdessä pelastamaan rakkaimpiaan.

Peli luo Cappien avulla tasohyppelyyn syvyyttä ja aivan uudenlaisen intuitiivisen järjestelmän, jossa voit heittää Cappien melkein mihin tahansa olioon ja tavaraan. Cappien heittäminen mahdollistaa heittokohteen haltuunoton ja se avaa uusia tapoja edetä kentissä. Esimerkiksi Cappien heitto liitoliskoon mahdollistaa liitämisen. Cappie myös avaa erilaisia akrobatisia temppuja Mariolle, joita ei aikaisemmin ole Mario-peleissä nähty, kuten hatun heitto ilmassa ja siihen syöksyminen uutta hyppyä varten. Cappie tuokin muuten tavanomaiseen Mario peliin kikan, jolla tavallinen tasohyppelypeli saa uudet ulottuvuudet.

Pelissä on miellyttävä graafinen tyyli, johon kuuluu paljon kirkkaita värejä ja selkeää piirrostyyliä. Peli on myös avoimempi kuin aikaisemmat samaa sarjaa olevat, vaikkakin tietty lineaarisuus pelin tarinasta löytyykin. Pelistä en ole huomannut virkistystaajuudesta johtuvaa takkuilua, kuten esimerkiksi uusimmassa Zeldassa oli. Kutakuinkin pelikokemus oli miellyttävä. On myös tärkeää, että vaikka peli sisältää liikeohjauksen, ei pelaajaa missään määrin pakoteta käyttämään sitä.

Nintendon julkaistua viime vuoden parhaimman pelin Zelda: Breath of the Wildin, olin hyvin skeptinen onnistuuko yhtiö jälleen Super Mario Odysseyn kanssa. Lopulta saatuani pelin käsiini, en todellakaan pettynyt siihen. Naureskelin itsekseni, että vaikka emme saaneetkaan Super Mario Sunshine kakkosta, niin saimme ainakin lähes täydellisen Mario-saagan pelin!

Loppuarvosana:

Beer & Bunny

”Valitaanko Paavo presidentiksi vuonna 2024?”
”Paljonko tämä talo painaa?”
”Miksi alapääni kutisee?”

Tällä palstalla asiantunteva blankintätimme vastaa kiperiin kysymyksiinne.

Mille Jumalalle minun on uhrattava neitsyitä, että saisin TRA:n lopputyön toimimaan?

- Tähän arvoitukseen blankolaiset ovat yrittäneet etsiä vastausta siitä lähtien, kun joku päätti tähän muutenkin viheliäiseen kurssiin keksiä mokoman lopputyön. Ikävä kyllä ainakaan minun korviini ei ole kantautunut tietoa siitä, mikä jumalista olisi oikea, jotta lopputyö toimisi. Itse olen uhrannut jo Pyhän Oluen Jumalalle, Uggabuggalle ja muinaiselle Tollin epäpyhälle hengelle, mutta mikään ei ole vielä toistaiseksi auttanut.

Mikä on parempaa tai pahempaa kuin onnellisuus?

- Parempaa kuin onnellisuus on hyvä kalja ja pitsa. Pahempaa on TRA.

Mikä on blankolaisen ominaishaju?

- Rahan tuoksu, koska IT-miljoonat.

Jos koodailee Turbo C++:lla, niin alkaako koneen valot vilkkumaan ja kajareista soimaan eurobeat?
- Tofuboy_AE86

- Kyllä. Tämä on täysin luonnollinen reaktio eikä siitä kannata huolestua, mutta mikäli eurobeat ja valojen vilkkuminen eivät lakkaa kolmen päivän kuluttua koodauksen lopettamisesta, kannattaa olla yhteydessä lähimpään vähittäistavarakauppaan ja ostaa olutta.

Miten kasarilla loipataan?

- Kasarilla loipataan kuten millä tahansa elintarvikekäyttöön tarkoitetulla alkoholipitoisella valmisteella. Tärkeintä on muistaa aloittaa loippaaminen välittömästi herättyäsi, ettei krapula pääse yllättämään. Hyvä keino olisi myös yrittää rytmittää nukkuminen niin, että heräät välillä juomaan, ettei alkoholipitoisuus veressä pääse laskemaan. Mikäli näin pääsee käymään, saattaa sinulla herätessäsi olla niin paha olo, että oksennat ja tällöin loippaaminen ei onnistu!

