

blankki

3/02

Pääkirjoitus

Morjensta,

Tälle kirjoitukselle näkyy jääneen kokonaista neljä riviä tilaa. Eipä tuo varsinaisesti haittaa kun lehden aikataulu painaa päälle niin että unetkin jäävät. Kirjoituksia, kuvallista materiaalia, viinipulloja sekä kylpylälahjakortteja otetaan taas kerran avokäsin vastaan seuraavaa julkaisua varten. Seuraavaksi Niko, ole hyvä –

Puheenjohtajan palsta

Puheenjohtajan elämää

Taas se alkaa. Kova opiskeluvuosi on jälleen edessä. Kesä meni yhtä nopeasti kuin aina ennenkin. Muistan kun istuin kesäkuun 5. päivä töissä kahvitauolla ja mietin, että kohta olen haikein mielin muistelemassa kulunutta kesää. Ja tässä sitä nyt ollaan. Kesä on ehdottomasti lempivuodenaikani, ja haaveilenkin jo tulevasta kesästä.

Kesä meni jo tuttuakin tutummassa kesätyöpaikassa Oulun kaupungin leivissä ulkohommissa. Sainkin etuoikeutetusti viettää kesäni ulkona, ja siitä minulle vielä maksettiin kohtuullista palkkaa. Vuosi pitäisi taas kesärahaturvoin vuodesta selvitä, sillä opintolainaa en aio nostaa. Pari edellistä vuotta olen selvinnyt, mutta nyt olen uudessa tilanteessa, sillä muutin juuri ennen vappua omaan kämppään ja siten menot ovat lisääntyneet.

Soluasumisessa on puolensa, mutta ennemmin kyllä asuisin esimerkiksi rakentajantien yksioissa. Yliopistokadun vanhoihin torneihin en olisi muuttanut mistään hinnasta ja uuden yliopistokatu ykkösen vuokrat ovat tunnetusti aivan liian korkeita. Viihdyn hyvin Virkailijakylässä. Piha on iso ja siinä on kovasti elämää lähinnä lapsiperheiden ansiosta. Kämpit ovat mukavia ja ympärillä asuu paljon opiskelukavereita. Yhteiset kerhotilat ja sauna ovat hyvässä kunnossa ja ovat viihtyisiä. Saunailtoja onkin sen mukaan pidetty säännöllisin väliajoin.



Tutuiksi ovat tulleet käytännössä tarinat kämppiksistä, jotka pistävät vessaperirullan väärinpäin telineeseen tai se, että tyhjiä maitopurkkeja kerätään tiskipöydälle. Nämä eivät siis olleetkaan tarua, vaan todellista soluasumisen arkipäivää. Kaikista vaikeinta minun kämppiksilläni on ollut ottaa eteisestä mukaan lähtiessään roskapussi kainaloon. Jos minä en sitä siitä vie pois, niin kohta eteiseen muodostuisi roskapussivuori. Tällaisia tarinoita riittää varmasti jokaisella solussa asuneella opiskelijalla.

Tiskit tiskaamme vuorotellen ja homma on toiminut oikein hyvin. Yhteiset tilat siivotaan silloin, kun jokainen siivoaa omat tilansa. Tosin tämä sopimus ei toimisi silloin, jos kämppis siivoaa omat tilansa vain pari kertaa vuodessa. Imurointihan on minusta ainakin joka toinen viikko, ellei kerran viikossa suoritettava toimenpide. Yhteisesti osiin ostettavia kertakulutustavaroita on loppujen lopuksi aika vähän. Vessapaperi, tiskiaine ja siivoustavarat, siinä on melkein kaikki mitä yhteisesti joudutaan ostamaan. Tilasimme opiskelujen alkaessa yhteisesti Kalevan. Jos jotain hyötyä opiskelualennuksista on, niin Kalevan tilaaminen varsinkin solukämppään on äärimmäisen halpaa. Kolmeen osaan tilattuna Kaleva ei maksa kuin alle neljä euroa kuukaudessa. Tällä tavalla päivittäinen uutisnälkä on tyydytetty.

Syksy on alkanut puheenjohtajalla kiireisissä merkeissä. Kuun alussa sain fuksi-infossa avata uudet WWW-sivumme. Niiden kanssa värkätessä sai helposti kuluun yön jos toisenkin. Tapahtumien suunnittelu ja varsinkin ainejärjestömme edustaminen vie paljon aikaa. Opiskelujen lisäksi siinä ei kovin paljon jää muuta elämää jäljelle. Innolla olen tilaisuuksissa istunut ja aion syksyn aikana istua. Syyskokous lähestyy ja alkaa olla ajankohtaista suunnitella uusi hallitus valmiiksi. Tulehan jututtamaan minua vapaasti Blankon tapahtumiin, ja kyselemään mitä homma olisi käytännössä.

Blanko elää ja voi erityisen hyvin. Olemme pitäneet hyvää huolta uusista fuksistamme. Fuksit ovat Blankon elinvoiman kartuttaja, uusi nuori juuristo, joka lähtee kasvamaan täyteen kukkaansa. Olen saanut olla tämän vuoden tämän hienon ainejärjestön isä ja tämä aika ei varmasti koskaan unohdu elämästäni. Se jää muistoihini hienosta opiskeluajan vuodestani. Muistetaan nauttia opiskeluajasta.

Menestyksestä opintovuotta kaikille!

Niko Hummastenniemi,
PJ.

Porkkana

Oli kevät ja aurinko oli juuri noussut. Yleensä ihmiset nukkuivat vielä sikeästi tähän aikaan aamusta, mutta ei tämä mies. Hänellä oli kova homma edessään tälle päivälle. Hän asteli ulos talostaan nahkaisilla kengillään ja suuntasi navettaa kohti. Hän avasi puisen oven ja otti ämpärin lattialta. Hänellä oli vain yksi lehmä, eikä hän tarvinnut enempää, sillä hän asui yksin. Lehmän nimi oli Mansikki ja se oli ollut miehellä jo monia vuosia. ”No niin, taas alkaa uusi kesä”, mies puhui rauhallisella äänellä ja alkoi lypsää Mansikkia. Mies tiesi ettei Mansikki ehkä näkisi enää montaa kesää ja hän joutuisi ostamaan uuden lehmän. Hän oli iloinen kesän alusta, mutta samalla hän tunsu itsensä yksinäiseksi kun hän ajatteli Mansikin väistämätöntä poislohtoa.

Mies päästi lehmän laitumelle ja asteli maitoämpäri kädessään takaisin taloon. Kun hän tuli ulos taas, hänellä oli toisessa kädessä säkki ja toisessa kuokka.

Mies aloitti päivän työn kuokkimalla maata ja tekemällä sopivat penkereet. Tämä ei kuitenkaan ollut mikään pieni työ, sillä hänen peltonsa oli suuri. Silti hän ei palkannut ketään apulaista, osaksi sen takia että lähimmät naapurit asuivat 10 kilometrin päässä ja osaksi siksi että vaikka työ oli kovaa, hän näki sen tarpeellisenä ja uskoi että hänellä oli erikoinen suhde peltoonsa. Hän teki tarkkaa työtä ja huolehti pellostaan kuin olisi huolehtinut rakkaasta lapsesta ja hän saikin yleensä hyvän sadon. Monet pitivät häntä hulluna, peltohan on vain maata eikä mikään olento johon voisi olla henkinen yhteys. Hullun leima ei kuitenkaan miestä haitannut, hän vain ajatteli että ne ihmiset ovat kateellisia, koska heillä ei ollut samanlaisia kykyjä. Myöhäiseen iltapäivään mennessä hän oli pengertänyt ja muokannut koko kilometrin mittaisen peltonsa sopivaksi. Hän avasi säkin, joka oli täynnä porkkanansiemeniä. Hän asetti jokaisen siemenen yksitellen maahan ja peitti sen kevyesti multa kädellään. Oli jo myöhä kun hän sai viimein työnsä valmiiksi. Hän katseli peltoaan ja huokaisi, ihailien työtään. ”Mansikki!” hän huudahti yhtäkkiä. Hän oli täysin unohtanut lehmän tehdessään töitä. Hän juoksi peltolta niitylle ja vei Mansikin takaisin navettaan.

Hän palasi väsyneenä taloonsa ja söi kuivattua poroa. Hän huomasi syödessään ettei hän ollut syönyt koko päivänä. Hän oli hoivannut maataan niin innokkaasti ettei ollut huomannut olevansa nälkäinen. Mies joi vielä lasin maitoa ja söi loput kuivatusta lihasta. ”Huomenna pitää mennä metsälle”, hän ajatteli. Hän meni väsyneenä nukkumaan ja unelmoi sadosta, jonka hän tulisi saamaan.

Seuraavana päivänä hän kävi metsällä ja saikin saaliikseen ison hirven. Illalla, kun hän oli syömässä, hän kuuli koputuksen ovelta.

”Ehtoota”, sanoi ääni oven takaa.

”Kas, Pentti, käyhän peremmälle”, mies sanoi ja avasi oven, ”olin juuri syömässä, maistuuko hirven liha?”

”No voisinpa ottaakin”, Pentti vastasi.

Porkkananviljelijä ja Pentti istuivat pirtissä useita tunteja maistellen lihaa ja jutellen kaikenlaisista asioista, etenkin viljelystä. Miehet nauttivat toistensa seurasta, ja Pentti olikin viljelijän ainoa todellinen ystävä. Myöhään illalla Pentti lähti takaisin omalle tilalleen ja viljelijä asettui yöpuulle.

Kaksi kuukautta kului nopeasti. Viljelijällä ei ollut käynyt ketään vierasta tänä aikana, mutta se ei häntä haitannut. Hän käytti ajan hoitaessa peltoaan ja Mansikkia tietenkin. Kesä oli onnellista aikaa hänelle. Kohta tulisi sadonkorjuu-aika, hän tiesi ja sen jälkeen hän matkustaisi lähimpään kylään myymään osan porkkanoistaan ja ostamaan muita tarvikkeita.

Sadonkorjuupäivänä hän heräsi aikaisin ja ryhtyi työhön. Hän keräsi suurimman osan porkkanoistaan säkkeihin, jotka hän lastasi karruihin matkaa varten. Hänellä ei ollut hevosta, joten hän veti aina karruja itse, mikä oli myös yksi merkki hulluudesta - kylälaisten mielestä. Osan porkkanoista viljelijä kuitenkin jätti peltoon myöhempää käyttöä varten. Illan tullen mies valmisti porkkanakeittoa, johon hän sekoitti metsästämäänsä peuraa. Hänellä oli taas sama yksinäinen tunne kuin alkukesästä jolloin hän oli istuttanut porkkanat. Talvi saapuisi parin kuukauden sisällä.



