

't Strakske I

JAARGANG 91

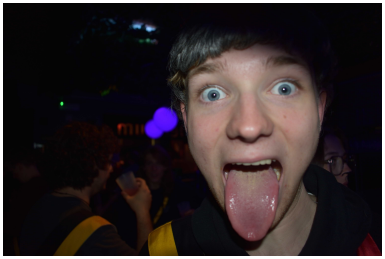
V.U. NICO MURANIA












POV: When the fajitas
come out sizzling

Editoriaal

Beste lezer,

Hopelijk hebben jullie de eerste weken van dit academiejaar overleefd[1] en hebben jullie er nog steeds zin in! Mits enige vertraging hebben jullie dan eindelijk het eerste[2] Strakske van het eerste semester vast!



Voor zij die al de prachtige cover hebben gezien, ik dank Roxane daar alvast voor. Voor wat de exacte *backstory* is, verwijs ik jullie graag door naar haar of Linde; zij zullen dat wellicht beter kunnen uitleggen dan ik.

Blijkbaar moet ik dus ook een beetje uitleg geven over de artikels in dit Strakske. Voor dit Strakske bedank ik alvast de redactie[3] voor alle artikels die zij hebben geschreven. Er staan hier echt mega random artikels in, wellicht omdat dit Strakske geen thema heeft. Zo blijft het voor jullie spannend bij het omslaan van elke pagina[4].

Voor deze editie van het Strakske is de beslissing gemaakt om de woordjes van de praeses, cultuur, sport, feest en schachtentemmer over te slaan, aangezien blijkbaar niet veel mensen deze lezen. Dat wil dan ook zeggen dat ik extra veel plaats heb gekregen om al mijn gezever hier in dit editoriaal te kunnen vertellen.

Mijn extra zever begin ik eerst en vooral al met een top 3 van ergste dingen die mij al zijn overkomen dit semester:

1. Brakken
2. Les volgen

[1] Ondertussen eerder bijna volledig het eerste semester
[2] En enige
[3] Crazy self glaze
[4] Behalve als u de inhoudsopgave kan lezen

3. Overleaf da moeilijk doet over text en foto's over meerdere pagina's te verspreiden, zodat het nummer 3 van deze lijst op een volledig andere pagina staat en dat daarom dit puntje van de top 3 bijna even lang duurt als een volwaardige alinea

Ik hoop dat jullie dit allemaal even relatable vinden als ik. Mijn *anger and frustration* over Overleaf stopt hier echter niet. Ik ben met het maken van deze Strakskes meermaals te weten gekomen dat de gratis compilatiekracht van Overleaf mega *balls* is, en dat ik dus op een of andere manier toch moet proberen om alles hier in te proppen om zo toch nog één document te bekomen[5][6].

Dat gezegd zijnde, zijn we trouwens nog steeds op zoek naar een enthousiaste[7] Winees die graag de taak van Scriptor op zich wil nemen! Ook zijn we altijd op zoek naar enthousiastelingen om enkele artikels te schrijven voor elke editie van 't Strakske. Voel jij je geroepen? Dan kan je ook altijd onze redactie aanvullen!

Aangezien ik een zoomerkindje zonder leven ben, heb ik mij in dit Strakske ook niet beperkt met het aantal gebruikte memes. Memes maken immers een cruciaal deel uit van onze internetcultuur, en als procultuur kan ik dit moeilijk niet appreciëren. Wist u trouwens dat het woord "meme" van het Oud-Griekse *mīmēma* (μιμημα), wat nabootsing betekent? *Now you do!*

Omdat ik geweldig ben in *yappen*[8], kan ik hier gewoon random dingen vertellen die op zich te kort zijn voor een volwaardig artikel. Ik hoop dat tegen de tijd dat dit strakske uitkomt, dat GTA VI al uit is. Op dat vlak zijn GTA VI en dit Strakske toch gelijk: er liep allebei mega veel vertraging op. Het is alleszins het plan om niet maar 1 Strakske per semester uit te brengen. Het voordeel aan wachten

[5] Een bijna dubbel zo lang Editoriaal helpt daar volgens mij niet bij.

[6] En nee, ik ga geen budget vrijmaken voor de Premium versie, *shit be expensive*.

[7] *Optional, but recommended*

[8] Ik denk dat vrijwel iedereen dat kan bevestigen

op een Strakske is dat jullie ten minste iets hebben om naar uit te kijken. En wees eens eerlijk, wat voor zin heeft het leven als je niet kan uitkijken naar een nieuw Strakske[9]?

Hoewel de WiNA-awards nog ver in de toekomst liggen, en ik *for once* eens een positief gethematiseerde award wil winnen[10], kan ik hier alvast een poging doen om mezelf te promoten voor grappigste Winees:
Een informaticus gaat op café en steekt twee vingers in de lucht. De barman knikt en geeft de informaticus twee pinten, waarop de informaticus protesteert: "Zeg, ik had er wel drie besteld, hé".
Heisenberg wordt tegengehouden door een politieagent aan de zijkant van de weg. De agent zegt: "Weet jij wel niet hoe snel je ging?", waarop Heisenberg antwoordt: "Natuurlijk niet, ik wist wel op elk moment mijn positie."
Drie statistici zijn op jacht voor een hert. Ze zien er een. De eerste schiet een meter te veel naar links, de tweede schiet een meter te veel naar rechts, waarop de derde roept, "Ja, we hebben hem!"
Als je nu niet denkt van "Goh, die Nico, misschien moeten we op hem stemmen voor grappigste Winees", dan weet ik het ook niet meer.

Hoewel u nog steeds een dankwoordje kan terugvinden aan het einde van dit Strakske, wil ik hier nog eens even de tijd en plaats nemen om het hele praesidium te bedanken! Het eerste semester zit er al bijna op en ik vind dat iedereen dit al zeer goed heeft gedaan! Hoewel er van tijd tot tijd wel iets mis liep[11], is alles uiteindelijk wel goed verlopen. Ook doen ze allemaal hun taak om elk Strakske na te lezen. Daarom bedank ik hun allemaal nog eens heel graag!

