



F U X I K U O L

Terminaalin RAJU

Wappunumero tulee taas!

JUHANNUS

SPERMINAALI 2/26

Sisällysluettelo

Sisällysluettelo	2
Pääkirjoitus	3
atslap-JP	4
Terminaali testaa Radler	5
Kahvinkeittotutkimus	11
Lepokotiliite	14
Poikkeustilojen käsittely	18
Haistellaan varpaita, yms	22
Isekai slop suosituksia kesäksi 2026	25
Psykoosikännit	29
I played it so you (don't) have to	32
Häpeänurkkaus	34

TERMINAALI
Oulun Tietoteekkarit ry:n kiltalehti
Pää-äänenkannattaja jo vuodesta 1988
4-n numeroa vuodessa
39. vuosikerta
Numero 2/2026
36 sivua

Painomäärä: 20
Painopaikka: Monisto

Osoite:
Oulun Tietoteekkarit ry/Terminaali
PL4500 900014 Oulun Yliopisto

Päätoimittaja:

Petteri Keskikuru

Toimittajat:

Vesa Jokela
Julius Kuukasjärvi
Ursa Muranen
Henrik Peteri
Verner Pudas
Saku Salo
Aleksanteri Seppä

Pääkirjoitus

Wabu ei lobu!

Ja näin olemme jälleen päässeet juhlistamaan tätä ikuista juhlaa. Wappuna on monella kalenteri täynnä erilaisia pirskeitä, kissanristiäisiä ja muuta tärkeää, mutta koettakaa silti saada kurkseista nopat irti! Viis noppaa on kummiski viis noppaa... Ainakin allekirjoittaneelle kelpaisi noppa tai kaksi.

Henkilökohtaisesti missasin oman (ensimmäisen) fuksiwappuni, sillä olin tuolloin palvelemassa maatani kurkusalaatit päällä. Aina ei voi voittaa (ei edes joka kerta), mutta nyt pääsen kokemaan ihka aidon fuksiwapun! Eihän sitä itse osannut aikoinaan olettaa pääsevänsä Wappuna uimaan ja laittamaan aamuyöstä Teekkarilakin päähänsä. Muutamana Wappuna olen tätä seurannut sivusta hymyssä suin, mutta kerrankin pääsen itsekin tähän osallistumaan. Odotan tätä innolla.

Wapusta nyt ken keneltäkin löytyy jos jonkinmoista tarinaa ja juttua, mutta parhaat tarinat on kaikilla tottakai omista ja kavereidensa hölmöilyistä. Itse onnistuin viimevuonna myymään pari kappaletta polaroid-kuvia, tai siis näin ainakin seuraavana aamuna päättelin MobilePayn historian perusteella. Itselläni ei ollut tästä mitään muistikuvia. Luonnollinen bisnesmies siis.

Joo muistakaahan juoda vettä (väkevämpää) ja sitä rataa. Kaveria ei jätetä ja pidetään yhdessä hauska Wappu!

Joo eiköhän siinä ollut minun horinoitani tarpeeksi. Menehän jo äkkiä katsomaan mitä kaikkea muuta lehden syövereistä löytyy!

Vielä lopuksi haluan ohimennen mainita, että kuulin edellisen numeron olevan tavallista vaisumpi, neutraalimpi tai "poliittisesti korrektimpi". Miten sen nyt muotoilisi. En tiedä onko tämä hyvä vai huono asia (tuskin kumpikaan) mutta lähdetäänpäs nyt Wapun kunniaksi hieman rellestämään taittamisen kanssa.

Wapputerveisin
-muisti

(Editors note: jutut on kirjoitettu ennen Wappua, sillä lehden piti ilmestyä ennen Wappua...)

Mun koira jäi katujuyrän alle

atslap-JP

ajosaniA "iskobekuj" ereJ

!ellikiak ääsek aj auppaW ,auppol näävek äävvyh natovioT

.atsodhoj nutuj neenytsähöym isiattial tunim ajattimiotääp nohoj ,na-
krunäepäh navattutsihuak nisiätläv ätte ,iskis naaknisrav äknE .atsiutuj
atsioksuah aj ätsölläsis atsaakkosat nedhel naamittuan nimmaepon
tesääp attoj ,aatrek ällät nääpmeyhyl nähäv nämät natepol niin ,atsoe-
tiratsem ätät ellämmedip aaktaj tiouv niuk nenne ,natslap nämät aekul
iseskeduusillovlev teok aksoK

.aotteiv nupaW estiriäh tävie tissruk nidoirep nesiemiiv itsavattovioT
.äävvyh niav eeket ääviäp aamuuk älleksek sudhalup ineip aj tilekatnar oj
allo anuppaW aattaas annouv änät ätte ,naamouh inasseostak !naamiu
isisääp inom nammisillodham attoj ,näämäerek ätietsip äisiemiiv tiskuf
siis tyN .yytnys atierakkeeT aj eelouk tiskuF .ätsedyemip nevlav aot-
tiouv iolobmys edhoh nenioklav nikalirakkeeT aj nuuhuap nalhujumeir
eenerum ikra najileksipo assoj , ilaavenrak nejuttetuekiouteiralaah ouT
!!EELUT UPPAW *ääniräp nejupmur* ile naavelut teestak äätriis akia no
tyn netoj ,inem aj ilut tineetiT

.inatlap neniämmissne niuk ,aavatteul atsillaksut niin navelo nämät oksu
naaknetiuk nE .attamaamouh tävisiäj teehriv tesillipoileik attoj ,äsnävvyh
ällim alloniek aajikul aattuahrah okkap no neenattiojrikella
.uttetiojrik aatrek ällät no atslap netim ,tunnamouh telo aathok
ätät teul iläkiM .neerää neskoetiruuttluk nämät tynyske aatrek
ätsiämmissne iat neelläj telo ätte ,aavathaM

!ajikul novra <nähät akianeduakorouv nektehukul tresni>
äävyH



Terminaali testaa Radler

Radler, tuo pyöräilijöiden palautusjuoma. 50:50 lageria ja sitruunalimonia. Keksimme kuulemma joskus Saksassa, mutta onko se hyvää? Niinpä Terminaalin terävimmistä terävin toimitus lähti tutkimaan asiaa ja koska rahaa ei ole koskaan liikaa niin testasimme vain lompakkoystävällisiä yhdistelmiä. Vertailuna toimi ns. oikea radler eli DAB Lemon Radler 3,0 % ja arvosteluasteikkona perinteinen /5.

Toim. huom. kuten hyvin tieteellisiin tapoihin kuuluu niin arvostelijoiden määrä vaihteli testin aikana.