-- Bitch-kustannus 2002, julkaistu kirjoittajan luvalla.

Greetings From Down Under!

Olen tällä hetkellä vaihto-opiskelemaisessa Australiassa, tarkemmin sanottuna Melbourneissa. Melbourne on Australian toiseksi suurin kaupunkin Sydney jälkeen ja täällä on asukkaita noin 3,4 miljoonaa. Yliopisto jossa opiskelen n. 60 000 muun opiskelijan kanssa on nimeltään Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT). Kurssitarjonta on runsaanlainen, joten tarjolla on mielenkiintoisia kursseja sekä mahdollisuus opiskella malkeinpä mitä tahansa. Onneksi kaikki opiskelijat eivät ole sijoittautuneet samalle kampukselle vaan yliopistolla on kolme kampusta ympäri kaupunkia. Itse opiskelen City Campuksella, joka on aivan keskellä kaupunkia Melbourne Central Stationia vasta päätä.



Lentomatka tänne kesti noin 24 tuntia eli istumista riitti vähäksi aikaa. Onneksi matkan aikana koneessa oli mahdollisuus kuunnella eri radioasemia, katsella elokuvia ja tietenkin osa matkasta meni nukkuessa. Tänne saavuttuani oloni oli hieman tokkurainen ja kaikki puhuivat outoa englannilta kuulostavaa kieltä, josta ei välillä ottanut mitään selvää (G'day mate, how are ya? Are ya ready to hit the frog and toad?). Aluksi olin menossa tullista väärää linjaa, mutta sitten sain opastusta ja selvisin siitäkin säikähdyksellä.

Opiskelu täällä on hieman erilaista koti Suomeen verrattuna. Kontakti opetusta on huomattavasti vähemmän ja opiskelijoilta oletetaan

enemmän omaa panostusta. Luentoja ja harkkoja on viikossa yhteensä 10-15 tuntia riippuen viikosta, koska joistain kursseista luentoja on vain joka toinen viikko. Harjoitukset, jotka täällä jakautuu kahteen osaan paperiharkat (tute) ja koneharkat (lab) ovat yleensä vain tunnin mittainen sipaisu aiheeseen. Lisäksi jokaisesta kurssista on harjoitustyö tai töitä, joiden deadlinet ovat sekuntitarkkoja, aivan jotain muuta mihin TOLilla on totuttu. Yleensä harkkatyön annosta palautukseen on aikaa noin kuukausi. Esimerkiksi Web Page Programming-kurssilla on kolme harjoitustyötä ja palautukset noin kuukauden välein. Kun suorittaa useampaa kurssia yhtäaikaan useat deadlinet ovat samaan aikaan, joten muutamina iltoina on tullut tuskailtua että miksi en aloittanut aiemmin...

Vaihto-opiskelijoiden, jotka ovat maassa Student Visalla eli opiskelijaviisumilla täytyy "suorittaa" neljä 12 kreditin kurssia, jotta viisumiehdot täyttyvät. Vi-



sumi on tietenkin hommattava ennen lähtöä ja mielellään hyvissä ajoin. Opiskelijaviisumiin liittyy myös muita ehtoja liittyen työssäkäyntiin ja asuin/opiskelupaikkaan. Viisumin hakuprosessissa on oma vaivansa, koska hakijan on täytettävä n. 30 sivuinen kysely-

kaavake ja liittää erilaisia todistuksia taustoista ja tuloista. Lisäksi yliopiston hakuprosessi Australian päässä on oma operaationsa, koska täällä ennako-vaatimuksista pidetään tiukasti kiinni eivätkä paikalliset professorit välttämättä hyväksy kurssien oululaisia versioita vaatimusten mukaisiksi. Toisaalta eihän tänne pelkästään opiskelemaan olla tultu...



Vapaa-aika täällä menee lepposasti paikallisten ja muiden vaihtareiden kanssa bilestäessä ja matkustellessa. Asustelen täällä Student Complexissa 350 muun paikallisen ja kansainvälisen opiskelijan kanssa. Hyvä puoli on se, että täällä Student Villagessa ei koskaan tarvitse olla yksin vaan aina voi mennä kyläilemään tai pelailemaan vaikkapa biljardia ja kuuntelemaan musiikkia. Lisäksi täällä on todella helppo tutustua uusiin ihmisiin kunhan uskaltaa vaan avata suunsa ja jutella ihmisten kanssa. Samalla kehittyä myös kielikorva, koska esim. aasialaisista on välillä melkein mahdotonta saada selvää.

RMIT:ssa pidetään todella hyvää huolta vaihtareista. Student Exchange Club lähettää noin kerran viikossa infopaketin seuraavan viikon tapahtumista, kuten Footy-peleistä (Australian Rules Football, joka kyllä mielenkiintoinen laji), yliopistolla olevista tapahtumista, Student Unionin järjestämistä matkoista ja mikä tärkeintä bileistä, joita on parhailaan riittänyt neljä kertaa viikossa;) Hauskinta ovat Pub Crawlit, joissa mennään baarista toiseen ja juodaan niin paljon



kuin mahdollista. Jokaisesta juodusta tuopista/drinkistä saa merkinnän passiin. Ideana vastaava kotoiseen mallasaproom. Lisäksi täällä on kaiken näköisiä juomapelejä, kaikein hauskinta niissä on se että niihin osallistuvat myös tytöt ja juovat samalla mitalla kuin pojatkin;) Suurin osa tytöistäkin juo olutta eikä siideriä tietääkseni juo kukaan. Paikallisista oluista mainittakoon Victoria Bitter ja Carlton Draught, jotka ovat aika pitkälle saman makuisia suomalaisten oluiden kanssa. Omituista on se että pullot ovat edullisempia kuin tölkit, eikä kierrätystä juurikaan harrasteta.

Matkustelusta sen verran, että täällä on enemmän nähtävää mihin normaalin opiskelijan varat riittävät, koska Australia on melkein koko Euroopan kokoinen alue. Olen käynyt Tasmaniassa (Under Down Under) sekä Central Australiassa, joilla on eroa kuin yöllä ja päivällä. Oli aika uskomatonta, että Tasmaniassa oli niin kylmä ja siellä satoi lunta, että minun oli pakko ostaa pipo ja villahanskat, jota en olisi kyllä Suomesta lähtiessä uskonut. Central Australiassa tuli nähtyä Ayers Rock (Uluru) ja Olgas (Kata Tjuta). Uluru



on todella vaikuttava näky, maailman suurin monoliitti keskellä ei mitään. Vastoin kaikkia aboriginaali-lakeja matkaseurueemme, joka koostui 42:sta vaihto-opiskelijasta kiipesi Ayers Rockin huipulle, josta näkymät olivat todella upeat! Kiipeäminen ei ole ihan vaaraton tehtävä, ja rietin avaamisen jälkeen Ulurulla on menehtynyt 35 uhkarohkeaa kiipeilijää. Osa reitistä täytyy kiivetä 50 asteen kulmassa sinne viritetystä kettingistä kiinni pitäen. Itse "polku/reitti" on noin 3 metriä leveä, jonka jälkeen onkin melkoinen äkkijyrkkä alamäki maahan asti.

Itselleni oli yllätys että Melbournen katukuvassa näkee enemmän aasialaisia kuin ausseja ja tällä hetkellä kaupungista löytyy yli 200 kansallisuutta. Australia on muutenkin osoittautunut hieman erilaiseksi paikaksi kuin alunperin oletin (lue kylmäksi). Esim. Melbournessa ja eteläisissä osissa Australiaa on talvella aika vileää eli päivälläkin saa olla pitkät housut jallassa ja takki päällä, mutta eiköhän kelit tästä ala lämpiämään että pääsee vielä surffausta opettelemaan. Tosin ainakin Queenslandissa on kuuma kesällä, joten sinne kait se on suunnattava lämmittelemään ennen Suomen pakkaseen paluuta.



Mutta mikäli harkitset vaihto-opiskelua ulkomailla suosittelen Australiaa erittäin lämpimästi kunhan muistat ottaa mukaan viisumin ja hammasharjan lisäksi pipon ja villahanskat;)

Australian kevät terveisin Juhani Heikka

Syyskokouskutsu

Hei,

On jälleen tullut se aika vuodesta, kun ryhdytään miettimään ja valitsemaan ainejärjestöllemme uutta hallitusta vuodelle 2003. Uuden hallituksen ja toimihenkilöiden valinta seuraavalle vuodelle tapahtuu aina järjestön vuosikokouksessa. Blankon syyskokous järjestetään torstaina 21.11.2002 klo 12.00 Luonnontieteellisen tiedekunnan kokoushuoneessa. Helpoiten perille löydät, kun kävelet tiedekunnan kanslian läpi perälle, josta kokoushuone löytyy.

Kokoukseen on kutsuttu kuulemaan ja mahdollisesti äänestämään hallituspai-koista kaikki Blanko ry:n jäsenet. Fuksit, jotka liittyivät Blankoon tänä syksynä, ovat erityisesti kaikki tervetulleita. Nyt on aika tehdä hieno valinta ja ryhtyä toimimaan porukalla ja tekemään jälleen hienoa uutta Blanko-vuotta. Vuosi 2003 tulee olemaan historiallinen monessakin mielessä. Blanko ry täyttää ensi vuonna 30 vuotta. Vuosijuhlatoimikunta on jo perustettu ja sinne myös toivotaan innokkaita blankolaisia toteuttamaan vuosijuhlien tapahtumaa. Vuosijuhlien lisäksi järjestämme monen vuoden tauon jälkeen luentopäivät - Blanko-päivät. Aktiiviksi ryhtyminen on nyt siis monessakin suhteessa ikimuistoinen ja hieno päätös!

Minä siirryn pois puheenjohtajan tehtävistä ja haluan antaa tilaa muillekin innokkaille uusille aktiiveille. Harkitse tätä tilaisuutta: tule kyselemään jo seuraaviin tavallisiin kokouksiin mikä paikka voisi olla sinulle mieluisin. Vastuunottamista ei kannata pelätä eikä sitä, että olisi paljon tehtävää. Muutamien fuksien kanssa olen jo henkilökohtaisesti jutellut toimintaamme liittymisestä. Yhdessä toimiminen ja tehtävien jako on vapaaehtoistoiminnan peruspilareita, jonka pohjalle myös Blankon toiminta perustuu.

