

Inforz Mai 2015

Zeitschrift der Studierenden
der Informatik der
TU Darmstadt

Inforz

Preis: unbezahlbar



ISSN: 1614-4295

WE ARE BACK

Liebe Leserin, Lieber Leser,

das *Inforz* ist nach mehrjähriger Pause wieder zurück. Nun fragst du dich vielleicht, was ist das *Inforz* überhaupt?

Das *Inforz* ist die Zeitschrift der Studierenden des Fachbereichs Informatik. Es enthält in der Regel Artikel über aktuelle Themen am Fachbereich und an der TU Darmstadt, sowie Hintergrundinformationen und andere Dinge.

Das *Inforz* selbst ist schon ziemlich alt. Die 1. Ausgabe erschien im Januar 1976, also nur wenige Jahre nach Gründung des Fachbereichs. Das heißt, auch schon damals gab es engagierte Studierende, die sich für ihre Kommilitonen einsetzten und Angebote wie das *Inforz* ermöglichten.

39 Jahre später kannst du nun also in der jüngsten Ausgabe des *Inforz* blättern. Scheinbar hat sich nicht sehr viel geändert, sogar die Titelseite ist noch von 1976. Zumindest die, die du auf der Rückseite dieses *Inforz* finden kannst. Die Redaktion besteht immer noch aus engagierten Studierenden und wir haben den Anspruch, das *Inforz* wieder regelmäßig zu veröffentlichen.

Inhaltlich bieten wir dir in dieser Ausgabe eine bunte Mischung an Themen: Mit „Hinter den Kulissen“ starten wir eine neue Reihe, in der wir mal die Fachschaftsarbeit von innen heraus vorstellen wollen. In dieser Ausgabe erhältst du Einblick in die Vorbereitungen der Ophase. Außerdem stehen in diesem Semester wieder die Hochschulwahlen an, über die wir dich hier informieren wollen.

Zudem stellt die im letzten Semester gegründete Games-Gruppe sich und ihre Aktivitäten vor. Zur Abrundung ein Dankeschön, ein ordentlichen Kreuzworträtsel und, wie mittlerweile in jeder Zeitschrift, haben wir ein tolles Kuchenrezept für dich, das sogar informatikerfreundlich aufbereitet wurde. Für alle Fans des griechischen Alphabets bieten wir eine Neuauflage der griechischen Buchstaben zum Sammeln, beginnend mit dem universell einsetzbaren α .

Wir wünschen dir jetzt viel Spaß mit diesem *Inforz* und freuen uns über Feedback zum Neustart.

Tobias Otterbein und die Inforzredaktion



Inhaltsverzeichnis

Hinter den Kulissen: Die Ophase	4
Wie, wo, was Hochschulwahl?	6
Kreuzworträtsel	8
Archiv: Griechische Buchstaben zum Sammeln	10
Erstmals zweite Bewerbungsphase für Erasmus+ im Sommersemester	11
Was macht die Fachschaft...: Games-Gruppe	12
Rezepte aus der Fachschaft	13
Von War Games und Programmiersprachenzoos	14
Impressum	15

Hinter den Kulissen: Die Ophase

Eine Ophase beginnt nicht mit der Begrüßung am ersten Tag. In der Regel beginnen die Vorbereitungen direkt nach dem Ende der vorherigen Ophase, also fast sechs Monate vorher.

Am Anfang

... steht die Suche nach einer neuen Ophasenleitung, also zwei bis drei Fachschaftlern, die die Hauptverantwortung für die kommende Ophase übernehmen wollen. Dabei ist oft etwas Überzeugungsarbeit notwendig.

Einige Monate vorher

Nachdem die Leitung feststeht, gehen die Vorbereitungen richtig los. Zum einen muss der Termin festgelegt werden, an dem die Ophase stattfinden soll. Zum anderen müssen schon frühzeitig (vor allem für das Wintersemester) Räume gebucht werden. Bei teilweise 20 Kleingruppen, die parallel stattfinden, und der großen Zahl an Studienanfängern ist das doch eine große Menge an Räumen. Diese Räume müssen weiterhin gegen andere Fachbereiche verteidigt werden, da auch andere Fachschaften ihre Einführungswochen zur gleichen Zeit stattfinden lassen.

Zeitgleich muss die Leitung nach Orga und Tutoren suchen, die die einzelnen Programmpunkte organisieren und die Kleingruppen leiten. Viele Orga-Aufgaben benötigen einiges an Vorlaufzeit. So müssen unter anderem Firmen nach Give-aways für die Tüten gefragt, Dozenten für Fachvorträge organisiert und das *OInforz* und die anderen Infohefte auf den neuesten Stand gebracht werden.