DAB

- 3. Vähän nihkeä
- 3,25. Ihan juotava, vähän mauton
- 3. Raikas, helposti juotava, pikkusen liian makea
- 3. Väljähtänyt peltikatto
- Ei kelvannut



Yhteensä: 3,0625/5

7up + A. Le Coq

- 4. Kivan raikas
- 4. Huomattavasti maukkaampi, paremmin tulee sitruuna esille
- 3,5. Oikein kiva
- 4. Maistuu ihan urheilujuomalta
- Ei kelvannut



Yhteensä: 3,875/5

7up + Sandels

- 3,5. Vähän jännä
- 4,25. Vähän niinku raikkaampi
- 3,75. Vähemmän makea ja tasapainoisempi
- 3,5. Pohmo ja vohvo rodlor
- Haisee simalta



Yhteensä: 3,75/5

7up + Coop

- 3,25. Erikoinen jälkimaku
- 3,75. Outo sivumaku
- 3. Jännä sivumaku, haju ei oo kovinkaan hyvä
- 3. Hubba bubba / 10
- Ei kelvannut



Yhteensä: 3,25/5

7up + K-menu

- 4. Sitruunainen ja raikas
- 4,5. Sitruuna maistuu hyvin, paras tähän asti
- 2,75. Sitruksinen, jännä jälkimaku
- 2. En tykkää mausta, a. le coqin kakkoserä
- Ei kelvannut



Yhteensä: 3,3125/5

7up + Kukko

- 1,75. Hyh ku on tunkkainen
- 2,75. Sitrus tulee esille, mutta erittäin omituinen maku tulee esille. Tosi tunkkainen
- 2. Tunkkainen, raskas ja ummehtunut
- 1,5. Ei maistu kukonmuna
- 4. Onhan tää nyt hyvää silti



Yhteensä: 3/5

Sprite + A. Le Coq

- 3. Laimeahko, vähän makua
- 2. Hyvin mauton, ihan kuin vettä jois
- 2,5. Vähän laimea, kulahtanut
- 2. Sappi ei tykkää
- Ei kelvannut



Yhteensä: 2,375/5

Sprite + Sandels

- 3. Vetinen
- 2. Ei mitään eroa edelliseen
- 2,5. Aika lähellä äskeistä
- 4. Jostain syystä tää on nelonen
- Ei kelvannut



Yhteensä: 2,875/5

Sprite + Coop

- 3. Jännä jälkimaku
- 3,5. Eka spritesekoitus jossa on jopa makua ja hajua
- 3. Vähän raikkaampi
- 1. Niin mautonta paskaa.
- Ei kelvannut



Yhteensä: 2,625/5

Sprite + K-menu

- 3. Vähän pirteämpi mutta edelleen laimea
- 2,75. Lievästi hajua ja makua mutta ei niin hyvä kuin äskeinen
- 3,25. Kiva pieni sitruuna, ei liikaa
- 4,5. Tuoksu on sitruunainen, maku on sitruunainen, vähän maltainen
- Ei kelvannut



Yhteensä: 3,375/5

Sprite + Kukko

- 0,5. On kyllä hirveä
- 1,25. Haju hyvä mutta maku sitäkin kauheampi
- 0,5. Ei tätä kyllä jois
- 0. Kyllähän tämä paskavatkaamon vedeltä maistuu
- 3,5. Jää pyörimään suuhun



Yhteensä: 1,125/5

Coop + A. Le Coq

- 3,5. Pirteä, vähän esanssinen
- 4. Erittäin hyvä haju, makukaan ei yhtään hassumpi
- 3,75. Raikas, hedelmäinen
- 3,5. Maistuu maistuu
- Ei kelvannut
- 4. Pehmeä ja aromikas



Yhteensä: 3,75/5

Coop + Sandels

- 3. Vetinen, mutta vähän sitruunainen jälkimaku
- 4. Haju hyvä, maku jäi vähän
- 3. Väsyneen makuinen
- 2,5. Pettymys, maistuu mökin kaivovedeltä
- Ei kelvannut



Yhteensä: 3,1/5

Coop + Coop

- 2,25. Banaaniesanssi on vahva
- 4,75 Sitruunainen, raikas, hyvä maku mutta jotain vielä puuttuu
- 2,5. Tosi esanssinen
- 2,5. Bananas are for monkerö
- Ei kelvannut
- 2. Lasolilta maistuu



Yhteensä: 2,8/5

Coop + K-menu

- 4,5. Päivän positiivinen yllätys
- 5. Haju täydellinen ja makukin hyvä, ei valittamista
- 4,5. Tosi hyvä mutta joku pieni puuttuu
- 5. kautta viis pilkku viis
- Lähti pois
- 4. Raikas taas



Yhteensä: 4,6/5

Coop + Kukko

- 1,25. Kukko piileksii vahvasti jälkimaussa
- 0. Haju kauhea, maku kauhea, väljähtänyt paska
- 1. Onhan tää hirveetä kuraa
- 2. Maistuu limpparilta
- Lähti pois
- 0. Haisee kuselle



Yhteensä: 0,85/5

Crisp

- 3. Aika hapan, mutta jää mauttomaksi
- 4,5. Holittomaksi yllättävän hyvä, hyvin positiivinen yllätys
- 3,75. Todella vahva sitruuna, vähän samea, ei liian makea
- 3. Paras alkoholiton juoma mitä oon juonut. Haju petti pahasti, maku ei oo niin tujakka
- Lähti pois
- 3. Maku jäi vähän puuttumaan



Yhteensä: 3,45/5

Skippasit kuitenkin tänne jutun loppuun jotta näkisit tulokset niin ole hyvä.

1. Coop + K-menu, 4,6 pts
2. 7up + A. Le Coq, 3,875 pts
3. 7up + Sandels, 3,75 pts
3. Coop + A. Le Coq, 3,75 pts
5. Crisp, 3,45 pts
6. Sprite + K-menu, 3,375 pts
7. 7up + K-menu, 3,3125 pts
8. 7up + Coop, 3,25 pts
9. Coop + Sandels, 3,1 pts
10. DAB, 3,0625 pts
11. 7up + Kukko, 3 pts
12. Sprite + Sandels, 2,875 pts
13. Coop + Coop, 2,8 pts
14. Sprite + Coop, 2,625 pts
15. Sprite + A. Le Coq, 2,375 pts
16. Sprite + Kukko, 1,125 pts
17. Coop + Kukko, 0,85 pts.

Tuloksista voidaan päätellä että alkoholiton Kukko on huono olut, sokeriton Sprite on huono limppari ja Coop sitruunalimonadi + K-menu lager on yllättävän hyvä yhdistelmä.