Blankon hallitukseen kuuluu kuusi jäsentä ja hallituksen lisäksi on suuri määrä toimihenkilöpaikkoja, joista kaksi valitaan tulevan vuoden hallituksen varajäseniksi. Tutustu toimenkuvauksiin ja mieti hienoa päätöstä ryhtyä ainejärjestöaktiiviksi! Toimenkuvaukset löytyvät tietenkin [www-sivuiltamme](http://www.blanko.oulu.fi/kilta/toimenkuvat/) osoitteesta <http://www.blanko.oulu.fi/kilta/toimenkuvat/>

Tervetuloa kokouksiimme ja varsinkin viimeistään syyskokouksessa tavataan. Liitteenä syyskokouksen esityslista.

Terveisin, Niko Hummastenniemi, puheenjohtaja.

BLANKO RY, ESITYSLISTA YHDISTYKSEN SYYSKOKOUS

Aika: Torstai 21.11.2002, klo 12.00

Paikka: Luonnontieteellisen tiedekunnan kokoushuone

Esityslista:

1. Kokouksen avaaminen
2. Kokouksen laillisuus, päätösvaltaisuus ja läsnäolijoiden toteaminen
3. Kokouksen puheenjohtajan ja sihteerin valinta
4. Kokouksen pöytäkirjan tarkastajien (2 kpl) ja äänten-laskijoiden (2 kpl) valinta
5. Esityslistan hyväksyminen kokouksen työjärjestykseksi
6. Yhdistyksen puheenjohtajan valinta vuodelle 2003
7. Yhdistyksen hallituksen valinta vuodelle 2003
8. Yhdistyksen toimihenkilöiden valinta vuodelle 2003
9. Yhdistyksen tilintarkastajien valinta vuodelle 2003
10. Hallituksen esitys vuoden 2003 toimintasuunnitelmaksi
11. Hallituksen esitys vuoden 2003 talousarvioksi
12. Tietotekniikan liiton liittokokousedustajien valinta (2 kpl)
13. Tietotekniikan opiskelijoiden liiton liittokokousedustajien valinta (2 kpl)
14. Oltermannin valinta
15. Muut esille tulevat asiat
16. Kokouksen päättäminen

Hallituksen toimenkuvat 2002

PUHEENJOHTAJA

Puheenjohtaja on virallisimman tason toimija hallituksessa. Puheenjohtajan velvollisuutena on tietää seuraavien asioiden taustaa ja sisältöä:

- Blanko ry:n historia (ainakin pintapuolisesti)
- TTL:n toiminta sekä johtavat henkilöt
- Blankon perinnetapahtumat
- TOL:n henkilökunta (ainakin opiskelija-asioista huolehtivat henkilöt)
- Yleiskuva yliopiston toimielimistä yms. instituutioista
- Sisarkillat yliopistoissa jne.

Puheenjohtajan tehtävänkuvaan kuuluu:

- Kutsuu kokoukset koolle ja johtaa puhetta
- Hoitaa edustuksen tärkeimmissä asioissa kuten TTL:n puheenjohtajien kokouksissa
- Laatii vuosikertomukset ja toimintasuunnitelmat, tekee linjauksia
- Pyrkii kehittämään toimintaa
- Laatii puheenjohtajan palstan Blankkiin
- Huolehtii tarvittaessa hallituksen jäsenten ja toimihenkilöiden ohjauksesta
- On diplomaattinen

VARAPUHEENJOHTAJA

- Varapuheenjohtajan velvollisuus on tietää samoista em. asioista kuin puheenjohtajan
- Puheenjohtajan ollessa estynyt vpj kutsuu kokouksen koolle, toimii puheenjohtajana sekä hoitaa edustushommat
- On myös puheenjohtajan apulainen, ns. ”oikea käsi”
- Vastaa erikseenmääritellyistä projekteista, esim. ABI-päivät, koulukierrokset (voi myös nimittää jonkun muun hoitamaan hommaa)
- Osallistuu muihin hallituksen tehtäviin

SIHTEERI

- Toimii hallituksen kokouksissa tms. sihteerinä
- Kirjoittaa asiakirjat puhtaaksi ja arkistoi ne huolellisesti
- Lähettää kokousten pöytäkirjat sähköpostilla hallitukselle tarkastettavaksi (ennen seuraavaa kokousta) ja www-tiimille www-sivuille laitettavaksi

RAHASTONHOITAJA

Rahastonhoitajan toimenkuvaan kuuluu yhdistyksen kirjanpidon ja rahaliikenteen hoitaminen ja yhdistyksen päätöksentekoon osallistuminen. Eriteltynä tehtävät ovat seuraavanlaiset:

- Yhdistyksen kirjanpidosta huolehtiminen hyvän kirjanpitotavan mukaisesti, tähän kuuluu kassan ja pankkitilin kirjanpito sekä tarvittavien tositteiden säilyttäminen
- Yhdistyksen tilinpäätöksen laatiminen
- Veroilmoituksen tekeminen keväällä
- Yhdistyksen talousarvion tekeminen syyskokoukseen
- Rahaliikenteen hoito (laskunmaksut, matkakorvaukset, rahannosto yms)
- Laskutus (lähinnä haalarimainoslaskujen postittaminen yrityksille)
- Yhteydenpito pankkiin ja verottajaan

ULKOMINISTERI

- Killan torvi ulkomailmaan (myös ”imuri”)
- Pitää huolta olemassa olevista suhteista killan ulkopuolelle, toisiin kiltoihin ja laitokseen sekä tietysti yritysmaailmaan.
- Kehittelee aktiivisesti uusia suhteita killan ulkopuolelle, varsinkin yritysmaailmaan päin
- Toimii yritysten kanssa yhteistyössä rekrytilaisuuksien järjestämisessä
- Laatii sekä ylläpitää yritys yhteistyörekisteriä

SUUNNITTELIJA

- Organisoii tapahtumien (bileiden, saunailtojen yms.) käytännön järjestelyt (paikkojen varaamiset ja muut soittelu & tiedustelu & ilman nuuhkimiset)
- Suunnittelijalla on siis langat käsissään - voi tarvittaessa delegoida hommia eteenpäin, mutta tietää kuitenkin aina itse mitä kuka tekee ja miksi ja miten ja moneltako
- Pitää hallussaan bilekalenterin luurankoa, tilanteen mukaan myös modifioi sitä
- Toimii yhteistyössä ohjelmoijan kanssa

Toimihenkilöiden toimenkuvat 2002

TIEDOTTAJA

- Tiedottaa tapahtumista, avoimista työpaikoista ym. Blanko ry:n jäseniä mahdollisesti kiinnostavista asioista killan jäsenille; killan asioista ulkoisille sidosryhmille tarvittaessa
- Hakee postin vähintään kerran viikossa
- Järjestää mahdolliset tiedotustilaisuudet
- Pitää Blanko ry:n ilmoitustaulun järjestyksessä ja asiattomista ilmoituksista puhtaana
- Tiedotuskanavat: sähköposti, uutisryhmät sekä ilmoitustaulu
- Toimittaa infoa www-tiimille www-sivuille laitettavaksi

JÄSENVASTAAVA

- Pitää kirjaa Blankon jäsenluettelosta
- Toimii yhdyssiteenä Tietotekniikan liiton jäseniäsihteeriin ja tilaa tarvittaessa Blankon täysjäsenlistan ainakin kerran vuodessa
- Pitää yllä erikseen listaa Blankon paikallis- ja täysjäsenistä. Paikallisjäsenlista täytyy uudistaa jäsenvastaavan toimesta joka vuosi, sillä paikallisjäsenyys on voimassa vain vuoden. Suositeltavaa olisi, jos jäsenlista olisi helposti saatavilla Blankon www-sivuilla
- Kerää syksyisin uusilta opiskelijoilta Blankon liittymislomakkeet ja lähettää ne eteenpäin Tietotekniikan liittoon
- Vastaa jäsenten jäsenasioita koskeviin kysymyksiin
- Informoi jäseniä mahdollisista jäsenasioihin liittyvistä muutoksista ja uutisista

FUKSIVASTAAVA

- Toimii fuksien ja pienryhmäohjaajien yhdyshenkilönä
- Kehittää fukseille yhteistä toimintaa
- Auttaa fukseja heidän ongelmissaan ja vastaa heidän kysymyksiinsä
- Toimii äiti- tai isähahmona pienryhmäohjaajien kanssa
- Huolehtii fuksipassitoiminnasta
- Päivittää ja ylläpitää Fuksisivustoa Blankon www-sivuilla
- Pienryhmäohjaajien yhteistyöhenkilö
- Osallistuu pienryhmäohjaajien valintatilaisuuteen.

OHJELMOIJA

- Suunnittelijan apulainen bileiden yms. tapahtumien käytännön järjestelyissä
- BileBaarimikko/tarjoilija (Riippuen tilanteesta/bileistä)
- Yhteisten kyytien järjestäjä (lähinnä bussit excuille)
- Toisinaan musiikin hommaaminen
- Tapahtumien organisointiin osallistuminen

OLUT-VASTAAVA

- Toimii yhdyssiteenä Luonnontieteellisen tiedekunnan kattojärjestöön Oulun Luonnontieteilijöihin
- On yleensä jäsenenä OLuT:n hallituksessa tai ainakin osallistuu hallituksen kokouksiin
- Informoi hallitukselle OLuT:n uutisista ja kehittää OLuT:n toimintaa
- Informoi välillisesti blankolaisille OLuT:n tapahtumista
- Tekee yhteistyötä muiden LuTK:n ainejärjestöjen kanssa

OPKE-INTERFACE

- Suunnittelee ja valmistelee ehdotuksia opetuksen kehittämiseen opiskelijan näkökulmasta
- Seuraa laitosneuvoston tekemiä päätöksiä ja antaa palautetta niistä
- Informoi hallitukselle kehittämistyöryhmän toiminnasta
- Tekee raportit OpKe:n kokouksista Blankon www-sivuille ja informoi jäseniä tarvittaessa
- Opetuksen kehittämistyöryhmän ja laitosneuvoston jäsenyys on toivottavaa
- www-sivujen tenttiarkiston ylläpito
- Ylioppilaskunnan KOPO-jaostotoiminnassa mukana oleminen.

VIINIMESTARI

- Huolehtii juomatarjoilun käytännön järjestelyistä Blankon tapahtumiin ja toimii mahdollisesti vastuuhenkilönä tiskin takana
- Valmistaa Blankon reseptillä laadukasta kotiviiniä ja huolehtii siihen liittyvistä käytännön järjestelyistä
- Kehittää omaa ammattitaitoaan.