Verder vertel ik dan graag nog een wist-je-datje. Zoals iedereen weet, spreken we over x^2 als x *kwadraat* en soms over x^3 als x *kubisch*. Wisten jullie ook dat er ter-

[9] Met dit soort Strakske glaze was ik misschien toch beter Scriptor geworden.

[10] i.e. niet opnieuw brakste activiteit of slechtste drinker

[11] Iedereen die ooit praesidium heeft gedaan weet dat dit onvermijdelijk is

men bestaan voor iets tot de 4^{e} en 8^{e} macht. Als we over x^4 willen spreken, kunnen we spreken over x *zenzizenzic* en over x^8 als x *zenzizenzizenzic*. Dit komt van een Middeleeuws-Italiaans woord 'censo', wat vierkant betekent, dat in het Duits werd geschreven als 'zenzic'. Daarom wordt x^4 dus *zenzizenzic* genoemd, aangezien het een vierkant van een vierkant is, en x^8 is dus een vierkant van een vierkant van een vierkant. We kunnen in principe zo verdergaan om analoge naamgevingen in te voeren voor x^{16} en x^{32} etc..

Omdat ik mijn Editoriaal echter wil beperken tot 4 pagina's, denk ik dat het beter is als ik hier al begin af te sluiten. Aangezien dat dit dus het laatste Strakske is dat wordt gepubliceerd voor de examens, wens ik ieder van jullie alvast heel veel succes met de blok en de examens! Moge iedereen die dit Strakske leest gezegend worden met een 20/20 op elk examen!

Met vriendelijke groeten,
Nico,
Quaestor 2026-2027



Inhoudsopgave

Editoriaal **5**

De complexiteit van Go **10**

Quiz: welk praesidiumlid ben jij? **15**

Wetenschapsfilosofie volgens Voltaire **19**

De Grote Cola-Test: 9,33 Liter, 25 Smaken en 1 Dodelijke Maag **22**

5 must-play-videogames **25**

Brain food voor de blok **30**

Bangers uit mijn playlist **32**

Glijbaantjes **33**

Kaperijen van memerijen **35**

Puzzels **37**

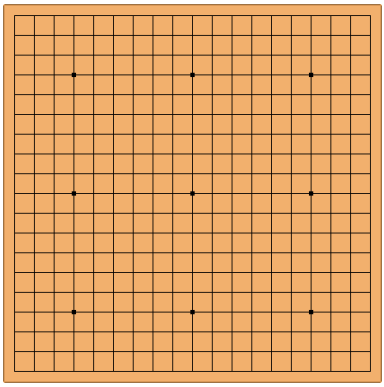
Dankwoordje **41**

De complexiteit van Go

Go is een van de oudste bordspellen ooit. Heb je je ooit afgevraagd hoe het werkt? Dan heb je geluk[12], aangezien jullie hier een artikel krijgen over hoe je Go moet spelen en waarom dit een van de moeilijkste spellen is om te beheersen.

De opzet

Go is een bordspel dat al meer dan 2.500 jaar oud is, en het blijft tot de dag van vandaag een van de meest complexe bordspellen die er zijn. Het spel is ontstaan in het Oude China. Het wordt gespeeld op een bord van 19 x 19 lijnen (zie Figuur 1), die zorgen voor 361 mogelijke posities om op te spelen (er wordt niet gespeeld in de vierkanten, maar op de hoekpunten ervan). Zwart krijgt 181 stenen, en wit krijgt er 180. De reden hiervoor is dat, in tegenstelling tot het schaken, de speler met zwart begint.



Figuur 1: Een klassiek Go-bord.
Er bestaan kleinere borden van groottes 9 x 9 en 13 x 13, bedoeld voor beginners.

De spelregels

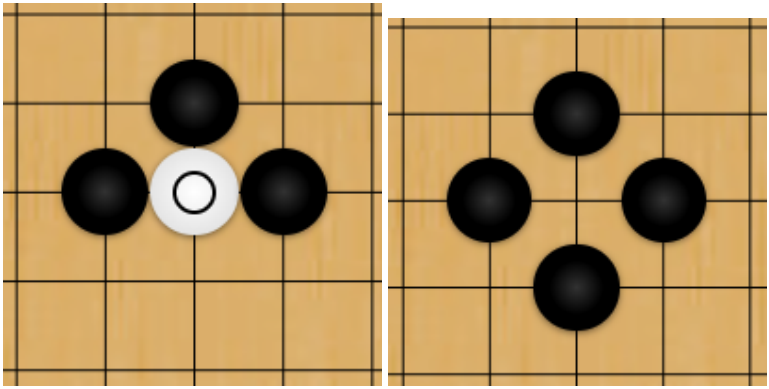
De regels van Go zijn, verrassend genoeg, zeer simpel. Het doel van het spel is om een zo groot mogelijk gebied in te

[12] NVDQ: of misschien pech, aangezien je het maar moet doen met *mijn* uitleg

sluiten met je eigen kleur. Elk **open** omsloten hoekpunt telt mee voor 1 punt. Elke speler legt afwisselend (zoals eerder vermeld, beginnend bij zwart) een steen op het bord op een hoekpunt van een vierkant. Stenen worden **verbonden** genoemd wanneer ze aan elkaar grenzen, horizontaal of verticaal. Stenen die met elkaar verbonden zijn, worden ook wel een **groep** stenen genoemd. Elke speler is vrij om een beurt over te slaan. Wanneer beide spelers na elkaar een beurt passen, dan eindigt het spel en worden de punten geteld.