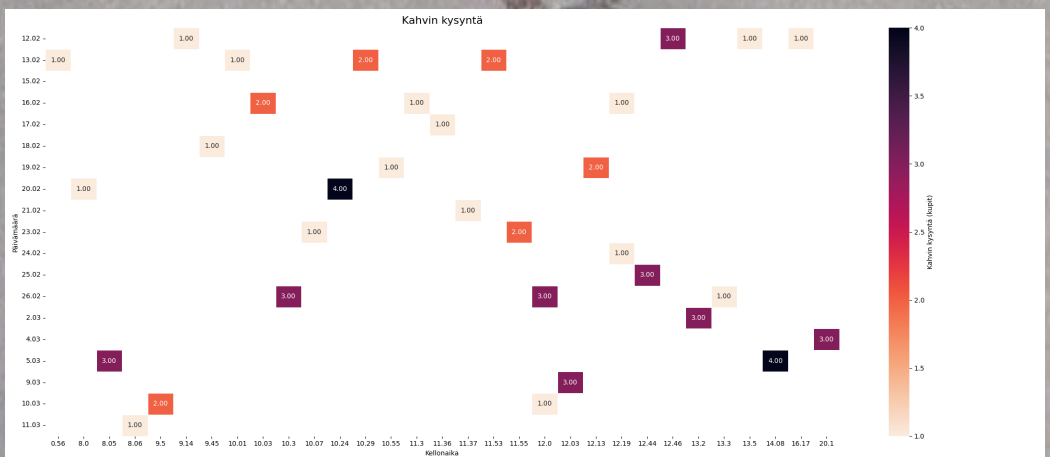
Kahvinkeittotutkimus

Miten voi olla mahdollista? Olet jälleen keittämässä itsellesi kuppia kahvia kiltahuoneen Moccamasterilla ja odotellessasi kahvin tippumista päätät nopeasti tehdä jotain mikä vie huomiosi keittimen välittömästä läheisyydestä hetkeksi muualle. Saavut viiden minuutin exulta outlookiin/vessaan/takahuoneeseen ja palattuasi huomaat että pannu on tyhjä ja tietämätön kaverisi, joka on juuri saapunut kiltahuoneelle on ottanut kahvisi.

Noh eipä hätää, päätät siis keittää ensi kerralla reilummasti. Valitettavasti Murphyn laki todistaa paikkaansapitävyytensä taas ja kahvia jää yli. Tunnet hirvää omantunnontuskaa katsoessasi kun täysin juomakelpoinen kahvi jäähtyy pannussa.

Kuullostaako tutulta? Tämä valitettava ilmiö on allekirjoittaneelle tuttu ja Terminaalin toimitus kaikessa viisaudessan jyvittikin budjetistaan sen tutkimiseen apurahaa 6 miljardia euroa. Toimituksen iskuryhmä toteutti tutkimuksen kiltahuoneella, jossa vapaaehtoiset kahvin litkuttelijat riippustivat dataa kahvin keittämisen muutamana viikon ajan. Tutkimuksessa kerätystä datasta luotiin regressio malli, jonka avulla pystymme ennustamaan temporaalisella akselilla optimaalisimman määrän keittää kahvia.

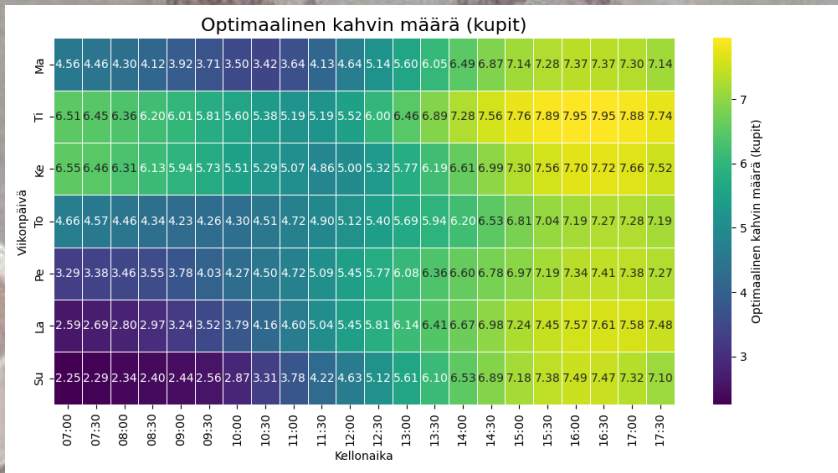
Data näytti abouttiaralla tältä:



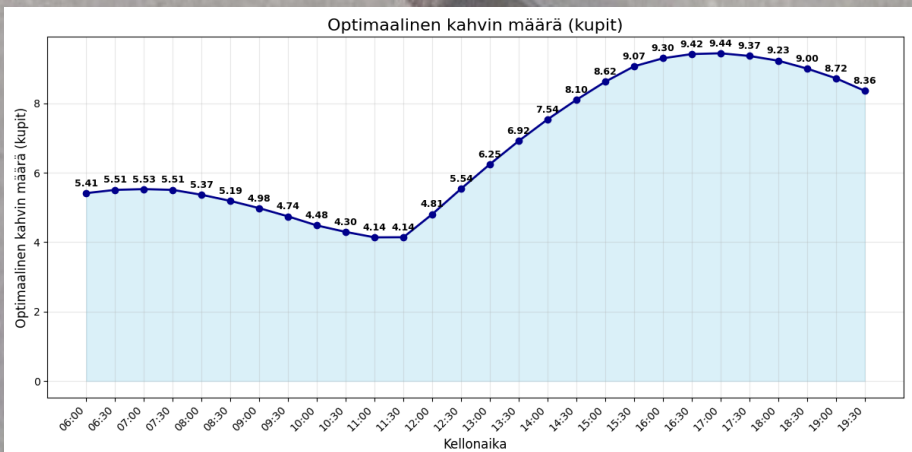
Terminaalin toimituksen data-analyysin osastolta loppui tässä vaiheessa heille allokoitu 4.5 miljardia, joten kahta muuta merkittävää modaliteettiä ei saatu näin hienosti visualisoitua. Datan kaikki modaalisuudet otettiin kuitenkin regressiossa huomioon vakuuttaa regressio ja korruptio-osaston kirjeenvaihtajamme.

Ja sitten itse tuloksiin, koska jos totta puhutaan ketään ei kiinnosta regressiomallit.

Optimaalinen kahvin keittomäärä per viikonpäivä/aika



Kun koulutimme regressiomallimme ottamaan huomioon viikonpäivän ja ajan saimme tämän näköisen graafin. Tämän lisäksi koulutimme mallin myös ennustamaan kahvin optimaalista määrää vain kellonajan funktiona.



Tässä täytyy kuitenkin ottaa huomioon datasetin pieni koko keskittymien voivat johtaa vääristymiin tuloksissa.

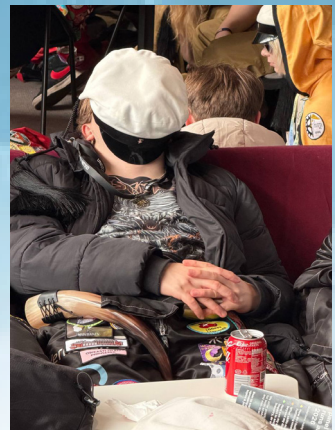
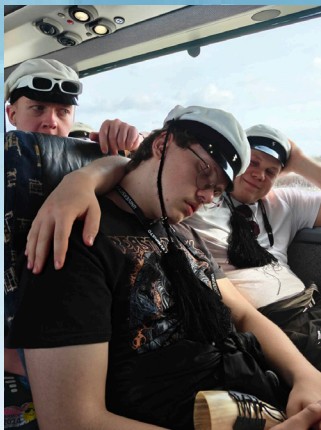
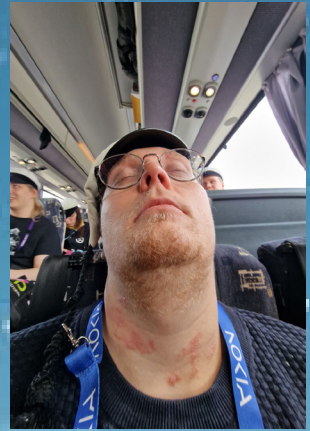


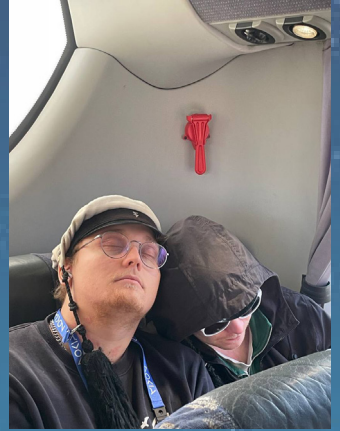
Summa summarum oliko tästä 6 miljardia euroa maksaneesta tutkimuksesta mitään hyötyä? Ehkä. Perstuntumatasolla allekirjoittanut sanoisi, että regression tuottamat tulokset ovat oikeassa kahvin todellisesta menekistä kiltahuoneella kunhan tarkastelemme aikaväliä 8-14, mutta sen ulkopuolella malli ei saavuta vähäisen datan vuoksi tarpeeksi luotettavia tuloksia.