WEBMASTER

- Kehittää Blankon www-sivuja ja pitää ne ajan tasalla apunaan graafinen suunnittelija
- Kokonaiskäsitys sivujen sisällöstä, rakenteesta sekä käytetyistä tekniikoista
- Jakaa vastuualueet sivuhierarkiasta niille kuuluville tahoille ja huolehtii, että sivuja ylläpidetään
- Huolehtii tiedottajan kanssa, että uutiset menevät oikeita kanavia pitkin ja asiaan kuuluvalla tavalla eteenpäin
- Lähtökohtana on, että www-sivut palvelevat Blankon jäseniä

GRAAFINEN SUUNNITTELIJA

- Toimii yhteistyössä Webmasterin kanssa sekä itsenäisesti hänen omissa projekteissaan
- Suunnittelee ja kehittää www-sivujen graafista ulkoasua
- Suunnittelee tulevien tapahtumien mainosilmoituksia Blankon tapahtumista (ilmoitustaulua unohtamatta)
- Tuottaa kuvamateriaalia Blankkiin

URHEILUVASTAAVA

- Hoitaa Blankon salivuorot ym. urheiluun liittyvät käytännön järjestelyt, myös mahdolliset varauslistat ilmoitustaululle
- Informoi jäseniä yliopiston urheiluvuoroista ja -uutisista
- Ideoi ja kehittää urheilutoimintaa

HANSLANKARI

- Killan ”yleismies jantunen”
- Hoitaa juoksevat asiat
- Ideoi kiltahuoneelle uusia juttuja
- Huolehtii koneista, päätteistä ja ohjelmien asennuksesta yms teknisestä puolesta.

KILTAHUONEVASTAAVA

- Huolehtii kiltahuoneen yleiskunnosta ja kehittämisestä
- Siivoaa paikkoja ja kehittää kiltahuoneen viihtyisyyttä myös pitkän ajan tähtäimellä
- Huolehtii pienistä käytännön asioista kiltahuoneella, esim kahvin, teen ja soke-rin riittävydestä, lampuista, seinäkellon pattereista yms.
- Vastaa kiltahuoneen avaimista; pitää hallussaan listaa niistä blankolaisista, joilla on hallussaan kiltahuoneen avain
- Jakaa blankolaisille kiltahuoneen avaimia pientä panttikorvausta vastaan.

VALOKUVAAJA

- Tuottaa kuvamateriaalia www-sivuille ja Blankkiin
- Päivittää www-sivujen kuvaosastoa

BLANKKI-TIIMI

- Kasaa julkaistavaksi neljä tavallista Blankkia lukuvuoden aikana (kaksi lukukaudessa)
- Kasaa kaksi Blankin kooste-erikoisnumeroa vuodessa; ABI-Blankki ja FuksiBlankki
- Kerjää juttuja/kuvia/materiaalia taukoamatta riviopiskelijoilta/bileaktiiveilta/hallitukselta
- Tuottaa aina lopun Blankkiin tarvittavan täytemateriaalin
- Lähettää www-Blankin www-tiimille
- Yhteistyössä koko hallituksen kanssa, tiedottaa ajankohtaisista tapahtumista
- Ei ole vastuussa Blankin julkaisussa ilmenevistä materiaaalipulasta johtuvista tauoista.

Hallitus valitsee toimihenkilöluettelosta joka vuosi kaksi toimihenkilöä, joiden tehtävänä on toimia kokouksessa hallituksen varajäsenenä, jos kokouksesta ei muuten saada päätösvaltaista.

Tiesitkö tämän spördestä?

Spördenä tunnettu viinilajike on 80-luvun alkupuolelta lähtien nostanut tasaisesti suosiotaan alan harrastajien ja etenkin nuorison keskuudessa. Tuon samettisen, jumalten nektariksikin nimitetyn juoman tausta on kuitenkin suu-
relle yleisölle vielä suhteellisen epäselvä. Lienee siis paikallaan että valaisen lukijoitamme hieman.

Alkuperä

Spörden juuret johtavat tiettävästi 1700-luvun alkuun, Apenniinien niemimaalle, jossa paikallisilla aatelisilla oli tapana nauttia sadonkorjuujuhlien yhteydessä parhaista rypäleistä tarkoin menetelmin valmistettua viiniä. Kyseinen viini tuli tunnetuksi ennen kaikkea yllättävän humalluttavasta vaikutuksestaan, sekä pehmeästä maustaan, ja se kuului hyvin pitkään ainoastaan harvojen ja valittujen viinivalikoimiin. Hyvien satovuosien jälkeen viinin tuotanto kuitenkin kasvoi siinä määrin, että myös tavallinen rahvas pääsi nauttimaan siitä silloin tällöin.

Nimensä juomalle antoi perimätiedon mukaan seudun varakkaimpiin kauppiasiin lukeutuva Spoerdicus, jonka kellareissa tämän tyyppistä viiniä ensimmäiseksi valmistettiin. Myöhemmin juoman ja sen valmistustaidon kulkeutuessa vähitellen vierailevien kuninkaallisten ja kauppamiesten mukana Pohjois-Eurooppaan ja edelleen Skandinaviaan, muotoutui sen nimi pohjolan asukkien suussa tutumpaan muotoon ”Spørde”.

Spörden valmistuksen yleistessä jokaisessa yhteiskuntaluokassa Euroopassa, opittiin valmistusaineistakin tinkimään - parhaiden rypäleiden sijasta raaka-aineiksi kelpuutettiin melkein mitä vain tarjolla sattui kulloinkin olemaan. Näin spörden ylevä leima vain harvojen ja valittujen juomana hiipui, mutta silti vielä tänäkin päivänä spördelasin huulilleen nostava viinintuntija voi kaikin aistein tuntea juoman ainutlaatuisen mieltä, vatsaa ja maksaa hivelevän vaikutuksen.

Lajikkeet ja tuotanto

Spörden yleisemmin tunnettu lajike on väriltään vaalea ja maultaan hedelmäisen mieto. Hienostunut viiniammattilainen voi aistia vaalean spörden jälkimaussa hivenen banaania ja hiivaa. Vähemmälle suosiolle on sen sijaan jäänyt spörden punainen muunnos, jota tiedetään nautittavan lähinnä juoman synnyinseuduilla. Punainen spørde on maultaan vaaleaa voimakkaampi ja lämpimämpi, ja sen aromeista voi erottaa häivähdyksen muskottia.

Tuotantoon tarvittavat raaka-aineet ja välineet ovat varsin edulliset, eikä juomakelpoisen spörden käymisaikakaan juuri päättä huimaa. Yleensä tynnyrillinen spørdeä valmistuu kotioloissa näppärästi viikossa, vaikka alan puristit vaativatkin noin 2-3 viikon käymisaikoja.

Etiketti

Oikeaoppisesti spørde tarjoillaan 0,4l muovituoppeihin tarjoilulämpötilan ollessa sama kuin säilytyslämpötilan, ts. vähintään huoneenlämpö. Kun spørde on kaadettu hitaasti kädessä lämmitettyyn tuoppiin, on sen laatua tapana arvioida tarkastelemalla ensin juoman väriä ja kirkkautta, ja sitten vasta tuoksua sekä makuvivahteita tunnustelemalla. Parhaimmillaan spørde on seurustelujuomana isoissa tilaisuuksissa, tai ruokajuomana liha-aterioiden kanssa.

Juomavinkkejä

Luonnollisesti spørde (muiden viinien tapaan) nautitaan sellaisenaan, sille ominaisen maun ja vaikutuksen säilyttämiseksi. Tässä kuitenkin muutama tunnettu spørde-cocktail kokeilunhaluisille.

Blanko Libre:

-4cl vaaleaa rommia	Kaadetaan rommi ja sitruunamebu jäällä täytettyyn muovituoppiin. Pidennetään spördellä ja koristellaan sitruunaviipaleella. Jos tämä ei tuo kesää ja auringonpaistetta mieleen niin ei sitten mikään.
-2cl sitruunamehua	
-vaaleaa spørdeä	
-jääpaloja	

Spördetoti:

-4cl tummaa rommia	Laitetaan fariinisokeri muovituopin pohjalle,
-kiehuvaa spørdeä (punaista)	kaadetaan päälle tumma rommi ja kattilassa kiehautettu spørde. Takuulääke flunssaan.
-1 rkl fariinisokeria	

Spörde-patteri:

-12cl battery-energiajuomaa	Kaadetaan energiajuoma jäällä täytettyyn muovituoppiin. Pidennetään spördellä ja koristellaan kirsikalla. Vie taatusti viimeisetkin unibiekat silmistä.
-vaaleaa spørdeä	
-jääpaloja	

Vili & Nukkumatti

Huomautus:

Seuraava teksti saattaa joistain ihmisistä tuntua äärimmäisen sovinistiselta, naisia halventavalta ja muutenkin ikävältä. Etenkin kauniimman sukupuolen edustajat saattavat olla tätä mieltä. Allekirjoittanut haluaa kuitenkin tehdä ehdottoman selväksi että arvostaa, kunnioittaa ja ihailee kyseisen sukupuolen omaavia henkilöitä suunnattomasti, eikä ko. tekstin tarkoitus ole missään nimessä loukata tai suututtaa ketään. Jos kuitenkin olet ääriradikaalivaihtoehtobodarimiesvihaa-jalesbo, kannattaa lukeminen ehkä lopettaa tähän.

Jäähyväiset Kotitöille

Kotityöt, nuo sivistyneen yhteiskunnan ehdottomat tukipilarit, ovat piinanneet ihmistä jo satojen vuosien ajan. Kun esi-isämme vielä asuivat luolissa, metsästäivät onnellisina mammutteja ja käyttäytyivät muutenkin luonnollisen järjestyksen mukaisesti, ei heidän tarvinnut huolehtia kotiluolan siivouksesta, tiskauksesta, pölyjen pyyhkimisestä, likaisten vaatteiden lattialta keräyksestä, pyykkäyksestä tai muista nykypäivän –ah niin ikävistä – askareista. Tosin en voi väittää perustavani tätä olettamusta minkään tunnetun historiallisen tosiseikan päälle, sillä historiantuntemus ei ole koskaan ollut vahvimpia puoliani. Aika kului, niin kuin ajalla nyt on tapana tehdä, ja ihminen päätti keksiä sivistyksen. Omasta (ja monen muun) mielestä tämä oli ihmiskunnan ehdottomasti huonoin veto sitten puista laskeutumisen, mutta se on nyt sivuseikka. Mutta kuten olin sanomassa, aikaa kului ja sivistys vakiinnutti paikkansa normina, jonka mukaan elää. Sivistys toi mukanaan outoja ajatuksia siitä, millainen asuinpaikka on ihmiselle sovelias ja miten tällaisessa paikassa tulisi elää. Epäilen vahvasti, että pääsyy tällaisten normien syntymiseen oli usean naissukupolven yhdistetty painostus, joka lopulta ajoi luolamiehet ulos kotoisista luolistaan ja pakotti heidät keksimään uusia tapoja asuttaa maailmaa: he eivät enää jaksaneet kuunnella vaimoväen jatkuvaa nalkutusta siitä, miten tämän luolan seinämaala-

ukset eivät soinnu lainkaan yhteen verhojen värin kanssa, ja miten mahdotonta oli löytää sopivia mattoja epätasaiselle lattialle. Niinpä ihminen sivistyi sivistymisestä päästyään, keksi monia ihmeellisiä laitteita jotka helpottivat jokapäiväistä elämää huomattavasti, mutta teki matkalla myös useita kamalia virheitä.