Die heiße Phase

Drei bis vier Wochen vor der Ophase gehen die Vorbereitungen in den Endspurt. Alle Orgas sollten mit ihrer Arbeit begonnen haben oder schon fast fertig sein. Die Leitung sucht noch die letzten Tutoren für die Kleingruppen und bereitet die Tutorenschulung vor. Der Helpdesk, der während der Ophase den Fachschaftsraum fast durch-

gehend als Ansprechpartner besetzt, nimmt ebenfalls seine Arbeit auf und unterstützt Leitung und Orgas.

Spätestens in der Woche vor der Ophase kommen die fertigen *OInforze* aus der Druckerei und die Tutoren werden geschult. Wenige Tage vor der Ophase findet noch das Kickoff-Treffen statt, bei dem die letzten Helfer eingeteilt und die Erstie-Tüten gepackt werden.

Die Ophase

Am ersten Tag der Ophase beginnt der Tag für Helfer und Leitung schon Stunden bevor der erste Erstie eintrudelt. Für die Begrüßung müssen die Namensschilder und Erstie-Tüten bereitgelegt werden. Die Kaffeemaschine läuft bereits eine Stunde vor dem Beginn des Frühstücks an. Parallel zum Frühstück werden die Namensschilder verteilt und die letzten Vorbereitungen für die Begrüßung abgeschlossen.

Dann beginnt die Begrüßung mit dem Einmarsch der Tutoren, im Winter fast 40 Personen, der Mottofilm wird gezeigt und offizielle Begrüßungsworte werden vorgetragen. Im Anschluss beginnt das Kleingruppenprogramm mit der Campusführung.

In den nächsten Tagen treffen sich Tutoren und Leitung bereits vor dem Frühstück zur Vorbesprechung und, während der Kleingruppen und Vorträge laufen hektisch letzte Vorbereitungen für die nächsten Programmpunkte. Wie durch ein Wunder bleibt den Ersties dabei das meiste Chaos verborgen.

Nach den Kneipentouren tritt dann ein gewisser Schwund auf, sowohl bei Erstsemestern, als auch bei Tutoren. Ein überschwänglicher Gruß vor dem ersten Kaffee ist zu vermeiden...

Dann, am vorletzten Tag: die erste Klausur. Unter realen Bedingungen kämpfen sich die Ersties durch alle möglichen und unmöglichen Klausuraufgaben. Am Nachmittag dann die Klausurkorrektur durch die Tutoren, die unermüdlich unter hohem Zuckerkonsum die Klausuren innerhalb nur weniger Stunden korrigieren und dabei viel Spaß mit kreativen Antworten haben.

Traditionell findet an diesem Abend das legendäre Mathetheater statt. Aufgrund der langjährigen „Feindschaft“ zwischen den Fachschaften Mathe, Physik und Informatik erhalten Informatiker und Physiker allerdings immer eine „Ausladung“ dazu, was jedoch den gegenteiligen Effekt verursacht ... Am letzten Tag klingt die Ophase langsam aus, nach der Abschlussveranstaltung beginnt der Spielenachmittag GnoM. Die Ophase ist damit offiziell beendet.

Nach der Ophase

Zumindest für die Erstsemester. Leitung, Helpdesk und Orgas müssen dann erstmal die Reste der Ophase wegräumen, bevor auch sie fertig sind und nach der anstrengenden Woche entspannen können. Denn nächste Woche beginnen die Vorlesungen wieder und es heißt: Nach der Ophase ist vor der Ophase.

Tobias Otterbein



Bilder der letzten Ophasen

Wie, wo, was Hochschulwahl?

Auch in diesem Sommer hast du wieder die Möglichkeit, bei der Hochschulwahl vom 15. - 18. Juni deine Kreuze zu machen. Doch warum wählen wir überhaupt und wieso macht gerade meine Stimme einen Unterschied?

Warum wählen?

Viele Studierende scheinen ihr ganzes Studium mit Scheuklappen vor den Augen zu verbringen, denn alles was sie sehen ist ihr eigener Studienerfolg und der möglichst schnell angestrebte Abschluss. Dabei lohnt es sich gerade im Studium einmal über den eigenen Tellerrand hinaus zu schauen, denn als Student*in hast du eine Vielzahl an Möglichkeiten, um dich aktiv in den Unibetrieb einzumischen. Die einfachste Möglichkeit die Uni mitzugestalten, ist dabei die jährlich stattfindende Hochschulwahl. Dort kannst du direkt die politischen Listen oder auch die Fachschaftler*innen wählen, die deine Interessen am Besten vertreten und die das durchsetzen möchten, was du dir schon immer von der Uni gewünscht hast. Gewählt wird vom 15. - 18. Juni wahlweise in der Mensa Stadtmitte oder im Hörsaal- und Medienzentrums an der Lichtwiese.