Lepokotiliite

Näinhän siinä taas kävi. Urheat taistelijat päätyivät Otaniemeen taistelemaan maineesta, kunniaista ja tottakai Titeenikirveestä. Tiukan taistelun tiimeksessä osa taistelijoista näytti hieman väsähtävän, Mutta tähän ei ollut mikään lepokoti! Onneksi kuitenkin Terminaalista löytyy tällainen lepokotiliite missä nämä väsyneet taistelijat voivat levätä rauhassa. Mennäänhän katsomaan mitä kuvia toimitukselle on lähetetty! Kenties bongaat sieltä tuttuja!



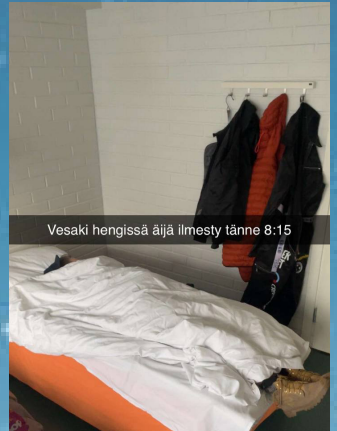




ja frööbell



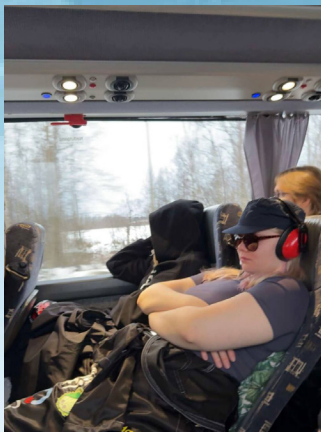
Nyt oli kyllä niin syyllisen näköset naamat
tultiin huoneeseen xD



Vesaki hengissä äijä ilmesty tänne 8:15



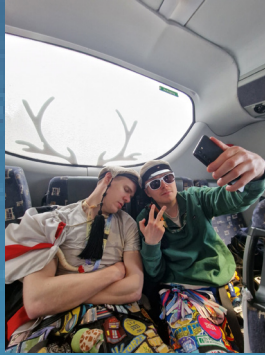
A mimir



A mimir

Taisteluiden väsähtänein

En tiedä tuliko tämä kenellekään yllätyksenä, mutta kaikista eniten kuvia löytyi tottakai kaikkien rakastamasta monkerosta! Onnittelut voitosta!



smile



Poikkeustilat ja niiden käsittely

Osa 5

Arvoisa kiltalehden lukija. Olette päätenyt artikkelisarjan ääreen, jossa pureudutaan poikkeustilojen syvimpään olemukseen ohjelmointikieleen tai -tyyliin katsomatta. Sarja saattaa sisältää ja saada aikaan hämmennystä, kummastelua, outoja käsitteitä, asiasisältöä ja pähkinöitä. Erityisesti fukseissa. Teitä on varoitettu, siispä nauttikaa.

Tässä osassa poikkeustietomallien käsittely jatkuu katsauksella niiden asiayhteys- ja ominaisuustietoon.

Poikkeustietomallit ja poikkeustilojen asiayhteystieto

Edellisessä osassa otettiin kevyt katsaus yleisimmin käytössä oleviin poikkeustilojen yksilöintikeinoihin. Tässä osassa perehdytään poikkeustietomalliin sisällytettävään lisätietoon, jolla täydennetään poikkeustilaviestiä. Yleisesti ottaen malliin voidaan sisällyttää kahdenlaista lisätietoa: asiayhteystietoa ja poikkeustilan omaa ominaisuustietoa. Asiayhteystieto voi kertoa missä poikkeustila ilmeni ja mikä sen syntymiseen johti. Poikkeustilalle sopiva asiayhteystieto riippuu siitä, kenelle tai mille syntynyt poikkeustilaviesti on tarkoitettu.

Kutsupino

Kutsupinoa ei kannata sisällyttää poikkeustilaviesteihin. Kutsupino tulisi sisällyttää virhetilaviesteihin eikä poikkeustilaviesteihin. Useimmat ohjelmat eivät voi suorittaa mitään hyödyllistä laskentaa poikkeustilan kutsupinon avulla. Loppukäyttäjälle kutsupino on merkityksetön ja vaikeaselkoinen

tekstin pätkä. Ainoa kutsupinosta hyötyvä osapuoli on ohjelman kehittäjä. Useimmiten kehittäjä hyödyntää kutsupinoa koodivirheen paikantamiseen ja korjaamiseen.

Kutsupinolla on monia heikkouksia. Se on hidas laskea ohjelmointikielestä riippumatta, vaatii useimmiten dynaamista muistin varaamista, kasvattaa lopullisen ohjelman kokoa, kasvattaa muistivaatimuksia ja saattaa paljastaa arkaluontoista tietoa. Näistä huolimatta monet kielet sisällyttävät kutsupinon osaksi kielen vakiopoikkeustietomallia, pakottaen sen osaksi kaikkia muitakin vakiomuotoisia poikkeustietomalleja.

Tesktimuotoinen kuvaus

Tekstimuotoinen kuvaus on yleisesti poikkeustietomalliin sisällytetty lisätieto. Tämä kyseinen tiedonmurunen on kuitenkin vähän ymmärretty ja usein väärinkäytetty. Osaltaan tähän on johtanut useimpien ohjelmointikielien ja ohjelmointirajapintojen keho dokumentaatio asian osalta, jotka kuvailevat kuvausta muun muassa [”yksityiskohtia lisääväksi”, ”selitetekstiksi”, ”virhekuvaukseksi”, ”käsittelyohjeiksi”, ”tilatiedoksi” , ”ihmisluettavaksi kuvaukseksi”]. Parhaimmillaankin nämä selitteet jättävät arvailun ja tulkinnan varaa.

Sitten asiaan. Poikkeustilaviestin kuvaus on tarkoitettu ohjelman kehittäjälle virheiden korjaamista varten. Viestin on tarkoitus toimia ihmisluettavana selitetekstinä koodivirheelle, jotta kehittäjä voi helpommin ymmärtää, mikä virheen tai (käsittelemättömän) poikkeustilan sai aikaan ja miten se tulisi käsitellä. (Käsittelemätön poikkeustila itsessään on virhe.) Toisin sanoen sen on tarkoitus helpottaa kehittäjän työtä dokumentoimalla poikkeustilannetta.