Stenen vangen

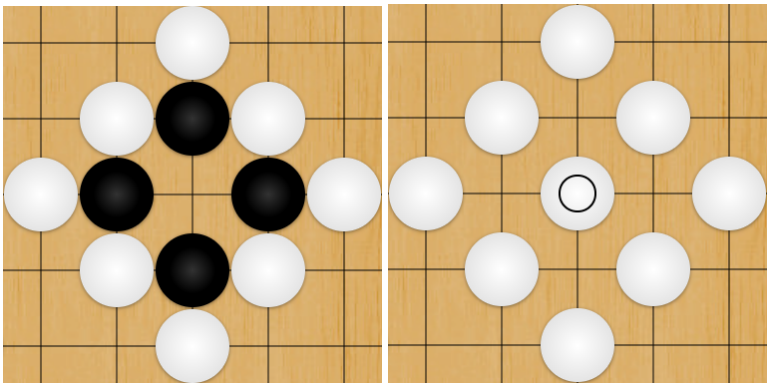
Wanneer een groep van de ene kleur volledig omsloten wordt door stenen van de andere kleur langs alle kanten (zie Figuur 2), dan worden deze van het bord gehaald en tellen deze elk mee voor 1 punt door de speler die de groep omsluit.



Figuur 2: Senen vangen in Go.
Links: wit heeft nog één vrije plek. Rechts: zwart heeft daar gespeeld en de witte steen is gevangen.

Zoals te zien is in Figuur 2, kan de speler met de witte stenen geen steen spelen die omsloten wordt door 4 zwarte stenen (aangezien dat dan een groep van 1 steen zou zijn, die volledig is omsloten door stenen van de tegengestelde kleur). Hier is echter één uitzondering voor!
Deze uitzondering doet zich voor wanneer het spelen van een steen in de zoals hierboven vermelde 'illegale' positie zou resulteren in het volledig omsluiten van alle andere

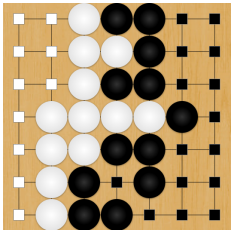
stenen (Zie Figuur 3). Wanneer die steen daarbij een groep van de tegenstander vangt, verdwijnt de groep eerst van het bord, waardoor je eigen steen weer vrij ligt.



Figuur 3: Speciaal geval van stenen vangen in Go

De puntentelling

Aan het einde van het spel telt elke speler het aantal hoekpunten dat die volledig omsluit. Punten die omsloten worden door zowel witte als zwarte stenen tellen voor niemand mee. Zoals eerder vermeld, elke steen van de tegenstander die een speler heeft kunnen vangen, telt mee voor 1 extra punt. Aangezien de speler met zwart mag beginnen, is het spel al van het begin niet eerlijk. Daarom krijgt de speler met wit op het einde van het spel 6,5 punten gratis (het halve punt dient om een gelijkspel te voorkomen). In figuur 4 is een voorbeeld gegeven van een complete partij.



Figuur 4: Voorbeeld van een Go-spel. Hier heeft wit 16,5 punten (10+6,5) en zwart 15.

De complexiteit

Go is een zeer oud bordspel, wat ervoor zorgt dat men al meer dan 2.500 jaar strategieën heeft kunnen ontwikkelen. Een groot deel van deze complexiteit is te wijten aan het feit dat een Go-spel vaak heel lang duurt. Net zoals bij schaken, is het niet altijd even makkelijk om tot 20 zetten in de toekomst te denken. Het continu proberen beschermen van je eigen stenen, zonder al te veel gebied dat je reeds omsluit te bedekken[13] en tegelijkertijd ook het gebied van je tegenstander te proberen infiltreren vergt gigantisch veel inzicht, theoriekennis, kennis van veelvoorkomende strategieën en vermogen om zo veel mogelijk potentiële posities te onthouden.

Go-computers

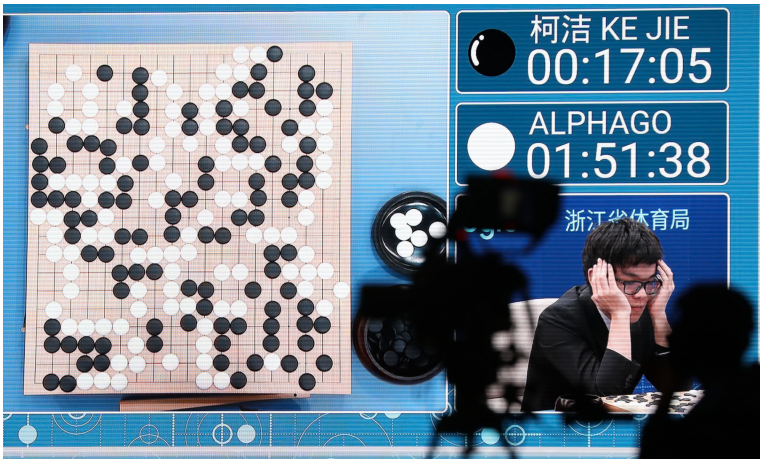
De eerste Go-computers dateren reeds van de jaren '70. De eerste soort Go-computers werkten via brutekrachtalgoritmen, waarbij er bij elke mogelijke positie, voor de komende x aantal zetten, een score werd toegekend. Degene met de hoogste score werd gekozen om gespeeld te worden. Aangezien dit soort algoritme veel tijd en geheugen in beslag neemt, was het niet ongewoon dat sommige professionele Go-spelers nog steeds beter waren dan dit soort computers.

Later (vroege jaren 2000) werd de strategie van *Monte Carlo tree search* toegepast. Dit is een strategie waarbij niet elke mogelijkheid wordt overlopen, maar vooral degene die duiden op veelbelovende oplossingen. Op deze manier kunnen 'goede' oplossingen verder uitgewerkt worden om zo tot meer zetten in de toekomst te kunnen nadenken.

Vanaf ongeveer 2015 werken de meeste Go-computers via deep learning, een techniek die toegepast wordt waarbij AI voorspellingen en keuzes leert maken op basis van beschikbare data (bv. hun eigen games of games gespeeld door professionsals), zonder alles expliciet te vragen. Ook wordt er vaak gebruik gemaakt van neural networks, een techniek om een AI op te bouwen op dezelfde manier als hoe neuronen in het menselijk brein met elkaar omgaan.