Doch warum wählen wir eigentlich? In Hessen gibt es wie auch in den meisten anderen Bundesländern seit 1966 eine verfasste Studierendenschaft. Das bedeutet, dass uns als Studierendenschaft zugesprochen wird, dass auch wir ein eigenes Organ der Universität sind. So dürfen (und müssen!) wir zum Beispiel eigene Gremien gründen und haben das Recht, in bestehenden Unigremien mitzureden und die Entscheidungen der Unileitung zu beeinflussen. Sei es eine gut organisierte Ophase oder ein groß angelegtes Semesterticket: All dies gäbe es nicht ohne eine verfasste Studierendenschaft und ohne engagierte Studierende.

Leider war die Wahlbeteiligung in den letzten Jahren immer sehr gering und ist mit ca. 18% im letzten Jahr noch deutlich ausbaufähig. Selbst wenn du mit dem aktu-

ellen Geschehen an der Uni grundsätzlich zufrieden bist, unterstützt du durch deine Stimme alle engagierten Studierenden. Es macht gegenüber der Universität nämlich einen großen Unterschied, ob sie von 18% der Studierenden gewählt wurden oder eben von 50%.

Was wird gewählt?

Auf Fachbereichsebene wählst du bei der Hochschulwahl den Fachschaftsrat und den Fachbereichsrat. Der Fachschaftsrat besteht bei uns aus neun Studierenden und stellt quasi die „gewählte Fachschaft“ dar. Die aktive Fachschaft organisiert Dinge wie die Ophase oder zum Beispiel dieses Inforz und ist Ansprechpartnerin bei (fast) allen Fragen, die während deines Studiums auftreten. Auch Probleme mit Professor*innen können hier durchaus angesprochen werden.

Im Gegensatz zum Fachschaftsrat besteht der Fachbereichsrat (FBR) nicht nur aus Studierenden. Der FBR ist das höchste Gremium am Fachbereich und behandelt grundsätzlich alle Dinge, die von Bedeutung für den Fachbereich sind. Dazu gehört zum Beispiel auch die Berufung von neuen Professor*innen oder Änderungen an Studien- und Prüfungsordnungen. Im FBR sind wir mit drei Studierenden vertreten.

Auch auf Universitätsebene kannst du zwei verschiedene Gremien wählen: das Studierendenparlament und die Universitätsversammlung. Hier treten verschiedene politische Listen gegeneinander an und streiten um die Verteilung der Sitze. Viele verfolgen die Ziele ihrer „Mutterparteien“, andere sind unabhängig.

Das Studierendenparlament besteht dabei wieder nur aus Studierenden und hat 31 Mitglieder. Seine Aufgabe ist es vor allem, den Allgemeinen Studierendenausschuss (ASTA) zu wählen und die Gelder der Studierendenschaft zu verwalten.

In der Universitätsversammlung dagegen kommen Vertreter*innen aller Statusgruppen zusammen und die Studierenden sind mit 15 Sitzen vertreten. Die UV wählt zum Beispiel das Präsidium und den Senat der

Universität. Darüber hinaus trifft sie strategische Entscheidungen und verabschiedet Ordnungen, die die gesamte Universität betreffen.

Was kann ich sonst noch tun?

Wenn dich das Thema Hochschulpolitik interessiert und du mehr tun möchtest, als nur Kreuze auf den Stimmzetteln zu machen, dann kannst du dich auch aktiv beteiligen. Einen guten Einstieg bieten dabei zum Beispiel die wöchentlichen Fachschafts-sitzungen. Hier triffst du Gleichgesinnte und erfährst alle Neuigkeiten aus dem Fachbereich. Wenn du lieber auf Uniebene aktiv werden möchtest, bietet es sich dagegen an, die Treffen einer politischen Liste zu besuchen. Die meisten treffen sich regelmäßig und informieren darüber auf ihren Inter-

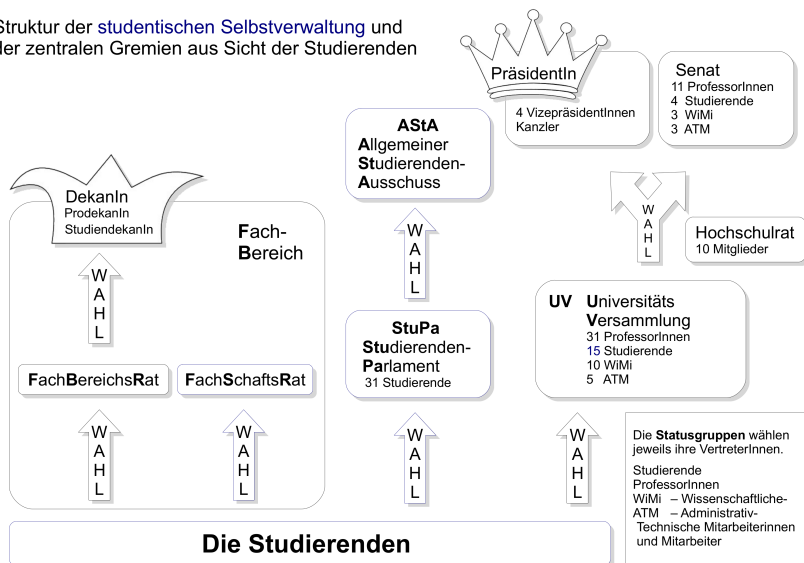
netseiten. Zusätzlich gibt auch ganz ohne Liste die Möglichkeit, sich direkt beim AstA mit einer konkreten Projektidee um einen Referatsposten zu bewerben.