Kuvausviestin varaan ei ole suositeltavaa toteuttaa poikkeustilan yksilöintiä taikka ohjauslogiikka, koska viesti saattaa muuttua ohjelmistoversioiden välillä, eikä sen voida taata olevan yksilöivä. Sitä ei tule näyttää loppukäyttäjälle, koska viestin ei ole tarkoitettu olevan helposti maallikoiden luettavissa, eikä sitä välttämättä ole kotoistettu ja se saattaa paljastaa salaista tietoa. Joskus kuvausviestit on kotoistettu täysin tai osittain, mikä

tekee niistä entistä kelvottomampia ohjelman käytettäväksi. Hyvä poikkeustilayksilöinti ja sopivat täydentävät jäsenet yhdessä riittävän kattavan dokumentaation kanssa tekevät kuvaustekstistä tarpeettoman poikkeustiloille. Tämä tosin hankaloittaa kehittäjälle ennestään tuntemattomien poikkeustilojen käsittelyä, koska kehittäjä pakotetaan siirtymään koodista dokumentaation pariin. Huonosti sanoitetusta kuvaustekstistä voi olla enemmän haittaa, kuin hyötyä.

Poikkeustilan omat ominaisuudet

Poikkeustilan omia ominaisuuksia kuvaavat lisjäsenet ovat melko harvinaisia, eikä juuri mikään ohjelmointikieli toteuta niitä osana vakiopoikkeustietomallejaan. Ehkäpä siksi, että niiden päättely voi olla hankalaa ja tapauskohtaista ja että ne voisivat toimia korkeintaan suuntaa antavina arvoina.

Malliin voi sisällyttää tiedon siitä, onko poikkeustila pysyvä vai hetkellinen. Tämän tiedon avulla olisi helposti pääteltävissä, kannattaako poikkeuksen aiheuttanutta toimintoa yrittää uudestaan välittömästi, hetken kuluttua tai lainkaan. Joillekin poikkeustiloille nämä kyseiset ominaisuudet vaihtelevat asiayhteyden mukaan, koska ne voivat riippua useista eri järjestelmistä ja niiden tiloista. Tätä hankaluutta voi osittain ratkaista selkeämmällä ja kattavammalla poikkeustilajäsentelyllä ja -yksilöinnillä.

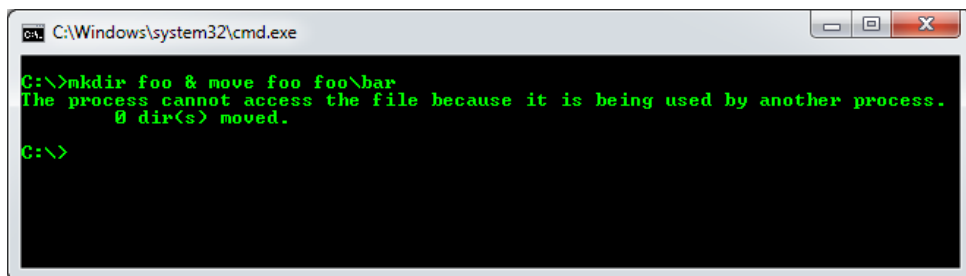
Toinen mahdollinen ominaisuus on poikkeustilan vakavuusaste. Jotta vakavuustieto olisi hyödyllistä, se täytyy määritellä selkeästi ja tarkasti. Muutoin sen varaan ei voi rakentaa luotettavaa käsittelylogiikkaa. Yksi tapa ajatella poikkeustilan vakavuutta on rinnastaa se estyvän laskennan määrään. Vähän laskentaa estävä poikkeustila ei ole kovin vakava. Muutamia toimintoja estävä poikkeustila on vakavampi. Paljon laskentaa estävä poikkeustila voi olla kriittinen järjestelmän toiminnan kannalta.

Vakavuusasteita käsiteltäessä täytyy huomioida, että ne eivät ole moduuli- tai toimialuerajojen yli siirtyviä. Kukin moduuli määrittelee omat vakavuusasteensa poikkeustiloilleen.

Poikkeustietomalli voisi yrittää viestiä, mikä tai kuka on vastuussa poikkeustilan syntymisestä. Vaihtoehtoja on kolme: moduulin itsensä käyttämät riippuvuudet, moduulin oma laskenta sekä moduulia käyttävä koodi. Tämän kaltainen jäsentely on käytössä joissain ohjelmointikielissä ja protokollissa. Ohjelmointikielissä se toteutetaan ryhmittelemällä poikkeustilat käsiteltäväksi tarkoitettuihin ja käsiteltämättömiin poikkeustiloihin. Jälkimmäisen ryhmän poikkeustilat viestivät ohjelmointivirheistä ja niiden viestimiseen voisi (tulisi) käyttää virhetilaviestejä.

Laaja järjestelmä, joka koostuu useista eri moduuleista ja toimialueista, voi sisällyttää poikkeustilan luoneen moduulin tunnisteeseen osaksi viestiä. Pitkissä poikkeustilaviestiketjuissa alkuperätiedon sisällyttäminen helpottaa ongelmatilanteiden selvittämistä.

Boheemin päivärytmin ehkäisemiseksi, tämän osan on päätyttävä tähän. Illat venyvät helposti pitkälle aamuyöhön mieleisen tekemisen parissa. Toistamiseen jätän teidät, arvon lukija, odottamaan seuraavaa osaa. Iloinen matka poikkeustietomallien parissa jatkuu ensi osassa. Terveisin Grilli.

A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows the path 'C:\Windows\system32\cmd.exe'. The command prompt shows the command 'C:\>mkdir foo & move foo foo\bar' and the error message 'The process cannot access the file because it is being used by another process. 0 dir(s) moved.' followed by the prompt 'C:\>'.

Kiitos Win32 ohjelmointirajapinta :)

Haistellaan varpaita, yms

Hv sauna codematel

Perintö kiertää

Lakista viiniä ja kartusta viinaa

Pj määrittää hv viralliset jatkot -
alepupi

Sinne siis

Katteltii että derby pelaa huomen-
na ipsvitsii vastaa, aika kova matsi.

Klo 14.30

Mailman kovin liiga, mennäkö
kattoo

Mennää kattoo pistä toho

Egyptian

Aamulla hereille

Pistin snäppii oisko rotuaarille klo
2, oma viinilasi mukaa

Ei vastta

Tg: tosijjaa

Ei vastaa

Snäppikartan mukaa monksun
kämpillä klo 4

Monksulle: monksu mis koris

Tällähä se

Kuva sohvalla heräilevästä Koripal-
lostä

Koris myistelee herätessään

Ainii piti mennä alepupii

Koriksen piti mennä fribaa klo 12

Ei kernny

Celtic



Rotuaarilla odotelen

Paistaa filin lippis

Logo oranssi ku koripallo

Siis viiniä ja lonkkua

Ei koko pulloa >:(kato kelloo

Alepupiin

Derby kerkes tehä omari

Mitä vittuu äijä yritti

Oppikirjasuoritus puskusta
suoraan oman verkon perukoille

Ainii ei oo karttuu

[Mela kuva]

Koris muistelee:

Karttu oli eilen ale pupissa

Karttu nojasi nurkkaan sievästi

Asian

Mon

Types of Feet Shapes

Lähtiessä karrttua ei näy, mietitään
aamulla

Mutta:

Karttu ei ole ale pupissa

Missä karttu on?