Yhtenä näistä virheistä voisin mainita tiskiharjan keksimisen. Tätä keksintöä edelsi tietysti astioiden keksiminen, joka on mielestäni hieman kaksipiippuinen juttu itsessään. Tokihan on kätevää ja käytännöllistä keksiä astioita joissa esimerkiksi vettä voidaan kuljettaa suuria määriä puroilta kotiin niin, että joka kerta kun alkaa janottaa, ei tarvitse lähteä kävelemään puroille asti. Kunpa tämäkin keksintö olisi vain pysynyt kohtuuden rajoissa. Jos astiasto ei ole täydellinen ennen kuin siihen kuuluu vähintään kuusi erilaista lusikatyyppiä, useita erikokoisia –ja näköisiä veitsiä ja haarukoita, eri lasit jokaiselle ajateltavissa olevalle juomalle, lautasia alkupaloista jälkiruokiin sekä erinäinen määrä kihveleitä, kahveleita, salaattiottoimia, voikulhoja, juustokupuja et cetera, on jossain mielestäni menty pahasti vikaan.

Palatakseni arkkiviholliseeni tiskiharjaan. Aina tämän harmillisen keksinnön syntymisestä lähtien on ihminen yrittänyt paikata tekemäänsä virhettä keksimällä tapoja helpottaa tiskausta mitä erilaisimmilla kemikaalisilla yhdisteillä jotka liuottavat rasvaa astioiden pinnalta. Suuri läpimurto alalla vaati kuitenkin jälleen yhtä edeltävää keksintöä: tasa-arvoa. Aina siitä lähtien, kun naiset keksivät että miestenkin tulee hoitaa osansa kodista sen sijaan että keskittyisivät todella tärkeisiin asioihin kuten metsästykseseen, golfiin, oluen juomiseen sohvalle sekä lasten siittämiseen, on astianpesurintamalla tapahtunut. Puhun tietysti astianpesukoneen keksimisestä. En väitä tuntevani kyseisen koneen historiaa pätäkääkään, mutta epäilen vahvasti, että sen keksijä oli joku nerokas mies joka oli kuullut sanat ”tänään on sinun vuorosi tiskata” liian monta kertaa. Keksintö itsessään on nerokas: likaiset astiat laitetaan koneeseen, kone hoitaa kaikki likaiset hommat ja puhtaat astiat voikin hetken päästä laittaa takaisin kaappiin (tai jättää koneeseen ja käyttää sieltä kunnes kone on tyhjä, jolloin se täytetään taas uudestaan). Astianpesukone alkaa olla jo hyvin yleinen laite ja sellainen löytyy jo lähes kaikista talouksista, joissa asuu joku miespuolinen henkilö. Valitettavasti näin ei aina kuitenkaan ole. Esimerkiksi minun ja tyttöystäväni yhteisestä asunnosta tätä laitetta ei löydy yksinkertaisesti siitä syystä, että joku nerokas arkkitehti joskus 70-luvun alussa ei älynnyt piirtää sille paikkaa keittiössämme.

Mutta tässä vaiheessa herää lukijalla varmasti jo kysymys ”miksi tämä kaveri jauhaa koko ajan jostain himputin astioista?” Vastaus on yksinkertainen. Minä en pidä tiskaamisesta. Tai jos sallitte minun hieman tarkentaa: minä EN PIDÄ tiskaamisesta. Minä en pidä tiskaamisesta aamulla. Minä en pidä tiskaamisesta illalla. Minä en pidä tiskaamisesta edes vahvassa humalatilassa, jolloin yleisesti ottaen kaikki tuntuu hauskalta ja jännittävältä. Näin vahvoilla perusteluilla luulisi jo, että tyttöystäväni näkisi pointtini ja jättäisi minut rauhaan mutta kun ei. Säännöllisin väliajoin käsky käy ja ennen kuin sitä edes kunnolla tajuaa, seisoo tiskipöydän ääressä kukallinen essu vaatteiden suojana, allas täynnä vaahoavaa vettä, tiskiharja kädessä ja uskomaton vuori likaisia astioita edessä. Masentava näky, uskokaa pois.

Ihmisen mielikuvitus on kuitenkin rajaton, ja varmasti jokaisella samassa tilanteessa olevalla on omat selviytymis-strategiansa joilla luistaa tilanteesta, ainakin silloin tällöin. Haluaisin kuitenkin jakaa muutamia mielestäni toimivimpia tapoja välttää tiskaukselta kaikkien kesken, silläkin uhalla että tyttöystäväni joskus lukee tämän artikkelin ja tajuaa että olen huijannut häntä armottomasti monia monia kertoja.

Ensimmäinen, kenties helpoin tapa on olla kiinnittämättä pyyntöön/käskyyn (/uhkailuun, joka väistämättä seuraa edellistä kahta) mitään huomiota. Kun jaksaa olla kiinnittämättä huomiota tarpeeksi kauan, on mahdollista, että kumppanisi kyllästyy yrittämään ja alkaa itse tiskaamaan. Kyseinen menetelmä on kuitenkin varsin vaarallinen ja sitä ei kannata soveltaa liian usein, sillä pidemmän päälle sillä saattaa olla ikäviä seuraamuksia kuten järjettömän pitkiä selibaattijaksoja, perheriitoja, mykkäkoulua tai jopa, pahimmassa mahdollisessa tapauksessa, ero.

Tietotekniikka-ala on siitä ihmeellinen ala, että sitä kunnolla ymmärtäviä ihmisiä on vieläkin kohtuullisen vähän. Koko ”koodaamisen” käsite saattaa ulkopuolisesta tuntua ihmeelliseltä, maagiselta asialta jonka taitajia tulee kohdella vähintäänkin samalla kunnioituksella kuin taikureita, maagikkoja tai muita yluonnollisen kanssa tekemisissä olevia. Jos vaimokkeesi (sopivan neutraali termi kattamaan kaikki seurustelun vaiheet tyttöystävästä avo –sekä aviopuoliso) sattuu kuulumaan niihin ihmisiin, joille tietokone on jotain jonka edessä sinä vain vietät liian paljon aikaasi, kannattaa kokeilla jotain seuraavista hyväksi ja toimivaksi havaituista keinoista kun seuraava tiskivuoro alkaa painamaan niskaan.

Kuvittele, että istut tietokoneesi ääressä jonain iltana. Surffaillet tyytyväisenä netin pornosivuilla, kuuntelet musiikkia, pelaillet tai teet jotain muuta hyödyllistä ja mukavaa. Äkkiä viono ääni keittiön suunnalta ilmoittaa, että talossa ei ole

ainuttakaan puhdasta astiaa ja että hän on tiskannut jo viikon putkeen ja että nyt on kyllä sinun vuorosi hoitaa tiskit. Normaali reaktiohan olisi joutua täydelliseen hetkelliseen paniikkiin, miettiä ehtisiköhän juosta ovesta ulos ennen kuin vaimoke huomaa, vai olisikohan parempi ratkaisu sittenkin piiloutua sohvan alle tai vaatekaappiin. Tämän sijaan voit koittaa seuraavaa: ensimmäiseksi, sulje se pornosivu jolla juuri olit. Jos se oli hyvä sivu, kannattaa aivan ensimmäiseksi bookmarkata ko. sivu, että sinne osaa takaisin. Seuraavaksi, avaa joku tiedosto (aivan sama mikä) jollain hexaeditorilla ja tutki avautuvia merkkejä totisen näköisenä. Kun vaimokkeesi tulee viereesi toistamaan käskynsä, selitä kuinka sinun täytyy ”saada debugattua tämä softa huomiseksi kun tuo pirun algoritmi ei ota toimiakseen” tai jotain muuta vastaavaa höllynpölyä. Kun kumppanisi näkee että sinulla on muuta, hyvin tärkeää ja syvällistä tekemistä joka liittyy asioihin joista hän ei ymmärrä mitään, on hyvin todennäköistä että hän jättää sinut rauhaan ja alkaa itse tiskaamaan. Rauha on jälleen maassa, mutta kannattaa pitää editori taustalla auki sen varalta että joudut toistamaan edellä mainitut vaiheet.

Jos olet niin onnekas että satut työskentelemään jossain tietotekniikkafirmassa, kannattaa kokeilla seuraavaa: kun vaimokkeesi seuraavan kerran käskää sinua tiskaamaan, tee juuri niin kuin käsketään. Pue se hemmetin essu päällesi, laske vesi altaaseen, laita astianpesuainetta, kokoa tiskit pöydiltä, lattialta, kaapeista ja kaikkialta mihin olet niitä keksinyt piilottaa, vie ne kaikki valmiiksi keittiöön ja ota tiskiharja käteesi. Jos haluat mennä äärimmäisyyksiin, tiskaa vaikka yksi lasi tai haarukka näytteeksi. Kun olet saanut kaikki edellä mainitut toimenpiteet suoritettua, näyttele vastaavasi puhelimeen niin kuin siellä olisi pomosi tai työ-kaverisi ja ala puhua höllynpölyä. ”Miten niin ette saa sitä funktiota toimimaan? No lukekaa dokumentaatiota! Sille pitää antaa parametrina sen taulukon osoite” ja niin edelleen, mitä nyt vain keksitkään. Luettele vaikka numerosarjoja: ”Oletteko kokeilut kakskolmeykköstä kuusvitoseen?” Varmista, että vaimokkeesi kuulee tämän ”keskustelun”, jatka sitä hetken aikaa ja totea sitten turhautunee- seen sävyyn tulevasi heti paikalle. Mutise vaimokkeelle jotain ongelmista työpaikalla, nappaa takkisi naulasta ja ota vaikka läppäri mukaan rekvisiitaksi. Sitten vain nopeasti ovesta ulos, ja vaikka lähipubiin muutamaksi tunniksi istumaan. Kun tulet takaisin kotiin, on hyvin luultavaa että tiskit on tiskattu eikä asiasta pitäisi olla mitään huomauttamista.



Hannu Kukka

Mato-minihistoriikki & arvostelu

(Lukijalle tiedoksi: teksti on härskisti kierrätettyä uusiomateriaalia, mikä käy ilmi esimerkiksi pienenpienistä yksityiskohdista joita ei tässä erikseen mainita.)

Mikä on matopeli?