Wo bekomme ich weitere Informationen?

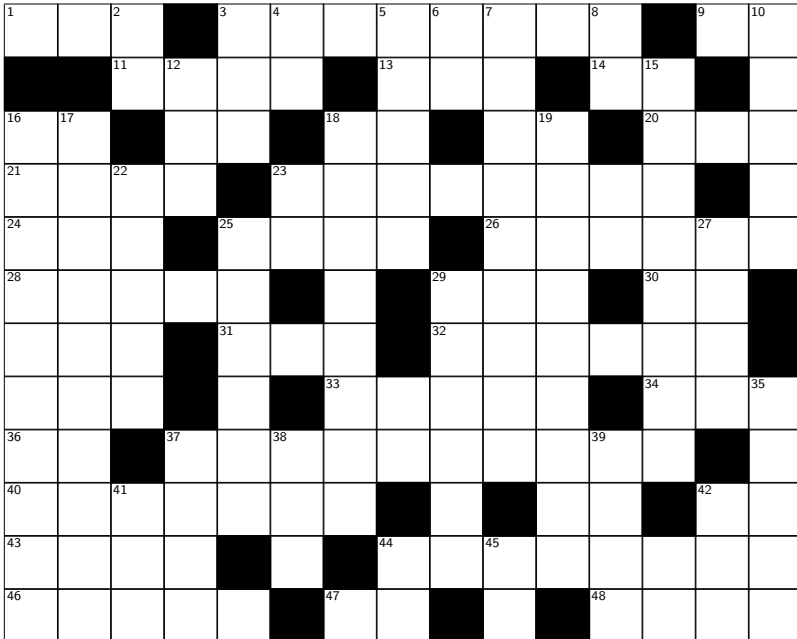
Dieses Jahr bietet der AstA zur Wahl-orientierung den sogenannten „Studi-Mat“. Hier kannst du deine Positionen zu verschiedensten hochschulpolitischen Themen direkt mit den Positionen der einzelnen Listen abgleichen. Der Studi-Mat ist über die Seite des AstA zugänglich. Dort findest du auch weitere Informationen zur Hochschulwahl. Zusätzlich sind auch die Seite der Fachschaft oder die Seiten der einzelnen politischen Listen eine gute Informationsquelle.

Julian Haas

Struktur der studentischen Selbstverwaltung und der zentralen Gremien aus Sicht der Studierenden



Kreuzworträtsel



Waagerecht

- 1 Arbeitsspeicher
- 3 in Morpheus Armen liegen
- 9 Computer
- 11 Programmiersprache
- 13 Abkürzung der europäischen Währung
- 14 Abkürzung für ein Längenmaß
- 20 englisch: Reichsapfel
- 21 Männername
- 23 Umwandler für Programmiersprachen
- 24 Tapferkeit
- 25 Programmiersprache
- 26 österreichischer Mathematiker (Logik)
- 28 fünfte Geschmacksrichtung
- 30 Kreiszahl
- 31 Header-Feld des Internet-Protokolls für die Gültigkeitsdauer

Waagerecht

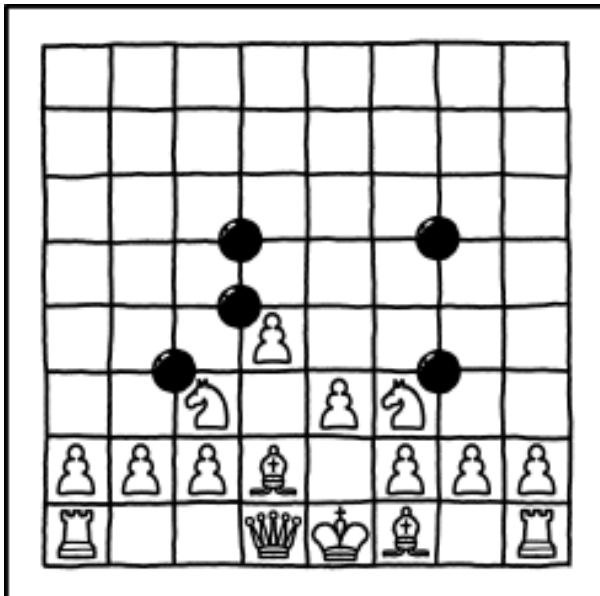
- 32 englisch: Rätsel
- 33 englisch: Abgrund
- 34 spezielles Mikroprozessor-Design
- 36 Abkürzung für einen Teil der elektromagnetischen Strahlung
- 37 englisch: Wahrnehmung
- 40 Lichtquelle
- 43 Softwarenutzer
- 44 das Denken betreffend
- 46 Begriff für des Menschen Innerstes
- 47 vierzehnter Buchstabe des griechischen Alphabets
- 48 Fabelwesen