Hyvä peli derby tasottaa mut ips-
vits vie 2 - 1

Ei keritty liikaa pelii katto ku mi-
etitti eeäfallän joukkueiden kautta
ja katotti ympärivuotiset heinäsir-
kat läoi alusta asti

Ja etitti karttua

Ei oo pupis

Mut hyvä peli

Katottaa lätkeää alepupis

Viiniä on viel laukus jällellä

Lähtääpä johonki ainolanpuistoon
juomaa viiniä

No lähettää

Käyttii kaupassa

Vitutti hinnat - 5 e pitkä lonkku

Loputullos: 2,5 e a le coq lonkku ja
safkaa yht. kymppi

Eksyttiin vahingossa marskinpuis-
toon

Juomaan viintä ja lonq

Miks me tultii marskinpuistoon

No e i mitää laukku ja reppu pen-
kille

Mies kopautti olkaa

-Onko teillä viinaa

Se on pultsari ja iso koira

Keskellä kirkasta päivää

Tai no on se jo vähä himmennyy

-Kaljaa?

Lonkeroa o

-Saatte 7 e

-Onks äijäl detroitin lippis

Ei oo ku philadelfian

-Mite mää ne sekotin

-Olin baarikierroksella koiran kaa

-Missä me ny oltii ei ollu ninve vaa
joku muu baari

-Mää maksan spotifaililla

Oisko kuitenkin mobilepaylla t. Ko-

man

t

Germanic

man

golian

Norwegian

ris

Stretched

Most Common Typ

- Saatte 5 e
- Mikä nimi nii maksan
- Oisko kuitenkin numero t. Koris
- Pultsaru jäppää aiheesta:
- Yhteistunna suunta (huono)
- Tiiät kyl varmaan mistä puhun
- Haistakaa vittu
- Paljonko
- Pistä vitone
- Haistakaa vittu mä laitan sulle kympin

MobilePay • 22 minuuttia sitten

Olet vastaanottanut rahaa

Tero lähetti sinulle 10 €

- Ja vielä muuja soittaa
- Kohta vuedään varmaan putkaan
- Mää juttelen äijien kans viel hetken, tuun sit kotiin

Tero oli kuitenkin asiamies
Siis meitä kohtaan

- Sit:
- Juteltii teronkaa viel hetki
- Saako koiralle antaa eväsleippää
- Kuolee kuitenkin kohta
- Koira saa leivän reunoja
- Morotettii ja lähettii
- Detroiti mies

- Tero saa myös viinin pohjat
- Tero kyselee:
- Epstein lista
- Tero todetaa metallityöntekijäksi
- Tero 45 v
- 8 v koira
- Tero kyselee:
- Ookko saanu pillua

- 30 sek myöhemmi
- Poliisi kulki mardkinpuiston läpi ja pysähtyi
- Mr basketball tokaisee että tästä tuler juttu kiltalehteen
- Poliisi terolle:
- Oli ollu tilanne tytön kaa.
- Kyselee terolta
- Terolta otetaa hetu jne ja kuvataa

Teroa vituttaa

- Valkeaan pistämään ylös asioita
- Täähä o valmis uutine
- Lähetän jutun päätoimittajalle klo 19.22
- Ja kauppaan...

The End

HUOM! Liikunta-, urheilu- ja nuorisoministerin karttu on edelleen kadoksissa!
Mikäli sinulla on näköhavaintoja, kuulohavaintoja tai muita havaintoja kartusta, ilmoitathan siitä välittömästi irkissä kanavalla #oit

Isekai Slop Suosituksia Kesäksi 2026

Hei kaikki mamman kullan musikat, rekka-kunit ja reunakreivit. Olen tässä viimeisen parin vuoden aikana alkanut katsomaan animea. Olen pääosin katsonut uudempia animeja, joita on julkaistu 2015 vuodesta eteenpäin. Olen tutustunut muutamaa genreä tässä parin vuoden aikana ja isekai on genre mihin olen eniten hurautunut. Tältä listalta ei löydy liian vakavasti otettavia suosituksia. Slop suositusten jälkeen hyvin lyhyesti pari sarjan nimeä joita voin suositella kun ovat oikeasti hyviä sarjoja.

Ennen kuin menemme suosituksiin haluan lyhyesti kertoa parista termistä, joita näkee genrestä puhuttaessa. Aloitetaan ihan genre nimestä:

Isekai on fantasia alagenre, jossa tarinan hahmo siirtyy hänen vanhasta maailmasta johonkin uuteen maailmaan. Yleensä maapalolta johonkin fantasiamaailmaan.

Uudelleensyntyminen “reincarnation” hahmo kuolee jossain ja syntyy uudelleen, yleensä uudessa maailmassa säilyttäen tiedot ja muistot edellisestä elämästä.

Kutsuminen “summoning” hahmo teleportataan uuteen maailmaan jonkin rituaalin tai tajjan kautta.

Dungeon rajattu labyrintti- tai luolajärjestelmä, jossa asuu hirviöitä ja muita fantasiaolentoja.

Kirjallisuus RPG “literature RPG (role playing game)” motiivi japanilaisessa fantasia genressä, jossa voimat, kyvyt ja voimatasot on kerrottu videopelityyppisten käyttöliittymien ja kielen kautta.

Haarem on animegenre, jossa mies päähenkilö kerää itselleen ympärilleen häneen ihastuneita ja rakastuneita naisia.

Otome on deittailu peligenre Japanissa. Pelit ovat visuaalisia romaaneja.

Ja sitten suosituksiin:

Handyman Saitou in Another World (Benriya Saitou-san, Isekai ni Iku) kertoo yleismies Saitousta ja hänen seikkailuistaan uudessa maailmassa, johon hänet kutsuttiin. Hän kiertää maailmaa ja dungeoneita ritari Raelzan, vanhan seniilin taikuri Morlockin ja raha-ahneen kuukeiju Lafanpanin kanssa. Saitou hyödyntää hänen maapallolla kerättyjä yleismiestaitoja, kuten lukkojen tiirikointia, varusteiden korjaamista ja tekemistä.

Handyman Saitou in Another World on tarina perheestä, uhrauksesta ja rakkaudesta. Tarina kerrotaan lyhyiden kohtausten kautta, jotka on höystetty huumorilla. Se on ylistysvirsi yleismiehen taitojen tarpeellisuudesta meidänkin maailmassa ja miten paljon yleismiehen taidoilla voikaan tehdä, vaikka niistä ei paljoa makseta.