Rakas Blankin täti. Kuulin taannoin että henkilö voi olla sekä homo- että heterovarattu. Mitä tämä tarkoittaa? Täytyykö minun olla huolissaan suhteestani poikaystävääni?
- epävarma blankolainen tyttö

- Blankin tädin täytyy tunnustaa, että kuulen kyseisen termin nyt ensimmäistä kertaa enkä millään jaksaisi googlettaa, että mitä se tarkoittaa. Sen sijaan kerron, mitä voisin veikata sen tarkoittavan. Jostain syystä minulle tulee tuosta mieleen, että mikäli tässä viitataan seksuaaliseen suuntautumiseen eikä esimerkiksi homo- ja heterogeenisyyteen, voisi kyseessä olla jonkinlainen polyamoria. Jos vaikka-

pa poikaystäväsi seurustelisi sinun kanssasi, mutta hän olisi myös lisäksi homovarattu, niin hän seurustelisi lisäksi jonkun miehen kanssa. Mutta oikeasti en tiedä vittuakaan tuosta, kaikenlaisia nykyajan hömpötyksiä sitä onkin. Suosittelen sinua keskustelemaan asiasta poikaystäväsi kanssa.

vim vai emacs?

- Katsoin Googlesta ja joku sanoi, että Emacs on parempi.

Mistä johtuu outo haju virtsassa aamuisin?

- Osatakseni antaa tarkemman arvion, tulisi minun tietää hieman tarkemmin, millainen tuo oudoksi kuvailemasi haju on. Haiseeko virtsa väkevältä, imelältä, pistävältä vaiko kenties veriseltä? Entä haiseeko virtsasi muulloin normaalilta, mutta vain aamuisin oudolta? Millainen virtsan väri on ja kirveleekö, kun virtsaat? Mikäli olet kovin huolissasi tilanteesta, kannattaa hakeutua esimerkiksi YTHS:lle.

Spermani maistuu kuulemma makealle. Onko minulla diabetes?

- Oletko maistanut itse spermaasi? Suosittelisin maistamaan, niin saisit tarkemman arvion makeuden tasosta. Itse olen maistellut aika monenlaisia spermoja ja makeimmat ovat olleet sieltä parhaasta päästä eivätkä kyseiset herrasihmiset ole tietääkseni sairastaneet diabetesta. Väitetään myös, että ruokavaliolla on osuutta sperman makuun ja esimerkiksi ananaksen syöminen makeuttaisi sperman herkullisen makeaksi. Itse en kuitenkaan usko täysin tähän teoriaan, koska blankolaisten sperma on tosi hyvää ja makeaa, vaikka kyseisten peniksien omistajien ruokavalio on koostunut lähinnä pitsasta.

Kuinka hyvä koodari pitää olla, että saa tyty yden?

- Riippuu millaisen tyty yden haluat. Blankolaisen naisen saamiseen pitää olla jo aika pätevä kaveri, mutta esimerkiksi jonkun datanomin voit saada melko alkeellisillakin koodaustaidoilla. Tärkeintä on, että olet parempi koodari kuin tyty yde-ehdokkaasi, koska kaikki naiset tahtovat miehen, jolta voi oppia koodaamaan entistä paremmin. Mikäli miehen avulla ei pysty kehittämään omia koodaustaitojaan, ei miestä tarvitse oikeastaan mihinkään.

Miten menettäisin neitsyyteni?

- Edelliseen vastaukseen viitaten: Ole helvetin hyvä koodari niin saat. Sukupuolestasi riippumatta.

Oikaisu KnowYourBlanko -juttuun 4/2017

Vuoden 2017 päätteeksi keräämämme palautteen joukosta löytyi uutta tietoa nykyiselle toimitukselle liittyen numerossa 4/2017 olleeseen KnowYourBlanko “Avatut saa juoda” -juttuun. Sanonta ei näet ole lähtöisin excu-bussin hilpeistä tunnelmista, jolloin kiire tölkin korkkaamiselle on todellinen eikä sinne Oulun rajojen ulkopuolelle millään jaksaisi odottaa. Excuun tuo lausahdus kylläkin liittyy! Palautteen antaja kertoo hilpeiden blankolaisten olleen erään kevät-excun paluumatkalla laivassa, kun laivan henkilökuntaan kuuluva henkilö oli todennut veijareilla olevan turhan hauskaa ja että juomista voisi vähentää. Lopuksi hän oli vielä lausunut nämä legandaariset sanat: “Avatut saa juoda”.

Kiitos lukijallemme oikaisusta. Jospa nyt nuoriso pysyy ruodussa laivalla!

Yhteistyössä

Reaktor

TFACTOR

SYNOPSYS®

VIVIDWORKS

STUDENTWORK
RISING & EXPERIENCED GRADUATES

CDKGlobal

codemate

TIVIA

futurice

SOLITA

accenture

SYMBIO

siili_

boogie
software

aTalent
RECRUITING

FORENOM

VAIMO
CORE OF COMMERCE

LUCKYFOX

POTKY RY

Qt