Matopelissä pelaaja ottaa itselleen madon (itseasiassa käärme, snake) roolin ja yrittää pitää itsensä hengissä mahdollisimman kauan. Pelimoodeja ja sääntömuunnoksia on yhtä monta kuin pelejäkin. Perusidea on kuitenkin matopeleissä yleensä sama. Pelaaja tiirailee pelialuetta ja matoaan lintuperspektiivistä. Pelin alkaessa mato alkaa liikkua oikealle, joskus myös muihin suuntiin. Kun mato on taipaleensa aloittanut, matoa ei voi pysäyttää. Siinä mielessä madot muistuttavatkin myyttistä jalatonta paratiisilintua (pahaisten merimiesten hulppea huijaus), joiden kerrottiin viettävän koko elämänsä siivillä. Konservatiivisessa matopelissä matoa käännetään aina 90 asteen kulmissa nuolinäppäimillä, joskin joustavat matopelit sallivat näppäinten uudelleenkonfiguroinnin aina Ä:tä ja Ö:tä myöten. Yleensä päämääränä on tuhota madon ruuansulatuksen avulla ruudulla jököttäviä omenoita, pisteitä, pisteiden kuvia, pikseleitä tai jopa glykoolipulloja. Madolla on taipumus kasvaa jokaisen ahmitun herkkupalan myötä. Kun tämä ominaisuus yhdistetään rajattuun pelialueeseen, alkavat klaustrofoobikkojen hihat osoittaa merkkejä voimakkaasta kulumisesta. Törmäys kiinteään esteeseen (vaihtelee pelin mukaan) tai madon itsensä kehoon(!) aiheuttaa kuoleman eli elämän menetyksen. Jotkut matopelit taas tukevat ajatusta, että kuolemaa voi päästä pakoon; pelaaja toisinaan pääsee matkustamaan eri pelikenttien välillä tietyn verran madonruokaa nautittuaan. Kentät muuntuvat sokkeloisemmiksi ja vaikeimmiksi. Usein myös madon kulkunopeus kasvaa pelin edetessä.

Matopelit historiassa Matopelejä on ollut yhtä kauan kuin ihmisiäkin. Vuonna 10000 ekr. matopelin suosittuja variaatioita oli matojen tappaminen, syöminen sekä madon kaivaminen ihon alta. Tämä ajanviete on tiettävästi vieläkin suosittu eräissä Afrikan maissa. Kun madon päästä saa otteen, alkaa madon pyörimys ilotikun ympärille. Pelin ongelmana on tosin saatavuus, sillä peli on kaikeksi onneksi lokalisoitu tehokkaasti, eikä kukaan täysjärkinen (sivistynyt länsimainen) maahantuoja viitsi ruveta levittämään näitä pikku veitikoita. Kynnys pelin asentamiseen on useimmille länsimaisille käyttäjille korkeahko, ja laitevaatimuksiin sisältyy mm. kova fyysinen kunto, madot kun ovat käyttäjän painonpudotuksessa tehokkaampia kuin kuorma-autonlavallinen Ostos-TV:n Orbi-Trek-keitä. Matopelejä voidaan myös pelata käärmeiden (snake) avulla, esimerkkinä mainittakoon kuristajakäärmeen pyydystys soihdulla ja nahanpalalla. Näihin snake-peleihin emme kuitenkaan keskity tässä artikkelissa.

Rokotteiden kehittyessä ja yleistyessä joskus tosi pimeän keksiajan jälkeen matopelit alkoivat olla katoavaa kansanperinnettä, kunnes ensimmäiset kolikkopelit ja tietokoneet alkoivat vallata alaa. Matopelejä löytyy lähes jokaiselle lelu-, tasku-, ja pelikonsolille, tietokoneelle sekä kännykälle samaan tapaan kuin muita pelimaailman klassikoita. Onpa joissain hyötyohjelmissakin matopelilajennuksia pelastamaan käyttäjä tylsistymiskuolemalta.

Matopelien perimmäistä jujua on syytä kaivaa esille muualtakin kuin levinneisyydestä, yksinkertaisuudesta tai lantakasasta. Eräs Wintoosalle ohjelmoitu ”matopeli” on nimittäin räjäyttänyt keskustelun käyntiin monien arvostettujen nuorten teologiiden, asiantuntijoiden ja gurujen keskuudessa: tämä nimeämätön peli asettaa pelaajan ilmielävän käärmeen rooliin joka hotkii omenoita! Kyseessä saattaa olla symbolinen ele, jolla Lucifer jota myös Aamunkoiksi kutsutaan, yrittää saada aikaan sovintoa loukkaamiensa tahojen kanssa (tai sitten ei).

Esimerkkejä matopeleistä:

Nibbles:

Nibbles, Nibu, Nippels, Nipa... rakkaalla pullalla on monta nimeä. Tämä suositu QBasick - matopeli esiintyi mm. Dossin Qbasick - tulkin mukana. Täten pelin ohjelmakoodi oli heti innokkaiden koodarien ja lisäosien tekijöiden nähtävissä ja muokattavissa. Kuka tahansa saattoi vaihtaa matojen nimet vaikka Kakeksi ja Turoksi. Mittavampiakin modiprojekteja pelille esiintyi; ääniä vaihdettiin ja matojen väri vaihdettiin keltaisesta punaiseksi! Itse peli ei ollut kovin kummoinen, vaikka olikin perusnautittava matopeli. Pelaajan tehtävänä oli syödä numeroita 1:stä 9:ään. Elämiä oli kolme. Mato kasvoi sitä enemmän, mitä isomman numeron söi. Napattuaan viimeisen numeron, 9:n, pelaaja pääsi seuraavaan kenttään. Alun helpohkot areenat muuttuivat pirullisiksi sokkeloiksi, jotka vaativat asciimerkin viilausta. Vaikeustasoissakin löytyi: madon saattoi laittaa kulkemaan lähes nopeammin kuin ihmisen hermoimpulssi. Kaksinpeli onnistui vuorotellen eli ei samaan aikaan, mikä oli kenties pelin pahin puute.

Serpentine:

Tämä kolikkopeli / C64 -käännöskloonin ei varsinaisesti ollut matopeli sanan varsinaisessa merkityksessä, sillä esikuva oli otettu Pac-Manista. Pelissä pelaaja ohjasi käärmettä sokkelossa. eikä seiniin ei voinut törmätä. Pelin tekikin ainutlaatuiseksi sen tavoite: pelaajan oli ovelasti syötävä vastustajan käärmeet. Pienen

nyrkiläpättävän viholliskäärmeen saattoi syödä mistä suunnasta tahansa, mutta isojen kärmesten kimppuun käyminen vaatii jo taktikointia; niitä oli näet mutusteltava peräpäästä lähtien. Vinkeänä yksityiskohtana käärmeiden häntäsegmentit tippuivat muniksi pelialueelle, ja niistä kuoriutui ajan mittaan vauvakäärmeitä. Koska munat olivat puolustuskyvyttömiä, perheenlisäyksen seurauksena käytiinkin ankaria hyökkäys- ja puolustustaisteluja, tai ainakin olisi käyty, jos pelin tekoälystä tai ihmisvastustajasta olisi silloin siihen ollut.

Tracers:

Tämä Amiga-huippu on yksi monista monen pelaajan variaatioista, jotka arvostelijaparka on nähnyt. Tracersin nörttimäinen ulkomuoto ja upea tietokoneen tekemältä kuulostava musiikki levitti peliä laillisesti ja laittomasti nopeammin kuin rotat ruttoa. Pelin tarkoitus ei ollut syödä omenoita tai mitä lie kökkäleitä, vaan pussittaa vastustajat kylmäverisesti kuoliaiksi. Mato, tai pikemminkin silmätön ja aukoton mekaaninen digitaalinen hirvitys nimittäin kasvoi alkuhetkestä lähtien aina kuolemaansa saakka. Pelissä oli laaja valikoima kenttiä, ja tietokonepelaajien sekaan mahtui kaksi-kin ihmistä. Käsittämätön "musiikki"valikoima oli laaja ja "monipuolinen".

Snake, Rattle'N'Roll

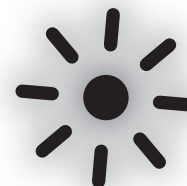
Isometrisestä näkökulmasta toteutettu nintendon 2.5 -ulotteinen tasopompputyylinen iloittelu. Pelin paras ominaisuus lieene loistava nimi, joka on samalla vinkeä sanaleikki. Snake, Rattle'N'Roll ei sovellu vakavamielisille PC-pelaajille, eikä matofriikeillekään, mutta se sopii kuin nakutettu nintendokansalle. (Sitäpaitsi näkökulman laajuutta on yrittävä hakea epätoivoisesti mistä tahansa.)

Beerworm:

Beerworm oli PC-sukupolven ylväs matopeli. Pelissä madon paksaus oli pikselin luokkaa, mille oli hyvä syy. Madon tehtävänä oli syödä tylsien omppujen sijaan mm. salaminpätkiä ja kaljatölkköjä. Beerwormissa oli digitoituja ääniefektejä kuten röyhtäisyjä, kiekaisuja ja olipa mukana pari pieruakin (tai sitten ne olivat omiani). Pelin kulku muuttui täysin, kun kävi selväksi, että kalja saa matoa ei pelkästään kasvaan, vaan myös tekemään siksak - etenemisliikettä.

Drugworm 1 & 2:

Drugworm on kotimaista nyrkipajatuotantoa. Pelin opettavaisessa ykkösosassa nappailtiin tabuja, kakkososassa erilaisia nestemäisiä aineita. Uudistuksellista oli kuitenkin se, että matoa saattoi nuolinäppäimillä kieputtaa vapaasti haluaansa suuntaan. Täydelliset ympyrät, joista sinäkin aina haaveilit, onnistuivat kuin leikiten Drugwormeissa. Valitettavasti pelikenttä oli edelleen muiden matopelien tapaan harvinaisen suorakulmainen. Elliptinen kenttä olisi ollut kiva lisä. Beerwormin tyyliin oluen tai pahemman



naukkailu sai aikaan huomattavia ohjaamisvaikeuksia. Drug 2:n suosittu taktikka olikin juoda tulilientä kunnes mato oli täysin umpikännissä, ja sitten napata punaviinipullo, jolloin mato kulki taas suoraan kuin Saab J35F Draken. Drugworm 2:ssa ruudulle saattoi nimittäin ilmestyä yhden sijasta KAKSI piste-itemiä.