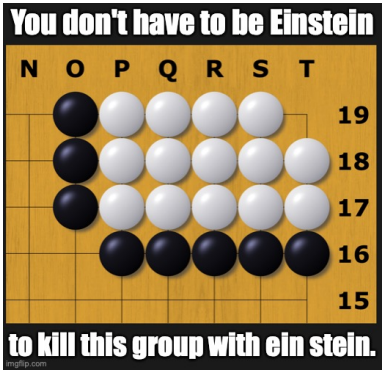
[13] Want dan zou je 1 hoekpunt van jezelf bedekken, hetgeen resulteert in 1 punt minder.

De meeste Go-spelers zien de wedstrijd uit 2017 tussen AI AlphaGo en professionele Go-speler Ke Jie als een groot keerpunt in de ontwikkeling van Go-computers. Ke Jie was op dat moment de beste Go-speler ter wereld en AlphaGo was op dat moment goed genoeg om Jie consistent te verslaan. Sindsdien zijn de meeste Go-computers veel beter dan de beste spelers.



Figuur 5: De wedstrijd uit 2017 tussen Ke Jie en AlphaGo

Meme om de pagina op te vullen[14]



[14] In thema, dan nog

Quiz: welk praesidiumlid ben jij?

Heb jij je ooit al eens afgevraagd welk praesidiumlid jouw *spirit animal* is? Met deze quiz kun je daar achter komen!

---

1. Wat is jouw favoriete soep?
   (a) Die van mijn oma, shoutout oma
   (b) Borscht, met zure room
   (c) Minestrone
   (d) Pompoen
2. Wat is jouw favoriete bestandsextentie?
   (a) .exe
   (b) .xcf, ik hou ervan om altijd te vergeten converten
   (c) .py
   (d) .pdf.pdf
3. Wat is jouw favoriete cantuslied?
   (a) When the saints go marching in
   (b) Uw dikke ma[15]
   (c) De Blauwvoet
   (d) De blauwvoet
4. Wat is jouw favoriete stelling van Euler?
   (a) e[16]
   (b) Stelling van Euler–Rayleigh inequalities
   (c) Bro weet ik veel
   (d) Die ene met de e en i en π en $\cos$ en $\sin$
5. Wat is jouw favoriete quote uit de Bee Movie?
   (a) De openingszin is gewoon peak
   (b) "Yellow, black. Yellow, black. Yellow, black. Yellow, black. Ooh, black and yellow"

[15] Zie pagina 343
[16] NVDR: dit is wel geen stelling, hé!

(c) “You like jazz?”

(d) [17]

6. Wat zou je doen als de quaestor al je budget afneemt?

   (a) Welk budget?

   (b) Ik gebruik het budget op voor de quaestor dat kan afnemen (en mss nog een beetje)

   (c) Hem slaan[18]

   (d) I can take him, maar ik heb volgens mij niet eens budget

7. POV: Taco-Matthieu valt je aan, wat doe je[19]?

   (a) Wenen en hopen dat het een nachtmerrie is

   (b) Resist the taco. Record the taco. Remember the taco.

   (c) Ik verleid hem

   (d) Ik verlies door maar het zicht van zijn schoonheid[20]

8. Hoeveel uur les heb je al geskipt tot nu toe?

   (a) De betere vraag is: hoeveel uur les heb ik nog niet geskipt?

   (b) Op 12/10, 14u31: 42u

   (c) ± 85 uur dit semester

   (d) Minstens 3 uren maar waarschijnlijk veel meer

9. Stel, je verliest je functie en moet kiezen tussen Sport, Scriptor of IT om als nieuwe functie uit te voeren. Welke zou je kiezen en waarom?[21]

   (a) Scriptor, ik kan niet op dat niveau programmeren of sporten, dus weinig keuze

   (b) Scriptor, ik zou obv een goated scriptor zijn.

[17] Deze persoon heeft de Bee Movie nooit gezien

[18] GOG, wtf??

[19] NVDVP: Also tis Tacotthieu, get your mind out of the gutter

[20] NVDR: Bro, schrijf eens een deftige zin

[21] Dit gezegd zijnde zijn we nog steeds op zoek naar (enthousiaste) Winezen om deze functies te bekleden!

(c) IT want ik kan alles aan Claude vragen

(d) Scriptor, Ik kan geen sport en mijn laptop is al 8 jaar oud [22]

10. Hoeveel mannen denk je dat de quaestor dit jaar gaat binnendoen?

(a) Ergens onder de 5 of boven de 8 hopelijk[23]

(b) $]8,9[$ + muilbingo[24]

(c) 12

(d) Ik zou zeggen 5 maar volgens mij zit hier al over

Meme om de pagina op te vullen



[22] Dit betekent niet dat ik voor een 10^{e} keer deze week moet gevraagd worden om scriptor te worden!

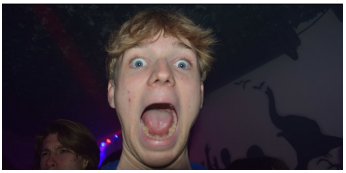
[23] NVDQ: *fym* "hopelijk"!?

[24] Ma dit telt *lowkey* niet mee

Meeste (a)

Jij komt het meest overeen met onze PR-Intern Samuel.

POV: je komt er achter dat de blok al bijna begint



Meeste (b)

Jij komt het meeste overeen met onze schachtentemmer Rayleigh.

POV: ik wanneer de prof zegt "dit is triviaal"



Meeste (c)

Jij komt het meeste overeen met onze Vice-Praeses Matthieu.



Meeste (d)

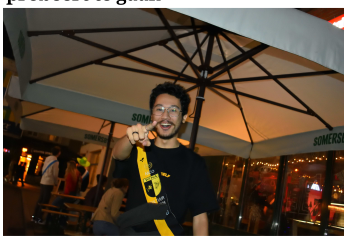
Jij lijkt helemaal niet op een praesidiumlid, maar komt eerder overeen met onze VM Connor.

POV: receiving straight teeth



Meme om de pagina op te vullen

Zeger wanneer iemand uit de les probeert te gaan



Wetenschapsfilosofie volgens Voltaire

Ons nieuw redactielid Ferre is voor dit artikel de geschiedenisboeken ingedoken om ons een historische *deep dive* te geven over de filosofie van de wetenschap.