Mielestäni oli hauska anime katsoa. Kohtauspainotteisuus ei oikein iskenyt, mutta hauska tarinankerontona iski. 7/10

Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill (Tondemo Skill de Isekai Hourou Meshi) kysyy hyvin keskeisen kysymyksen: Mitä jos Amazon olisi supervoi-

ma? Mukouda Tsuyoshi kutsuttiin sankariksi vahingossa parin muun hepun kanssa uuteen maailmaan taistelemaan Reijseger valtakunnan puolestaan. Hän ei kuitenkaan saanut taisteluun liittyvää supervoimaa, vaan hän pystyy ostamaan ruokaa verkkokaupasta suurinpiirtein meidän maailman hinnoilla. Hän tällä verukkeella jättää sankarin työn taakseen ja lähtee tutkimaan uutta maailmaa, pois so- taisesta Reijsegerin valtakunnasta.

Meidän maailman ruoka ei ollut valmis keskiaikaiseen fantasiamaailmaan, Hän valmistaa niistä niin hyvää ruokaa, että hän saa hirmuisen Fenrir Fel:in matkakumppanikseen. Säästääkseen rahaa, hän alkaa käyttämään paikallisia raaka-aineita, kuten hirviölihaa. Hän pystyy lukemaan myös omia ja toisten kykyjä.

Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill on isekairuoka-anime, josta en uskonut aluksi nauttivan. Hyvä ruoka tuo kuitenkin ihmisiä yhteen, pelastaen maailmaa samalla. 9/10

The Aristocrat's Otherworldly Adventure: Serving Gods Who Go Too Far (Tensei Kizoku no Isekai Boukenroku: Jichou wo Shiranai Kamigami no Shito) kertoo uudelleen syntyneestä Cain von

Silfordin (vanha nimi Kazuya Shiina) seikkailuista fantasiamaailmassa. Jumalat hänelle suo niin paljon voimaa, että hän voi pelastaa maailma palalta.

Eräänä päivänä hän kuitenkin voimillansa pelastaa valtakunnan prinsessan ja kreivin tyttären, alkaen haalimaan ympärilleensä haaremia valtakunnan voimakkaimpien ihmisten tyttäristä.

The Aristocrat's Otherworldly Adventure on huumoripainotteinen voimafantasia slop fest. Hauska viikonloppuanime. 8/10

Villainess Level 99: I May Be the Hidden Boss but I'm Not the Demon Lord (Akuyaku Reijou Level 99: Watashi wa Ura-Boss desu ga Maou dewa Arimasen) kertoo uudelleen syntyneestä Yumiellasta, joka syntyi otome pelin maailmaan. Hän ei ole pelin päähahmo, vaan salainen viimeinen pomo. Hän kuitenkin haluaa välttää tämän leiman ja haluaa pyyhkiä pahuuden maailmasta. Otome ei kuitenkaan anna periksi, vaan pakottaa pelin oikeat päähahmot tekemään asioita, joita ilman tarina ei etene.

Yumimella kuitenkin tietää jo tarinan ja alkaa valmistautumaan siihen, grindaten itselleen pelin maksimitason 99 ennen tarinan alkamista, shokeeraten koko

taikakoulun.

Vaikkakin hyvin geneerinen, niin mielenkiintoinen viikonloppu anime kuinka Yumiella yrittää taistella pelin tarinankerrontaa vastaan, pyrkien rikkomaan pelin. 7/10.

Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon (Jidou Hanbaiki ni Umarekawatta Ore wa Meikyuu wo Samayou). Uudelleen syntyminen on meemi isekai genressä pitkineen otsikoineen, erillaisine rooleineen ja syntymisen kohteineen. Entä jos syntyisit fantasiamaailmaan juoma- ja ruoka-automaattina? Boxxon ollessa automaatti, ei hän hirveänä pysty liikkumaan tai kommunikoidaan, mutta hän saa apua näihin supervoimakkaalta Lammissilta. Tämä on rakkaustarina Boxxosta ja Lammissista, jotka kiertävät suurta dungeonia, kun maailma sen ulkopuolella on ekstra vaarallista.

Animen asetelma on absurdi, mutta jotenkin se vain toimii. Tarinan kerronnassa olisi jonkin verran viilattavaa, mutta niin vähän kaikissa on. 8/10

Isekai Office Worker: The Other World's Books Depend on the Bean Counter (Isekai no Sata wa Shachiku Shidai) kertoo työnarkomaani Seiichirou Kondusta, joka

yrittää auttaa hätään joutunutta Shiraisi Yuua, jota kutsutaan uuteen maailmaan. Hän imeytyy mukaan tähän uuteen maailmaan Yuan kanssa, joka kutsuttiin maailmaan puhdistamaan demonista korruptiota. Uudessa maailmassa hän ei pysty vain katoamaan, vaan pyytää töitä. Hänen ollessa lahjakas kirjanpitäjä, hänet palkataan kunkin kaallisen hovin kirjanpitoon, jossa hän alkaa ratkomaan maailman korruptio-ongelmia.

Seiichirou on kuitenkin allerginen uudelle maailmalle ja tarvitsee hyvin intiimin rituaalin pysyäkseen hengissä. Tässä rituaalissa häntä auttaa kolmannen ritarikunnan kapteeni Aresh.

Tämä oli yllättävän hauska ja mielenkiintoinen äijien tarina, johon Seiichiroukin pikkuhiljaa alkaa herätä. 9/10.

Siinä olisi muutama isekai slop suositusta ensi kesäksi. Jokaiselle jotain. Pari oikeasti varteenotettavaa sarjaa, joista en kerro muuta kuin nimet:

Re:ZERO -Starting Life in Another World-, KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!, Overlord, Saga of Tanya the Evil ja That Time I Got Reincarnated as a Slime (aka Tensura)

<3 dolmio

B	I	N	G	O
Harem	Self-aware	Demon King	Truck-kun	Learning enemies' skills
Church bad	City-building	Slavery	Dungeons	Tiddy
Fairies	Video game UI	Free!	Big witch hat	Guild / adventurer system
Edgy	Loser protag becomes OP	Imouto	Blonde knight lady	Goblins
Talking dragon	Elf girl	Furries	Weakest skill is actually strongest	Reinventing real world modern tech

B	I	N	G	O
Multiple people are isekai'd	Slavery	Love interest is underage or has a large age gap with Mc	Blonde elves vs dark elf conflict	Not isekai, but generic low fantasy slop/ SLW clone
Kicked from hero's party	Reincarnated into a game/novel	Reincarnated from birth	Uses technology or techniques from their time period	Racism towards animal people
Elemental based magic system	Mc is morally opposed to killing people	Corny dialogue	Revenge isekai	Reverse isekai
Parody	Animal girl companion	Scene with SA	Pop-up system	Demon army vs human army
Harem	X skill/class is actually super op	Dungeons or gates open up and monsters pour out	Good writing/ compelling story	Mc is average height, relatively lean and has a generic flat black hair cut

Psykoosikännit

Kuten varmasti kaikki tiedämme, alkoholia juodessa voi kohdata monenlaisia humalatiloja. Tunnettuja esimerkkejä ovat kusipaskakännit, itkuhumala, rähinäkännit tai hie-man harvinaisemmat mörkökännit (kannattaa googlata). Mutta kuten harvinaisia lintuja, myös harvinaisempia humalatyyppejä voi bongata todennäköisemmin etelässä.