Senkrecht

- 2 Abkürzung für ein Hohlmaß
- 3 nichtflüchtiges elektronisches Speichermedium
- 4 Abkürzung für Credit Point
- 5 mathematischer Hilfssatz
- 6 chemisches Zeichen für Gold
- 7 Freidenker
- 8 Zulassungsbeschränkung (Abkürzung)
- 10 alte Programmiersprache
- 12 Eine Abkürzung für Informatik
- 15 Absicht ein Schwerverbrechen durchzuführen
- 16 künstlicher Mensch
- 17 Ziergefäß für Pflanzen
- 18 erste Programmiererin der Welt (Nachname)
- 19 Unfug
- 22 Entwicklerstudio von Pong

Senkrecht

- 23 Zertifizierungsstelle für digitale Zertifikate (Abkürzung)
- 25 Varianz der Latenzzeiten bei der Signalübertragung
- 27 Tierprodukt (Mehrzahl)
- 29 Wortteil: versteckt, geheim
- 35 Käseappell, Arzneipflanze
- 37 Programmiersprache
- 38 eine Nukleinsäure
- 39 altnordischer Göttervater
- 41 Heißgetränk
- 42 fest
- 44 Künstliche Intelligenz (Abkürzung)
- 45 Gigabyte (Abkürzung)

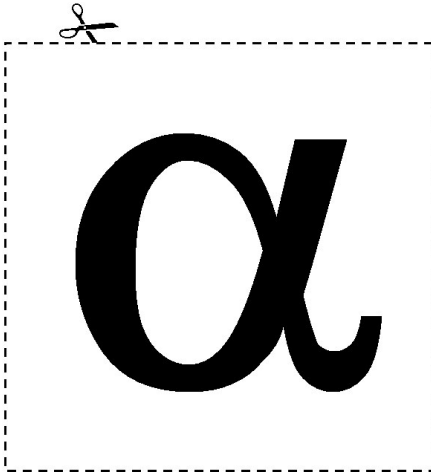


WHITE TO CONTINUE INSISTING
THIS IS A CHESSBOARD

(Bild: xkcd.org)

Archiv: Griechische Buchstaben zum Sammeln

Wir starten in dieser Inforz-Ausgabe die beliebte Sammelreihe griechischer Buchstaben. Den ersten Teil unserer Serie widmen wir dem Buchstaben α .



Dieser erste und wohl bekannteste von 24 griechischen Buchstaben hat eine lange Tradition. Bereits im Altertum wurde er – kaum erfunden – schon verwendet, als Pythagoras und Thales ihre Dreiecke und Kreise ausmaßen und damit lange Zeit führende Mathematiker blieben.

Beschäftigen wir uns mit der Herstellung des Buchstaben α . Nehmen Sie einen Stift in Ihre Hand und fahren Sie die geschwungenen Linien des α nach. Sie werden begeistert sein, wie schwungvoll es sich zeichnen lässt!

Nun sehen Sie, warum es sich solcher Beliebtheit erfreut.

Verwendungsmöglichkeiten

Der Buchstabe α hat viele Einsatzzwecke: Als Informatiker können Sie damit den Produktionsstand ihrer Software angeben, in diesem Falle marktreife Produkte, die nun dem Kunden zum Testen überlassen werden. Mathematiker kennzeichnen bevorzugt Winkel mit α , beispielsweise Mittelpunktswinkel. Sogar Physiker haben ihren Nutzen und können die Art der Strahlung, der sie tagtäglich ausgesetzt sind, damit benennen. Andere Fachrichtungen ziehen eventuell keinen so großen Nutzen aus diesem Buchstaben, für sie wird in späteren Folgen mit Sicherheit etwas dabei sein. Aber auch sie können sich auf diese Weise mit dem Buchstaben anfreunden und ihn ins Herz schließen.

Unsere Empfehlung

Verwenden Sie diesen Buchstaben regelmäßig. Durch die gleichmäßige Form des geschwungenen Mittelteils geht er leicht von der Hand und eignet sich so optimal für den täglichen Einsatz. Millionen von Naturwissenschaftlern werden Ihnen dies bestätigen. Deshalb: schneiden Sie sich Ihr α noch heute aus und sammeln Sie es. Erfreuen Sie sich an ihm und denken Sie an all die schönen Dinge, die Sie damit machen können. Nicht zu vergessen der enorme Sammlerwert, den es einst bekommen wird, wenn Sie die komplette Serie beisammenhaben. Und in der nächsten Folge: β

Arne Pottharst

Dieser Artikel erschien ursprünglich im November 2004.

Erstmals zweite Bewerbungsphase für Erasmus+ im Sommersemester

In diesem Sommersemester findet zum ersten mal eine zweite Bewerbungsphase für Austauschplätze im Rahmen des Erasmus+ Programms statt, in welcher Bewerbungen auf die Restplätze der vorherigen Bewerbungsphase möglich sind.