Al vanaf de 17e eeuw wordt er nagedacht over de manier waarop wetenschap wordt verricht. Toen stonden er twee ideeën in directe oppositie van elkaar. Enerzijds was er het Empirisme in Groot-Brittanië met centraal John Locke, George Berkeley en David Hume. Zij waren van geloof dat wetenschap moet bedreven worden met de zintuigen. We hebben zintuigen en experimenten nodig om tot kennis te komen. Een pasgeborene is een onbeschreven blad (tabula rasa) en door zintuigen wordt de kennis verrijkt.

Aan de andere kant hadden we het Rationalisme, die vooral voorkwam in het Europese vasteland. Kernpersonen zijn daar René Descartes, Baruch Spinoza en Gottfried Wilhelm Leibniz. Hun standpunt stond haaks tegenover het Empirisme, namelijk dat kennis voortkomt vanuit de rede en het nadenken (de ratio). Onze zintuigen zijn maar beperkt en vanhieruit kan geen betrouwbare data voortvloeien, dus daarom moeten we denken.

Tot plots de legendarische filosoof Immanuel Kant (bekend van het uitdenken van een volledige theorie van moraalfilosofie als antwoord op het trolleyprobleem van Philippa Foot; zie aflevering 2 en 3 van het eerste seizoen van The Good Place) deze twee stromingen verzoent door te zeggen dat we zowel verstand als zintuigelijke input nodig hebben om de wereld te begrijpen (lame).

De persoon waar we het vandaag over zullen hebben, bevindt zich tussen beide stromingen.. Hij keek op naar mensen zoals John Locke en deelde hun visie van een pasgeborene als obeschreven blad, maar geloofde ook dat de ratio hét instrument was om bijgeloof, religieus fanatisme en onrechtvaardigheid te bestrijden. We hebben het vandaag over Voltaire, een Franse filosoof die in mijn mening interessante dingen te zeggen heeft over hoe we de wereld rondom ons zien.

Tijdens de verlichting in Europa kwam er een centraal idee vaak naar voor: niets wat we weten, weten we met 100% zekerheid. Dit betekent eigenlijk dat we voor alles wat we geloven, alle uitspraken die we doen over de wereld, we eigenlijk een leap of faith doen. Zelf als er ontelbare terabytes aan data zijn die ons idee bevestigen, doen we nog altijd een leap of faith. De sceptische lezer van dit Strakske zou nu mij een bericht kunnen sturen die stelt dat de stoel waarop die zit echt is, de kleren die die aanheeft echt zijn en het Strakske die die vast heeft echt is, dus dat die daaruit kan concluderen met 100% zekerheid dat de fysieke wereld echt is. En ik zou hem dan verwijzen naar de science ficton / actie film uit 1999 The Matrix, waarbij mensen onwetend gevangen zitten in een geavanceerde computersimulatie als tegenargument. Het punt is: niets wat we weten, weten we met 100% zekerheid. En dat was ook de mening van Voltaire, die liters schrijfinkt hierover neergepend heeft. In zijn woorden: Doubt is an unpleasant condition, but certainty is absurd.

Ik zou nu graag eens een stap verder zetten en eens onze eigen overtuigingen onder de loep nemen. Voor we dat doen wil ik graag iets verduidelijken: ik heb het hier niet over religieuze overtuigingen. Dit kunnen ideeën zijn die je gelooft met een sociale, politieke, morele achtergrond (al kan hetzelfde gedaan worden met religieuze overtuigingen). Graag zou ik je eens laten denken over een overtuiging die je hebt (ik ben een leerkracht, ik geef nu eenmaal graag huiswerk) en die gaan we eens onder de loep nemen met de centrale vraag: Waarom geloof je dit?. Dit kan een erg serieuze overtuiging zijn met een achtergrond in religie of politiek, maar kan ook zijn waarom je gelooft in spoken en geesten.

Een antwoord dat je al snel zou kunnen vinden is: omdat dat het juiste is; omdat dat de waarheid is. Eigenlijk moeten dat reflex overbruggen en ik geef je graag mee waarom met een ludiek voorbeeld. Stel we hebben twee vrienden: Fred en George. Fred gelooft met absolute overtuiging dat de eekhoorns in de bomen hem in de gaten houden en een geheime, wereldwijde elite vormen. George gelooft dat niet, hij gelooft dat eekhoorns gewoon simpele

zoogdieren zijn die noten verzamelen. Als je in gesprek zou gaan met beiden, dan zouden ze beiden hun bewijzen en redenen kunnen geven waarom ze geloven wat ze geloven, maar ze kunnen niet beiden kloppen. Minstens één van hen moet verkeerd zijn, terwijl ze beiden 100% overtuigd zijn van hun visie. Daarom is iets geloven omdat het de waarheid is eigenlijk niet de absolute reden van een geloof, dus probeer dieper te graven. Er zijn verschillende geldige redenen om iets te geloven: Misschien komt het je zo beter uit? Misschien geeft het je een goed gevoel? Misschien is het nuttig op een persoonlijk niveau om daarin te geloven? Misschien komt het uit een basis van luiheid of onwetendheid? De mensheid kan ontelbare redenen vinden om iets te geloven.

Nu even terzijde, ik wil niet overkomen alsof ik aanvallend doe naar mensen die bepaalde overtuigingen hebben die niet overeen komen met de mijne. Ik denk bijvoorbeeld aan mensen die actief meedoen met een geloofsovertuiging: mensen halen daar een gemeenschapsgevoel uit, voor sommige mensen geeft het hen juist een goed gevoel en een handvat om de beste versie van hunzelf te zijn etc. Het is gewoon niet voor mij, maar dat maakt hun overtuiging niet minder valide.