Ti85:n ja Ti86:n Nibblesit:

Nämä ohjelmoitaviin laskimiin netistä imutettavat matohirvitykset toimivat täysin moitteetta Zshellin tai vastaavan systeemin alaisuudessa. Matopeleinä nämä pelit olivat aika köykäisiä, mutta niiden erikoisuus olikin laitteistossa. Ainakin allekirjoittanut myöntää tappaneensa aikaa tylsillä matematiikan tunteilla myös matopeliä pelaaillessa. Tosin yleensä pelailin Super Mario 86:ta. (Sitten kun alkoi kulua kolmet patterit päivässä, aloin lopettaa.)

Muita matopelejä löytyy netistä ilmaiseksi esim. freeware, java ja -flashpelien muodossa. Madot ovat muutenkin suosittuja olentoja eri tyylilajin tietokonepeleissä. Esimerkiksi Dune - sarjan peleissä madot ovat tärkeässä osassa, ne näet kakkaavat tai ainakin nostattavat spiceä, jota myös rohdoksi kutsutaan..

Mato pelihahmona ei ole ollenkaan vieras muidenkaan pelityyppien peleille. Hyvinä esimerkkinä tästä ovat mm. Wormsit, Dunet, Nethack jne.

Jäämme mielenkiinnolla odottamaan, milloin joku neropatti äkkää tehdä täysin kolmiulotteisen modernin matopelin. Etenkin Unrealin pilimoottorilla 32:n pelaajan moninpelillä terästettynä matokokemus olisi jotain, mitä voisi hyvillä mielin muistella Koukkuniemen vanhainkodin kiikkustuolissa, kyynel poskella (Toinen jalka toivottavasti haudassa! -tulk.huom.).

Ja nyt itse arvosteluun.

Snake 2

Laitevaatimukset: Nokea 3310
Suositus: Nokea 3310
Testattu: Nokea 3310
Hinta: peli 0mk, laitteisto sitten enemmän
Ikäsuositus: alle 21 v

Happy Again

Täytyy sanoa, että en juuri odottanut Käärme Kaggoselta mitään merkittäviä uudistuksia verrattuna Snakeen. Olin kuitenkin iloisesti yllättynyt, kun sonnus-
taudin jälleen kerran suomuhaarniskaan ja lähdin ohjastamaan tuttua pelihah-
moa. Genren uudistajaksi Snake kakkosesta ei sen sujuvuudesta huolimatta silti
ole.

Peli alkaa, kun klikkaa kännykän keskimmäistä nappia SNAKE 2:n kohdalla. Alkudemossa pelin nimen alla komeilee kaksi eriväristä käärmettä. Yllätyin, kun käärmeet aukaisivat ja sulki-
vit kitansa. Illuusio elävistä olennoista laitteen sisällä syntyi nopeasti. Tekijätiimin nerokas oivallus onkin kasvojen ja eläväisyy-
den antaminen pelihahmoille heti kättelyssä.

Pelin aikana käärmeestä erottuvat upean grafiikan ansioista silmät, hienosti animoitu suu ja segmentit. Käärmeen lähestyessä herkkupalaa se aukaisee suunsa. Tässä vaiheessa on jo sääli vaihtaa suuntaa, vaikka se taktisesti olisikin viisasta. Upeaa. Herkkupalan nautittuaan käärmen massi pullottaa sillä kohtaa, jossa ape oli. Käärmeen liikuessa eteenpäin pullistuma eteenee käärmeen peräpäähän. Tuplaupeaa! Onneksi yksityiskohdissa ei sentään ole (vielä) menty pidemmälle.

Nivelreuman aiheuttajako?

Perusmättönä pelissä on "ruoka". Bonusitemeiksi pelikentälle ilmestyy ilmeisen staattisia ja sangen iljettäviä ötöjä, joita en mene spoilaamaan. Ötöt ovat isompia kuin tavallinen ruoka-annos, ja tämä saattaa aluksi hämmentää kokematomampaa Nagia. Bonukset haihtuvat tietyn ajan kuluttua. Asian hahmottamista auttaa näppärästi huddintapaiseen systeemiin integroitu aikalaskuri.

Vaikeustasoja pelissä on 9 erilaista. Pelaajan kannattaakin ehdottomasti kokeilla, mikä niistä sopii itselle kaikkein parhaiten. Vaikeustason kasvattamisen myötä lisääntyy myös madon nopeus ja sairaalalaskut. Pelaaja voi myös valita muu-

tamasta vaihtoehdosta mieluisan areenan, joita myös sokkeloiksi kutsutaan. Puristeille löytyy myös se pakollinen neljän seinän ratkaisu. Hurjimmat voivat kokeilla laskimella, montako vaikeustasoja ja sokkeloiden kombinaatiota pelistä saa puserrettua.

Pelissä ei edetä kenttien välillä, vaan syödään omppuja kunnes tilanpuute tai nakkisormet karauttavat madon päin areenan seinää tai matoon ihteensä. Pelin mukana tulee manuaali. Minun versiossani oli näppärästi kaikki teksti alusta alkaen äidinkielellä, vaikka peli yksinkertaisuutensa takia onkin aika helppo-tajuinen. Kannattaa kaupassa kysellä, mitä kieliä kännykässä ja pelissä tuetaan. Turkin kieli jäi testaamatta, arvostelija kun ei ole sen pelialan erikoissanastoon kummemmin perehtynyt.



Kuten kaikista peleistä, myös Snake 2:sta löytyy jotain, mistä pääsee nalkuttamaan. Valitushan se arvostelijan ja mainosmiehen hiuksenhieno ero onkin. Pelin kontrollit eivät ole säädettävissä. Tietokoneen nuolinäppäimiin tottuneelle Snake 2:n pelaaminen voi olla karmaisevan hirvittävää, sillä tui-
kitärkeä ETELÄÄN! - nappi ei ole vasemman ja oikean napin välissä, eikä siten heti Nuole Ylös -napin alapuolella. Toisaalta Nintendon tai muun lelukonsolin omistajat ovat kotonaan pelin soljuessa vaikkapa vasemman käden peukalolla, olettaen tietysti ettei se ole suussa tai siellä toisessa

paikassa. Manuaalistakin pääsen hieman kotkottamaan, se kun ei kerro sel-
laisia asioita kuten ohjelmoijien nimiä, sähköpostiosioitteita, tuntomerkkejä eikä mainitse sanallakaan bonusherkkuja. Manuaali kehottaa myös väistämään seinä, mutta ah ja voi! Oletusskenaariossa ei ole seinä. Tällaiset pikkuvirheet eivät parkkiintunutta Smaugia paljon haittaa, mutta newbiemassoilta voi mennä sormi suuhun. Ketuttaa myös, kun ei voi kirjoittaa esimerkiksi 999 pistettä saatuaan highscore-listalle omaa nimeään. Naurettavaa.

Yhteenveto:

Snake 2 on taattua laatua oleva matopeli, josta löytyvät originaalit pikku nautittavat yksityiskohdat sekä ideat. Puutteineenkin Snake 2 on vähintäänkin Afrikan Tähteä vastaava hiomaton timantti. Jos olet matoveteraani, harkitse tämän pelin ostamista. Jos et ole, osta tämä peli ja hardware.

Hyvää:

- + Muutama oma idea soppaan
- + Grafiikka, joka palvelee kokonaisuutta
- + Tasainen
- + Puolikuiva ja makea

Ei niin hyvää:

- Sitä samaa Wanhaa
- Äänimaailma mitäänsanomaton
- Ei nappien bindausta

Pisteet: Lue arvostelu äläkä tuijota mitään pisteitä, lukeminen kehittää aivoja.

Ajankohtaista matorintamalla:

Jack-papukaija on raportoinut, että Pienessä-Britanniassa ERVR (Eläinten Ruoan VapautusRintama) on järjestänyt perinteisen kunnan väkivaltaisen mellakan Snake 2:n takia. Haistateltuamme yhtä ERVR:n edustajaa saimme mustan silmän kaveriksi seuraavanlaisen kommentin: ”Snake 2 pakottaa ihmiset eläinräakkä-jiksi. Emme voi hyväksyä tätä. Minkälainen ihminen oikein laittaa käärmeen ahtaaseen terraarioon ilman leikkikaveria ja syöttää sitä, kunnes se paukahtaa seinään tai tukehtuu törmätessään omaan nahkaansa? Vaadimme, että Snake 2 vedetään pois markkinoilta ja Eläinten Oikeuksiin aletaan kiinnittää kunnolla huomiota.”

Jussi Pöyhönen

Blankowebin uudet vaatteet

Blankon webbisivu-projekti aloitettiin jo kevättälvellä 2002. Suunnitelmia, uusia ideoita, sivurunkoa ja leiskaa väännettiin enemmän ja vähemmän aktiivisesti aina kesään asti. Kesällä allekirjoittanut alkoi kasata Blankon silloisilta sivuilta sisältöä uuteen sivurunkoon, jota kehiteltiin ensiksi omalla palvelimellaan. Sivusto toimii PHP-skriptikielen sekä MySQL-tietokannan päällä. Alusta sekä käytössä olevat työkalut mahdollistavat sujuvan ja tehokkaan ylläpidon. Jatkokehittäminen avoimeen lähdekoodin perustuvilla ratkaisuilla on myös mahdollista.

Vanhojen sivujen suurin ongelma oli tietojen pitäminen ajan tasalla. Sivustolla olevaan informaation ei pystynyt luottamaan juuri tämän takia. Tähän oli saatava muutos. Nykyistä sivustoa ylläpidetäänkin erillisen julkaisujärjestelmän avulla, johon on jaettu tunnuksia hallituksen jäsenille sekä toimihenkilöille. Lisäksi Blankon hallitus on jakanut päivitysvastuut siten, että jokaisesta osiosta vastaa yksi henkilö – sillä kaikkihan tietävät että jaettu vastuu on ei kenenkään vastuu. Sivuston julkaisemisen jälkeen tietoja onkin päivitetty useaan kertaan joka viikko – vilkkaimpaan aikaan uutisia ja tiedotteita julkaistaan päivittäin. Nyt jos koskaan kannattaa siis hakea se viimeisin tieto webistä.

Haluaisin tässä yhteydessä kiittää web-projektiin osallistuneita henkilöitä. Erityisesti haluaisin nimeltä mainita Ari Vaulon (tols17 ylläpito ja muutokset), Tuomas Nissisen (layout ja tyylit) sekä puheenjohtajamme Niko Hummasteniemen, joka istui deadline lähestyessä vierellä tekemässä sisältömuutoksia aina iltamyöhään saakka.

-Markus, webmaster



Blankon www-sivusto: <http://www.blanko.oulu.fi/>
Palaute: blanko.hallitus@oulu.fi tai markus.haataja@oulu.fi (webmaster)

Blanko-päivät on ollut Blankon merkittävimpiä perinteitä jo vuosien ajan, mutta jostain syystä perinne pääsi katkeamaan vuonna 1998. Nyt perinnettä ollaan kuitenkin herättämässä henkiin hyvää vauhtia, ja 15.-16.10.2003 järjestettävien Blanko-päivien järjestelyt ovatkin jo täydessä vauhdissa.