Warum sollte ich einen Auslandsaufenthalt im Studium einplanen?

Auslandsaufenthalte stellen eine gute Ergänzung zum „normalen“ Studium dar. Das Angebot unserer Lehrveranstaltungen wird durch das Angebot der Partneruniversitäten ergänzt. Ihr könnt andere Länder und Kulturen sowie die Lehr-/Lernmethoden anderer Universitäten kennenlernen. Fremdsprachenkenntnisse lassen sich am besten in einem Land mit der jeweiligen Landessprache verbessern. Nicht zuletzt sind Auslandsaufenthalte auch bei Bewerbungsgesprächen gerne gesehen, wenn nicht sogar gefordert.

Wo und wann kann ich ein Auslandssemester absolvieren?

Der Fachbereich verfügt weltweit über Austauschplätze die jeweils in der Bewerbungsphase im Winter vergeben werden. Im kommenden Wintersemester ist es wieder möglich sich auf alle diese Plätze zu bewerben. Im aktuellen Sommersemester besteht erstmals zusätzlich die Möglichkeit sich auf die europäischen Restplätze des vergangenen Wintersemesters zu bewerben. Der Auslandsaufenthalt bei einer erfolgreichen Bewerbung im Sommersemester findet immer ein Jahr später, also im darauf folgenden Sommersemester, statt. Alle Informationen zur Bewerbung sowie eine Liste der verfügbaren Austauschplätze ist auf den Webseiten des Fachbereichs [1] zu finden.

Hier eine kleine Auswahl der verfügbaren Austauschplätze. Eine vollständige Liste ist

auf den Webseiten sowie an der Pinnwand vor Raum D115 einsehbar.

- Estland - Tallinna Tehnikaülikool
- Frankreich - Institut National Polytechnique de Toulouse
- Niederlande - Technische Universiteit Eindhoven
- Portugal - Universidade do Minho
- Schweiz - École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL)
- Spanien - Universitat Politècnica de Catalunya (FIB)

Bewerbungsprozess

Die Bewerbungsmappe kann bis Montag den 1. Juni 14 Uhr im Raum S2|02 D115 abgegeben werden. Ende Juni werden alle Bewerber informiert ob sie für einen Austauschplatz ausgewählt wurden. Fragen zur Bewerbung können in der Auslandssprechstunde (Dienstags 14:00 - 15:00 Uhr in S2|02 D115) oder per E-Mail an ausland@informatik.tu-darmstadt.de gestellt werden.

Bewerbungsunterlagen

- Bewerbungsformular
- Bachelorzeugnis (soweit vorhanden)
- Leistungsspiegel
- tabellarischer Lebenslauf
- Studienvorhaben
- Motivationsschreiben
- Sprachnachweise

Michael Rodenberg, Tim Neubacher

[1]<https://www.informatik.tu-darmstadt.de/de/international/>

Was macht die Fachschaft..: Games-Gruppe

Wolltest du schon immer gerne mal ein Spiel entwickeln und weißt nicht wo du anfangen sollst? Oder hast du bereits damit begonnen, nur fehlen dir Mitstreiter? Vielleicht komponierst du gerne kleine Musikstücke und würdest dich freuen sie mit anderen zu teilen und deine Musik in einem Spiel zu hören? Dann könnte die Games-Gruppe genau das Richtige für dich sein.

Die Games-Gruppe ist eine Gruppe Studierender, die gerne eigene Spiele entwickeln. Gegründet wurde sie im Wintersemester 2014/2015 und trifft sich seitdem während der Vorlesungszeit jede Woche, um sich gegenseitig auszutauschen, zu vernetzen und natürlich um gemeinsam die eigenen Spielideen umzusetzen. Dabei ist jeder willkommen der Interesse an der Spieleentwicklung hat. Auch du, der vielleicht noch keine Erfahrung hat. Oder du, die noch Mitstreiter sucht für ihr Spielprojekt. Oder du, der gerne malt, Musik komponiert, programmiert oder vielleicht auch 3D-Objekte modelliert.

Um bei der Games-Gruppe mit zu machen, brauchst du auch nicht viel Erfahrung zu haben in dem was du beisteuern magst. Wichtig ist vor allem nur, dass Du Spaß dabei hast.

Letztes Semester trafen sich in der neu gegründeten Games-Gruppe rund zehn Studierende und setzten alleine oder in Gruppen von zwei bis fünf Studierenden ihre Spielideen um, oder arbeiteten an der eigenen Game-Engine. Wenn du Lust hast, dazu zu stoßen, kannst du gerne jederzeit zu den Treffen kommen. Diese finden dieses Semester in der Vorlesungszeit immer Montag um 18:00 Uhr in E202 statt. Um über die Games-Gruppe immer auf dem aktuellen Stand zu sein, Ankündigungen zu erhalten oder Fragen zu stellen, kannst du dich auf die Mailingliste games@d120.de der Gruppe eintragen. Den Link zum Eintragen und weitere Infos findest du auf ihrer Internetseite www.d120.de/games.