Mijn punt met heel dit artikel is het volgende: Zekerheid is onmogelijk en er zijn geen limieten tot wat een mens kan geloven. Het is een boodschap die ik meedraag, en die ook heel belangrijk was voor Voltaire en andere verlichte filosofen. Als je een persoon bent die iets gelooft op basis dat het de waarheid is en niet omdat het een nut kan hebben, dan geef je jezelf een levenlange verantwoordelijkheid om je geloof telkens bij te stellen, het onder een vergrootglas (of zelf microscoop) te bekijken en erg kritisch te kijken naar je eigen overtuigingen, waarbij je elk nieuw stukje kennis ertegenop weegt en ziet of je geloof nog een basis heeft.

Mijn centrale boodschap is dus blijf kritisch en blijf denken Winezen! Misschien leer je iets over jezelf of de wereld rond je.

$\sim$ Ferre (jullie correspondent in de 18e eeuw)

De Grote Cola-Test: 9,33 Liter, 25 Smaken en 1 Dodelijke Maag

Ons Sportje Skylar heeft tijdens onze doopcantus de proef op se som gesteld om zo veel mogelijk verschilende cola's te proeven en daarna te rangschikken in een *tierlist*.

Hey beste lezers! Als je dat nog niet wist: ik heb een *cantus* gedraaid op cola, maar dan niet zomaar een vlugge proefronde. Nee, ik ging voor de full-blown science-experience.

De dag voorafgaand aan mijn ondergang had ik een logistieke missie uitgestippeld: **6 verschillende winkels**. Waarom? Om elk willekeurig blikje cola van de wereld te vinden. Het resultaat? Ik kwam thuis met een schijnbaar onmogelijke **9,33 liter cola**.

De hypothese (aka pre-rating)

Voordat ik mijn maag liet vergaan, deed ik eerst een gok (zie figuur 6). Ik had namelijk een duidelijke stelling opgesteld:

- **De huismerken:** ik gaf ze de onderkant van de ladder.
- **Zero sugar, zero caffeine en zero calories :** ik gaf deze nul vertrouwen[25]. Als er kunstmatige zoetstoffen in zitten, dan kan het niets goeds zijn.
- **Cherry Coca-Cola:** dit is mijn standaard, mijn anker, mijn liefde. Deze scoorde logischerwijs hoog.
- **Bio Planet-cola:** nummer één op mijn lijstje. Ik herinner me dat die echt *"fire"* was, en ik zaagde er elke keer om bij mijn ouders.
- **Regular versus Zero:** de *regulars* doen het altijd beter, puur omdat ik geen fan ben van die chemische zoetstofdreun in een Zero.

[25] pun intended



Figuur 6: De pre-rating-hypothese

De metingen: een maag in paniek

Toen brak het moment aan. In eerste instantie dacht ik sluw te zijn: ik begon van de slechtste naar de beste en reserveerde de grotere flessen voor het allerlaatst, mijn fout.

Na het eerste deel van de cantus en **2 liter cola** in mijn maag besefte ik dat een volle maag geen goede smaakpapillen heeft. Het smaakte allemaal een beetje naar... 2 liter cola.

De strategie van deel twee

In het tweede deel van de cantus werd ik minder dogmatisch. Ik opende blikjes, nam een slokje, beoordeelde ze en ging verder. Dit was de juiste strategie, want zo kon ik eindelijk echte *head-to-head*-vergelijkingen maken.
En dan de verrassingen:

- **Dr. Pepper:** ik had deze nog nooit gedronken, maar wel *hyped* om deze uit te proberen, maar dat leidde enkel tot teleurstelling.
- **Pepsi:** ook hier was ik zwaar teleurgesteld. Hij smaakte veel te waterig, alsof ze vergeten waren de smaakstof toe te voegen.
- **Coca-Cola Lemon:** eindelijk! Na de teleurstellingen voelde het alsof ik weer degelijke cola dronk.

De sprint naar de finish

In het derde en laatste deel had ik simpelweg *niet meer*. Ik gooide alle blikjes open, proefde in razendsnel tempo, werkte mijn ranking af en verdeelde de overgebleven cola's onder mijn publiek , waaruit de Dr. Peppers wel in de smaak vielen. Zo verspilde ik nog minimaal aan cola ook.
Ik moet toegeven: de Bio Planet- en Ritchie-cola vielen tegen, maar misschien had ik daar ook gewoon te hoge verwachtingen.

De uitslag: wie wint de cola-kampioenschappen?

De absolute winnaar — en dat kwam niet als een verrassing — is de **Coca-Cola Cherry**. Die blijft onklopbaar. De **Pepsi Cherry** verraste me positief en kwam net iets dichterbij dan verwacht in de buurt van de winnaar. De **regular Coca-Cola** deed het ook zeker niet slecht, met de **Coca-Cola Light** als knappe achtervolger.
Normaal drink ik de vanillecola ook zeer graag, maar het was een *special edition* die nog net iets *creamier* was. Dat kon ik zeker appreciëren, maar het deed de klassieke smaak geen recht. In figuur 7 staan ze allemaal nog eens op een rijtje.



Figuur 7: De definitieve eindranking

Zo, dat was mijn avontuur in 9,33 liter. Tot de volgende keer, wanneer ik waarschijnlijk nog meer onzin zal drinken!

5 must-play-videogames

Videogames maken tegenwoordig een groot deel uit van onze vrijetijdsbesteding, maar welke zijn nu echt de moeite waard? In dit artikel stel ik vijf videogames voor waarvan ik vind dat ze echt wel de moeite waard zijn.

Disclaimer

Vooraleer ik dit artikel begin, geef ik eerst en vooral een disclaimer mee. Dit artikel is deels gebaseerd op online bronnen en deels op mijn eigen mening. Als je er niet mee akkoord gaat, *womp womp*. Ook komen er spoilers voor de games die hier besproken worden, dus wees gewaarschuwd!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo is tot op heden een van de grootste videogamebedrijven op de markt. Het is dan niet verwonderlijk dat deze lijst ook Nintendo-games bevat. Wat sommigen onder jullie misschien verrast, is dat het geen Mario-game is, maar echter The legend of Zelda: Ocarina of time.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time kwam uit in 1998 voor de Nintendo 64 en werd de vijfde *mainline* Zelda-game. Wat deze game anders maakt dan zijn voorgangers, is het feit dat dit de eerste 3D-game was in de reeks. In deze tijd waren 3D-games nogal moeilijk om te ontwikkelen. Deze game deed het echter heel goed in vergelijking met andere 3D-games van de jaren '90. De graphics waren niet geweldig. Ze leken een beetje op die van *Super Mario 64*, wat slechts twee jaar eerder uitkwam.