Blanko-Päivät '03

Mistä näissä Blanko-päivissä sitten tarkkaan ottaen on kyse? Blanko-päivät on asiantuntijatapahtuma tai –konferenssi, johon kutsutaan luennoimaan osaavia puhujia sekä Suomesta että ulkomailta. Käsiteltäviä aiheina ovat alan teollisuudessa vahvasti pinnalla olevat, lähinnä ohjelmointiin ja mobiilijärjestelmiin liittyvät asiat. Tapahtuma itsessään on kahden päivän mittainen, ja siihen kuuluu myös perinteisesti kaupungintalolla vietetty cocktailtilaisuus.

Projektiryhmää tapahtuman järjestämistä varten on jo alettu kokoamaan, mutta pari paikkaa on vielä jäljellä. Koska näin iso tapahtuma vaatii paljon työtä ja järjestelyä, olisi mukavaa jos saisimme mahdollisimman monta blankolaista mukaan projektiin. Pienikin apu on paikallaan.

Työtä ei tietenkään tarvitse tehdä palkatta. Kun Blanko-Päivät '03 on onnistuneesti ohi, järjestetään kaikkien kortensa kekoon kantaneiden kesken massiiviset lopetusbileet. Lopetusbileissä palkitaan aktiivisimmat osallistujat ja juhli-taan aina aamuun asti.

Joten kaikki rohkeasti mukaan järjestämään ikimuistoista Blanko-Päivät '03 -tapahtumaa, jotta vuosikymmenien perinne saadaan elvytettyä!



Blanko-Päivät '03 projektipäällikkö,
Miika Oikkonen



Rock'n'roll all
night long!

Blanko ry proudly presents

BlankStock'02

45 Special ☆ 14.11.2002 ☆ klo 22.00

Musiikista vastaavat:
Skyfix, Barcode, TreadMill, Outoväre, Flaming Wolf

Tiketti 2,5€/3€

Järjestäjä Blanko ry

Loppuvuoden tapahtumat

www.blanko.oulu.fi - news:oy.killat.blanko - irc:#blanko

ABI-päivät

ke-to 13.11.-14.11. @ Yliopisto

Perinteinen yliopiston järjestämä tilaisuus abeille. Tietojenkäsittely-tieteiden oma ständi pystytetään yhteistoimin vihreille naulakoille. Paikalle kaivataan paljon innokkaita TOL:n ja Blankon esittelijöitä.

BlankStock

to 14.11. klo 22 @ 45 Special

Rock-tapahtuma vailla vertaa Club 45 Specialissa. Esintyjinä Barcode, Flaming Wolf, Outoväre, Skyfix ja TreadMill. Liput 2,5e/3e

Syyskokous

to 21.11. klo 12 @ LuTK:n kokoushuone

Vuosikokous jonne kaikki Blankon jäsenet on kutsuttu. Kokouksessa valitaan mm. tulevan vuoden 2003 hallitus ja varmistetaan toimihenkilöpaikat. Tervetuloa asettumaan ehdolle ja äänestämään henkilöt, jotka päättävät Blankon asioista ensi vuonna. Kokouspaikkana Luonnontieteellisen tiedekunnan kokoushuone.

Soneran tulevaisuusseminaari

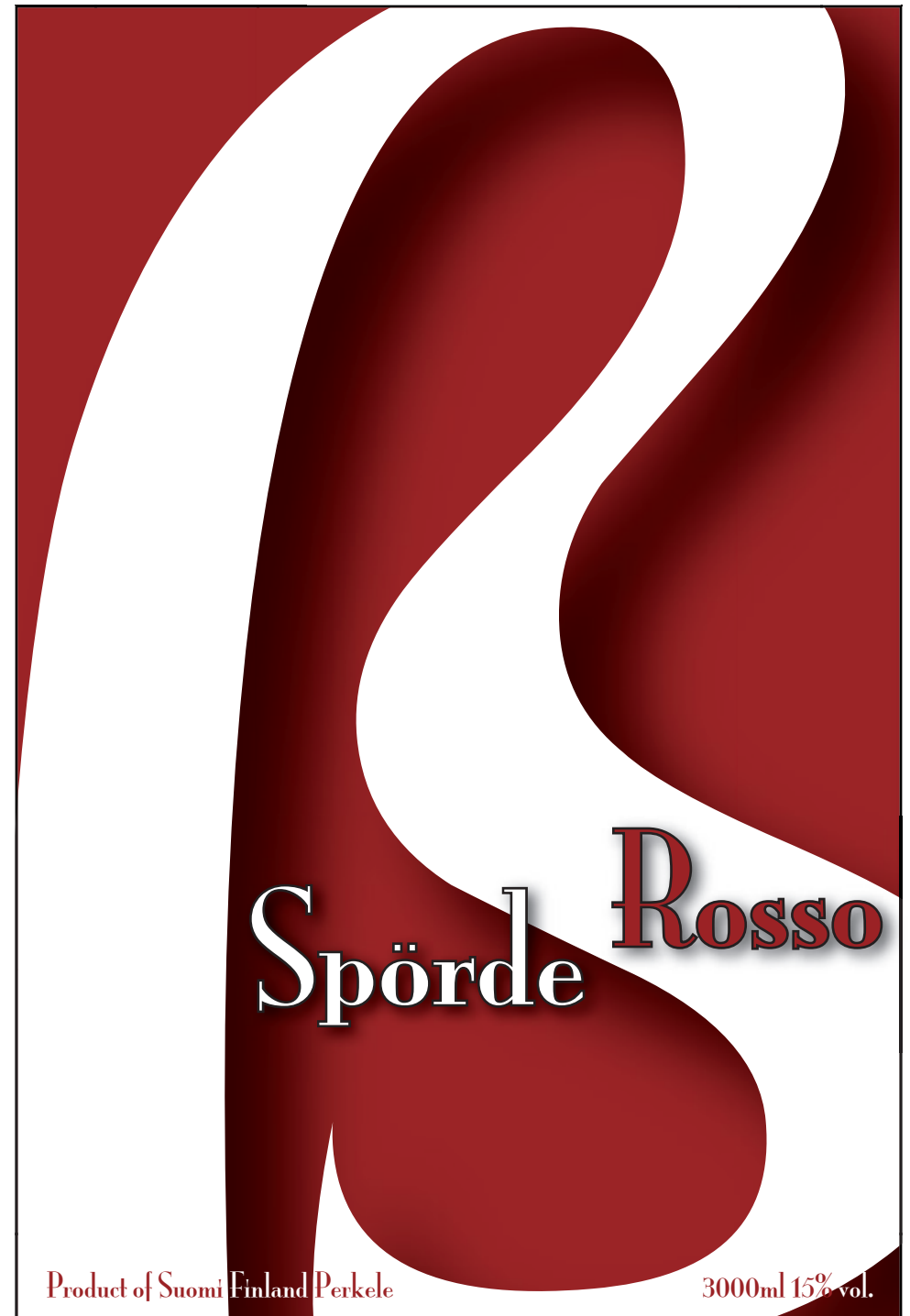
to 28.11. klo 16 @ Tietomaa

Soneran vuosittain järjestämä seminaari Oulun yliopiston opiskelijoille. Tietomaassa järjestettävässä tapahtumassa käsitellään tulevaisuuden näkymiä verkko- ja palvelukehityksessä. Seminaarin jälkeen osallistujille on luvassa illanvietto Kruununmakasiinissa, jossa tarjolla on ruoan ja juomien lisäksi musiikkia, pelejä ja kilpailuja. Mukaan mahtuu 70 ensiksi ilmoittautunutta blankolaista. Bussikyyti paikan päälle yliopistolta klo 15.15.

Blankon pikkujoulut

pe 29.11. klo 18 @ Mäkelininkatu 31

Blankon traditionaaliset pikkujoulut järjestetään aikaisempien vuosien tapaan Mäkelininkatu 31:n saunatiloissa. Glögiä, snackseja, riisipuuroa ja hilpeää pikkujoulumeininkiä.



Blanko 02

blanko.hallitus@oulu.fi

puheenjohtaja	blanko.puheenjohtaja@oulu.fi	Niko Hummastenniemi
varapuheenjohtaja	blanko.varapuheenjohtaja@oulu.fi	Johanna Kangas
rahastonhoitaja	blanko.rahastonhoitaja@oulu.fi	Mika Fonsén
ulkoministeri	blanko.ulkoministeri@oulu.fi	Jaakko Jumisko
suunnittelija	blanko.suunnittelija@oulu.fi	Miika Oikkonen
sihteeri	blanko.sihhteeri@oulu.fi	Mari Vierelä
vt sihteeri	jkontula@tols17.oulu.fi	Jukka Kontula
tiedottaja	blanko.tiedottaja@oulu.fi	Vili Lang
jäsenvastaava	blanko.jasenvastaava@oulu.fi	Sari Hannula
fuksivastaava	willow@mail.student.oulu.fi	Anna Alasalmi
ohjelmoiija	blanko.ohjelmoiija@oulu.fi	Miska Seppänen
webmaster	markus.haataja@oulu.fi	Markus Haataja
webmaster	pekka.kaipio@oulu.fi	Pekka Kaipio
valokuvaaja	blanko.valokuvaaja@oulu.fi	Jussi Ranta
valokuvaaja	avartto@tols17.oulu.fi	Antti Värttö
hanslankari	jsuokas@koivu.oulu.fi	Janne Suokas
viinimestari	vmatikai@tols17.oulu.fi	Vikke Matikainen
kiltahuonevastaava	trehn@tols17.oulu.fi	Tuomo Rehn
urheiluvastaava	blanko.urheiluvastaava@oulu.fi	Pasi Takalo
opke-interface	blanko.opke-interface@oulu.fi	Pasi Partanen
olut-vastaava	hakorva@tols17.oulu.fi	Hannu Korva
titol-vastaava	ijuslen@mail.student.oulu.fi	Ilari Juslén
suurlähettiläs	jheikka@tols17.oulu.fi	Juhani Heikka
vuosijuhlavastaava	jussi.kinnula@oulu.fi	Jussi Kinnula
graafinen suunnittelija	tuomas@nissinen.com	Tuomas Nissinen

blankki-tiimi

blanko.blankkitiimi@oulu.fi

Hanna Säynäjäkangas Matti Virtanen Vili Lang

Blanko ry

Tietojenkäsittelytieteiden laitos
PL 3000, 90014 Oulun yliopisto
www.blanko.oulu.fi