Rebecca Schieren



Games-Gruppe bei der Arbeit
(Bild: Hong Linh Thai)

Rezepte aus der Fachschaft

Versuche am lebenden Objekt haben gezeigt, dass eigentlich alle Informatiker Kuchen mögen. Das trifft vor allem auf Fachschaftler zu, die in Rekordzeit große Mengen Kuchen verschwinden lassen können. Es gibt allerdings auch einige Personen in der Fachschaft, die sich sehr gut darauf verstehen, den dazu benötigten Kuchen zu backen. Damit auch du von leckeren Kuchen profitieren kannst, veröffentlichen wir hier Rezepte zum Nachbacken, informatikerfreundlich aufbereitet. Heute: Kokos-Buttermilch-Kuchen

Zutaten

- Teig
 - 3 Eier
 - 1,5 Tassen Zucker
 - 500g Buttermilch
 - 4 Tassen Mehl
 - 1 Päckchen Backpulver
 - 1 Päckchen Vanillinzucker
- Belag
 - 2 Tassen Kokosraspeln
 - 1 Tasse Zucker
 - 1 Tasse Milch

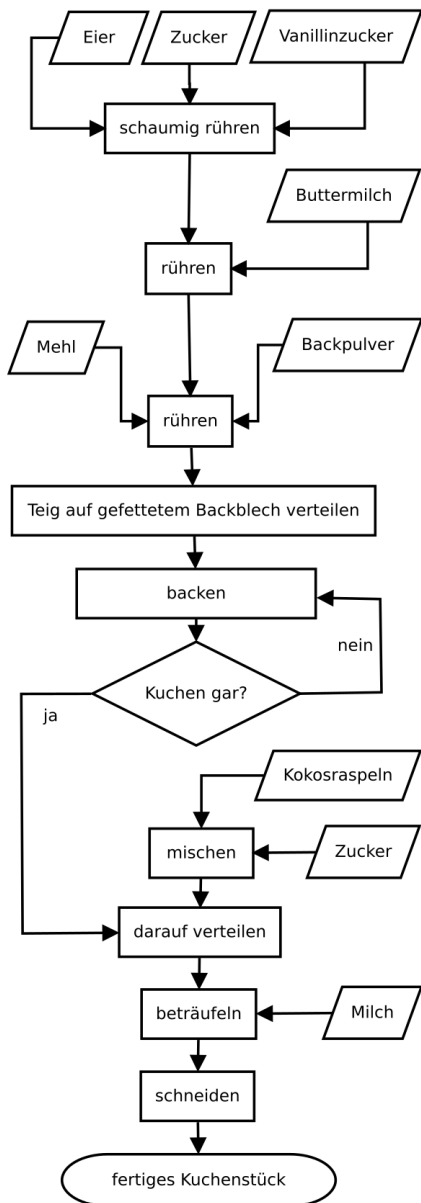
Backzeit: 30 Minuten bei 180°C

Hinweis: Zum Abmessen die gleiche Tasse als Maß nehmen.

Eier mit Zucker und Vanillinzucker schaumig rühren. Buttermilch einrühren. Mehl mit Backpulver mischen und langsam unterrühren. Backblech fetten oder mit Backpapier auslegen und Teig darauf verteilen.

30 Minuten bei 180°C im vorgeheizten Ofen backen, bis der Kuchen goldbraun ist. Stäbchenprobe machen.

Nach dem Backen Zucker und Kokosraspeln mischen und auf dem heißen Kuchen verteilen. Danach den Kuchen mit Milch beträufeln und in Quadrate schneiden.



Von War Games und Programmiersprachenzoo

Seit langer, langer Zeit ist es Tradition, dass in der Ophase Vorträge gehalten werden, die unsere neuen Studierenden auf das Studium einstimmen. Sie trugen einst die Namen GAudl (Gesellschaftliche Auswirkungen der Informatik) und Lust (auf Informatik). Heute werden sie Fachvorträge genannt. Egal wie man sie nennt; Vorträge und ihr Unterhaltungswert leben von den Vortragenden. Die haben in den letzten Jahren viel Abwechslung erlebt, aber eine Person sticht dabei heraus.

Es begann im Jahr 2011, als sich ein Fachschaftler die Frage stellte, was man diese Ophase mal anders machen könnte. Statt sich also nur unter den Dozenten und Dozentinnen der TU Darmstadt umzusehen, hat er einen Schritt nach draußen gewagt. Genauer gesagt nach Frankfurt am Main, wo seit dem Jahr zuvor Bernd Ulmann als Professor für Wirtschaftsinformatik an der Hochschule für Oekonomie & Management arbeitete. Dieser Professor erklärte sich bereit am Mittwoch der Sommerophase 2011 vor den neuen Informatik-Erstsemestern der TU Darmstadt einen Vortrag zu halten. Warum, wenn er schließlich an einer anderen Hochschule arbeitet? Außer ihm weiß das wohl niemand. Aber alle, die den Vortrag mit dem klangvollen Titel *Fug und Unfug in der IT* gehört haben, sind froh dass er der Fachschaft diesen Gefallen getan hat.