De plot van de game verloopt als volgt: Ganondorf, een kwaadaardige Gerudo, probeert om de legendarische *Triforce* te bemachtigen, een zeer krachtig magisch object dat werd nagelaten toen de 3 goden Din, Nayru en Farore de wereld creëerden. De Triforce bestaat uit drie delen: de Triforce van kracht, de Triforce van wijsheid en de Triforce van moed. Wie over de volledige Triforce zou beschikken, zou een wens mogen maken, ongeacht de aard of omvang ervan. Nadat Ganondorf deze heeft bemachtigd, transformeert hij het land van Hyrule in een koninkrijk van duis-

ternis. Het is het doel van Link om het Meesterzwaard te bemachtigen om zo Ganondorf te verslaan en zijn wens terug te draaien.

Zoals je wellicht kan concluderen uit mijn eerder brakke en gebrekkige uitleg van dit plot, heb ik de game zelf nog nooit gespeeld, hoewel het zeker op mijn verlanglijstje staat. Desondanks is dit nog steeds een game waar iedereen al van heeft gehoord. Met twee remakes, een voor de Nintendo 3DS en een voor de Nintendo Switch 2, en miljoenen sales doorheen de jaren, blijft dit een van de best beoordeelde games ooit.

Hollow Knight & Hollow Knight: Silksong

Dit is persoonlijk mijn favoriet uit deze lijst. Uitgebracht in 2017 door indie-studio Team Cherry is Hollow Knight tot op de dag van vandaag een zeer bekende videogame. Hollow Knight vertelt het verhaal van een kleine ridder, genaamd *The Knight*[26], die het koninkrijk van *Hallownest* rondreist. Wat deze game op het vlak van verhaal laat afwijken van andere Metroidvania's, is dat er geen doel wordt meegegeven aan de speler. Het is aan de speler zelf om uit te maken via dialogen met NPC's en beschrijvingen van items wat exact het doel is van dit spel.

Dit spel heeft meerdere eindes. We bespreken hier enkel de meest voor de hand liggende[27]. Het land van Hallownest is in verval en werd vroeger geteisterd door een infectie. De toenmalige koning trainde een ridder, de *Hollow Knight*, om deze infectie te bestrijden. Dit deed hij door de infectie volledig in zich te focussen, zodat er niks meer van overbleef in de fysieke wereld[28]. Als extra verdedigingslaag werd de kracht van drie sterke wezens gevraagd, de drie *dreamers*, om de tempel waarin de Hollow Knight werd opgesloten nogmaals af te zegelen. Wat de bedoeling is voor de Knight is om deze drie dreamers te vinden, de zegels te verbreken en de Hollow Knight te vervangen, als vessel die

[26]En nee, niet de *Hollow Knight*, dit is een ander personage

[27]i.e. Het 'gewone' einde. Degene die spelers gewoonlijk op hun eerste speelbeurt behalen.

[28]Voor wie deze game nog nooit heeft gespeeld en dit mega raar lijkt: het is gewoon zo

wel volledig hol[29] was om de infectie volledig in zichzelf te focussen.

Hoewel Hollow Knight en Hollow Knight: Silksong twee verschillende games zijn, zijn ze nogal gelijkaardig in gameplay en volgt de ene de andere technisch gezien op. Hiermee bedoel ik dat, hoewel het over compleet andere zaken gaat, Hollow Knight: Silksong chronologisch later gebeurt dan Hollow Knight, en bepaalde zaken in Hollow Knight: Silksong zijn uit te leggen aan de hand van evenementen uit de eerste game.

Hollow Knight: Silksong, wat uitkwam in 2025, volgt een karakter genaamd Hornet, een van de hoofdpersonages uit Hollow Knight. Silksong speelt zich af in het koninkrijk *Pharloom*. Hornet wordt gevangengenomen en naar dit koninkrijk gebracht, hoewel ze een manier vindt om te ontsnappen. Na haar vrijheid opnieuw gewonnen te hebben, maakt ze het haar doel om degene die haar gevangengenomen heeft te ondervragen, wat het verhaal van Silksong in gang zet.
Om niet het hele verhaal van Silksong te spoilen, laat ik het hier maar bij.

Wat maakt deze games nu zo bijzonder? Hollow Knight is en blijft een indiegame die je voor maar € 15 kan spelen. Voor 'maar' € 15, en vier gratis DLC's, biedt deze game behoorlijk wat speelplezier. Silksong kost daarentegen € 20, wat nog steeds niet superveel is. DLC's voor deze game zijn momenteel nog steeds in ontwikkeling.
Wat deze games nog zo bijzonder maakt, is het verhaal erachter. Zowel Hollow Knight als Silksong hebben heel diepgaande verhalen. Ook hebben deze games zeer unieke *artstyles* en daarbovenop geweldige soundtracks.

Voor wie deze games nog nooit heeft gespeeld, ik raad jullie deze zeker wel aan!

DOOM

DOOM is zeker ook een game die door vrijwel iedereen gekend is. De originele DOOM uit 1993 was een *first-person-*

[29] Vandaar de naam Hollow Knight

shooter waarin het de bedoeling was om demonen uit de onderwereld terug te verbannen naar de hel. Dit is in principe gewoon het plot in elke DOOM-game. De originele DOOM is een game die het 3D-effect probeert na te bootsen. Dit doen ze door een 2D-beeld te genereren, maar door bepaalde items groter of kleiner te renderen om zo een 3D-effect te imiteren. Tegenwoordig zijn de huidige DOOM-games ondertussen wel al 3D.

Tegenwoordig bevatten DOOM-games ook bepaalde elementen van Quake-games, waarin het de bedoeling is om, naast het raken van vijanden, ook de hele tijd bewust te zijn van je omgeving en je met heel geavanceerde bewegingstechnieken alles te ontwijken.