Oulun kännibongarit ovat tehneet merkittävän havainnon: täysin uuden humalatilan, psykoosikännit. Tämä ensihavainto tehtiin Suomen eteläisemmältä laidalta, Otaniemessä. Harvinainen löydös tehtiin 13.–14.3.2026.

Psykoosikännien syntyyn vaikuttavista tekijöistä ei voida vieläkään olla täysin varmoja, mutta oletuksemme ja syytteet kohdistuvat eräiseen nimeltä mainitsematon toisen vuoden opiskelijaan (koskija) joka oli taikonut eteensä kahdeksan jallushottia, jotka tuhoutuivat varsin nopealla tahdilla. Asiaan saattaa olla vaikutusta myös sillä, että menomatalla törmäsimme alennuksessa oleviin viinaksiin jotka tottakai villitsivät koko luokkaretken.

STAGE 1 **Psykoosikänni** HP 250



NO. 0150 Genetic Pokémon. HT. 6' 7" WT. 269.0 lbs.

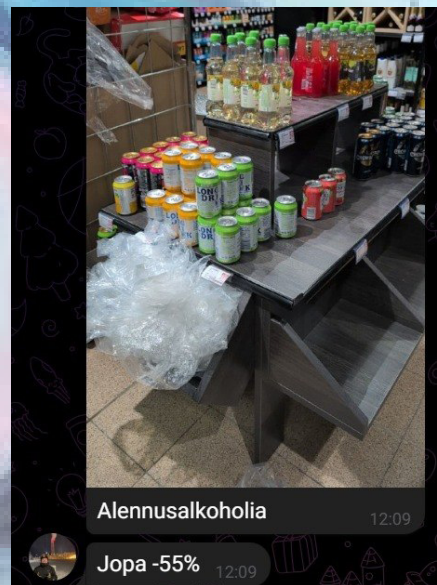
Ability **Muistinmenetyt**

	Itkupotkuraivarit	60
	Laulaminen	120
	oksentaminen	160

weakness x2 | resistance | retreat ***

SVP

©2023 Pokémon / Nintendo / Game Freak



Luonne ja käyttäytyminen

Psykoosikännien luonne on äärimmäisen arvaamaton, koskaan ei tiedä mitä seuraavaksi tapahtuu. Esimerkiksi unidemonin esittäminen oli täysin uusi ja ravisuttava kokemus jopa asiantunnoille. Uhri saattoi kävellä unissaan, yrittää kiivetä ikkunasta ja päätyä lopulta hyppäämään kanssajuopottelijan päälle kuin missäkin WWE-matsissa konsanaan rymistellen ikkunan toiselle reunalle. Käytös muistutti ajoittain riivattua robotti-imuria: jatkuva tarve päästä huoneen nurkkiin ja pyöriä siellä vaikutti olevan keskeinen osa ilmiötä.

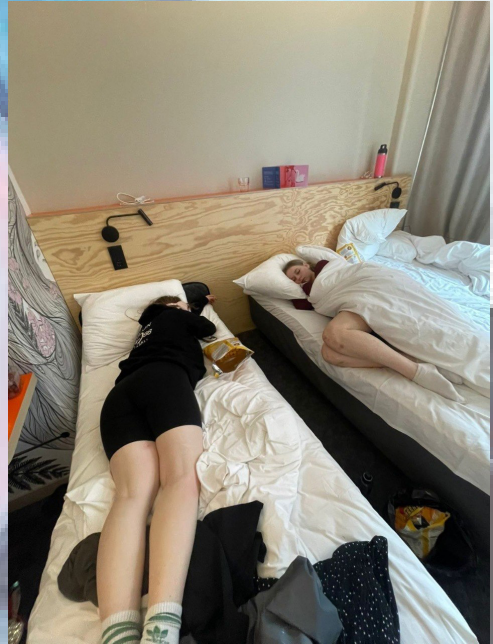
Havaitsimme myös, että psykoosikännin uhreilta puuttuu lähes täysin itsesuojeluvaisto. Eräs uhri yritti limboa metallitangon alta noin 3,5 promillen humalassa (Bläkkiksen mukaan), mikä johti erinäisiin vammoihin. Tilanteen seuraamista hankaloitti merkittävästi se, ettei uhri muistanut seuraavana aamuna tapahtumista mitään – kolhujen alkuperä jäi siis arvailujen varaan.

Psykoosikännit kostautuvat käyttäjälleen rajusti jo saman illan aikana, mutta viimeistään seuraavana aamuna. Kyseisessä tilassa on hi-

uksenhieno raja riehakkaan menon ja täydellisen romahduksen välillä, joka ilmenee itkemisenä ja huonovointisuutena. Kohteiden pahoinvointi oli sekä henkistä että fyysistä, mikä tuli selväksi kaikille siinä vaiheessa, kun toinen uhreista päätti jäädä yöksi vessan ja samalla räyhäsi ja itki pahaa-aavistamattomalle fuksille (sori Mihkkail).

Mainoskatko

Montako Taffelin Nacho Cheese Balls -pussia näet kuvassa?



I played it so you (don't) have to: Sex with Stalin

Oletko koskaan miettinyt, mitä todellisesti on Sex with Stalin? No kiva juttu jos oot, mut en voi spoilaa. Tieteellisistä syistä eka ajattelin tehdä analysoivan tekstin tästä pelistä, koska itse mietin tuota alun kysymystä, mutta siinä kun koitin hakata kaikkia 27:tä endingiä läpi alko tuntumaan siltä etten voisi mitenkään analysoida kaikkea. Tässä siis tierlist endingeistä. Pelatakaa ite ni voitte sitte olla eri mieltä ja kirjottaa siitä oman terminaali-jutun, mutta tää on nyt (en tiiä viä keiden ni toistaseks salee mun).



S ja A itsensä selittävät

En ees muistanu, mitä näissä oli tapahtunu ni pitipä mennä pelaamaa viä kirjotusiltana läpi... kaikkiin ei ees ollu cutsceneä, iha mälsää... Paskaa :)

Ei paljoa juttua tästä tullu... loppujen lopuks olin aika monttu auki koko ajan ku tota pelasin. Ei mitenkää pystyny arvaamaa mitä sieltä seuraavaks tulis vastaan. Legit pelaa ite, oli iha hassu kokemus. Toki jos ei jaksa tommosta "visual novel" tyypistä dialogipeliä ni emt älä sit ei mua ees kiiinosta hmph.

-sko_ish



S					
A					
B					
C					
D					

Anime destroyed the Soviet land...

Haluatko vittu
miljonääriksi?

X

Mikä on
Vaajakosken
ABC?

Answer here >

Pankit yrittää
räjäyttää hänet!
Nopea tapa
saada rahaa!



Häpeänurkkaus

Tänään häpeänurkkauksesta bongaat kaksi (2) kappaletta toimittajia (sivuilla), jotka eivät lehden mittavan myöhästymisenkään jälkeen ole tehneet tähän lehteen yhtäkään juttua. Lisäksi keskellä on allekirjoittanut päätoimittaja, joka lupauksista huolimatta toimitti lehden reilusti myöhässä...