Inzwischen, gut drei Jahre später, hat Prof. Ulmann nicht nur diesen einen Vortrag hier gehalten. Vom *Zoo der Programmiersprachen* hat er erzählt, von *Babel Reloaded* und von *War Games* und warum die Wahrheit aus der Zeit des zweiten Weltkriegs noch viel beeindruckender ist, als die Fiktion. Beinahe jedes Semester erreicht ihn eine Mail, die anfragt, aber er schon wieder so nett wäre den Weg hierher auf sich zu nehmen. Warum? Ganz einfach: Niemand hat uns so viel Lust auf Informatik gemacht wie er. Mit Begeisterung, ungewöhnlichen Beispielen und überaus amüsanten Bildern führt er in Themen ein, die man selbst nach abgeschlossenem Informatikstudium manchmal nur am Rande gestreift hat. Trotzdem können selbst Erstsemester ohne Hin-

tergrundwissen problemlos folgen; Ein Spagat, den nicht vielen Dozenten und Dozentinnen schaffen.

Die gelachten Tränen und wiederkehrenden Gäste (die teilweise schon seit einer Weile nicht mehr studieren) sprechen wohl Bände.



Prof. Ulmann in seinem Element
(Bild: Nico Haase, April 2012)

Wozu erzählen wir das alles hier? Ganz einfach: Um Danke zu sagen.

Danke, dass jemand ein- bis zweimal im Jahr von Frankfurt nach Darmstadt kommt, nur um uns einen Gefallen zu tun.

Danke, dass jemand sich das Motto Lust auf Informatik so richtig zu Herzen nimmt.

Danke, dass jemand mit solchem Enthusiasmus vorträgt, dass fast jeder sich für das Thema begeistern lässt.

Danke, dass jemand Vorträge konzipiert, die man sich mit Begeisterung nochmal anhört.

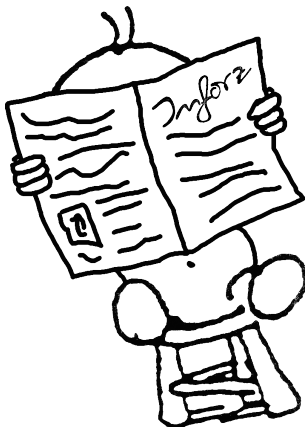
Nadja Geisler

Impressum

Inforz Mai 2015 – Zeitschrift der Studierenden des Fachbereiches Informatik der Technischen Universität Darmstadt.

Die Redaktion tagt derzeit unregelmäßig. Die Termine werden über die offene Mailingliste inforzhelfer@d120.de bekannt gegeben. Das Inforz ist im Web unter www.d120.de/inforz/ verfügbar. Interessierte Mitarbeiter sind immer willkommen; siehe www.D120.de/inforz/mitmachen/.

Namentlich gekennzeichnete und anonyme Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Alle Rechte, insbesondere das der Verfilmung, vorbehalten.



Redaktionsanschrift: Inforz, Fachschaft Informatik, Hochschulstraße 10, 64289 Darmstadt
Webseite: www.D120.de/inforz/
E-Mail: inforz@D120.de

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 4. Mai 2015

Drucklegung dieser Ausgabe: 8. Mai 2015

V.i.S.d.P.: Tobias Otterbein, Fachschaft Informatik, Hochschulstraße 10, 64289 Darmstadt

Redaktion: Tobias Otterbein, Rebecca Schieren, Nadja Geisler, Julian Haas

Satz: Tobias Otterbein mit L^AT_EX

Bild- und Grafikredaktion: Tobias Otterbein, Nadja Geisler

Vielen Dank an die Autorinnen und Autoren der einzelnen Artikel und alle anderen, die zur Fertigstellung dieses Heftes beigetragen haben.

Titelbild: Simone Schlarhorst

Rückumschlag: Titelseite des 1. Inforz von 1976


Comics: www.xkcd.org, Creative Commons by-nc

Druck: typographics GmbH (www.27a.de), 64291 Darmstadt

Auflage: 250 Exemplare

ISSN: 1614-4295





infora

ZEITUNG DER FACHSCHAFT INFORMATIK

ZU HESSEN - DARMSTADT

INHALT:

Gründungsartikel

Neuer Studienplan? Neue Prüfungsordnung?

Serie: Unsere lieben Profs

Erstsemesterumfrage

Tips für Zweitwiederholer

Wir treten zu ...

Betr.: Anwendungswahlfächer



JAN 76