Sommigen van jullie hebben misschien al de zin *if it has a screen, it can run DOOM* gehoord. Dit is omdat DOOM zo klein is[30], dat het op bijna elk elektronisch apparaat kan geprogrammeerd worden, al dan niet met slechtere graphics.

Je vraagt je nu misschien af "Wat maakt DOOM anders dan elke andere FPS-game?" DOOM dateert uit een tijd waar FPS-games vaker tactisch en op een trager tempo werden afgesteld. Elke DOOM-game bevat ook meerdere wapens waaruit je kan kiezen. In veel games met meerdere wapens, is er vaak een "beste" wapen, maar in DOOM is dat niet zo, elk wapen is op een andere manier handig. Daarnaast hebben moderne DOOM-games ook geweldige graphics. Ten slotte staat DOOM ook bekend om hun geweldige (heavy) metal-muziek. Dit is tegenwoordig nog steeds iets dat niet zo vaak voorkomt in populaire videogames.
De combinatie van al deze elementen maakt DOOM nog steeds welgekend en zeer succesvol.

Dead Cells

Dead Cells is, hoewel minder gekend, ook een van mijn favoriete games ooit. Het kwam uit in 2018 door de videogamestudio Motion Twin. Motion Twin is een zeer kleine studio die maar twee games op hun naam heeft.

[30] Ergens rond de 2.39 MB

Dead Cells lijkt in eerste instantie misschien op gelijk welke andere Metroidvania, maar combineert ook elementen uit roguelikes. Hoewel de gameplay hoofdzakelijk geïnspireerd werd door Metroidvania's, is elke *run* anders. Elk level wordt willekeurig gegenereerd om zo repetitie te vermijden. Ook zijn er tal van wapens, items en vaardigheden die geen enkele run hetzelfde maakt.

Ook heeft Dead Cells een verrassend uitgebreid verhaal. In Dead Cells spelen we als een gereanimeerde zombie. De game geeft zelf geen verhaal mee met de speler, maar het is de bedoeling dat iedereen daar dus zelf achterkomt. Dead Cells speelt zich af op een eiland waar de menselijke bevolking grotendeels is verdwenen. Er heerst namelijk een ziekte op dit eiland, die de *Malaise* wordt genoemd. Iedereen die besmet wordt met de Malaise kan ofwel sterven, ofwel muteren in een soort monster. Wat we als speler eigenlijk proberen te bereiken is een manier om van het eiland te ontsnappen.

Zoals eerder gezegd, wordt in elke run van Dead Cells elk level uniek gegenereerd. Daarbovenop zijn er nog vijf moeilijkheidsniveau's die elk nieuwe elementen toevoegen aan het spel.

Hoewel deze uitleg misschien korter is dan de rest, wil dit zeker niet zeggen dat ik deze game minder de moeite waard vind dan de rest.

Meme om de pagina op te vullen



Brain food voor de blok

Aangezien er een klein beetje vertraging was op dit Strakske en dit dus het laatste Strakske is voor de examenperiode, geef ik hierbij graag nog een artikel over eten dat zou helpen tijdens het studeren.

Een gezond dieet is zeer belangrijk, maar wisten jullie dat bepaald eten ook een positieve impact kan hebben op je studeervaardigheden? In dit artikel geef ik een paar voedseltips voor tijdens de examens die jullie zouden helpen beter te studeren.

Vis

Ongeveer 60% van het drooggewicht van het menselijk brein bestaat uit vetten en omega-3 vetzuren. Vissen zoals zalm, sardines, forel en tonijn bevatten veel vet en omega-3. Deze vetten zijn belangrijk om breincellen op te bouwen en deze gezond te houden. Het menselijk lichaam is op zich niet in staat om genoeg omega-3 te produceren om ons van onze noden te voorzien. Omega-3 is een vitaal onderdeel van het celmembraan en ondersteunt de interactie tussen verschillende cellen. Er is veel nood aan omega-3 in het brein, daarom dat vis eten echt powerfood is voor tijdens de blok.

Eieren

Eieren bevatten tal van voedingsstoffen, waaronder algemene proteïnen, maar ook choline en tryptofaan vallen. Choline kan het geheugen en de communicatie tussen breincellen verbeteren. Tryptofaan helpt het lichaam om serotonine aan te maken, wat in het algemeen de *mood* kan verbeteren.

Bessen

Bessen, waaronder blauwe bessen, aardbeien en braambessen, bevatten veel flavonoïden. Deze helpen de celactiviteit te reguleren en stoffen te bestrijden die oxidatieve stress in het lichaam veroorzaken. Daarnaast bevorderen deze het concentratie- en geheugenvermogen.

Bladgroenten en groenten uit de kruisbloemenfamilie[31]

In het algemeen wordt groente-inname geassocieerd met hogere breinprestaties en een betere algemene gezondheid. Deze specifieke groenten bevatten tal van breinstimulerende stoffen, waaronder:

- Vitamine E
  - Beschermt de cellen, ondersteunt het immuunsysteem en houdt de ogen en de huid gezond.
- Vitamine K
  - Belangrijk voor de bloedstolling en voor gezonde botten, en vervult daarnaast nog andere functies in het lichaam.
- Carotenoïden
  - Beschermen tegen ziekten en versterken het immuunsysteem. Provitamine A-carotenoïden kunnen worden omgezet in vitamine A, wat essentieel is voor de groei, de werking van het immuunsysteem en de gezondheid van de ogen.

Noten en avocado's

Noten en avocado's bevatten verrassend veel goede vetten. Walnoten bevatten in het bijzonder veel omega-3. Daarnaast bevatten avocado's ook veel luteïnen, die onder andere ook de gezondheid van de ogen bevorderen.

Probeer ook in het algemeen gezond te eten, vermijd te grote porties in een keer, maar eet vooraal voldoende doorheen de dag. Deze tips in gedachten houden kan jullie dus zeker helpen in de blok!

[31] Groenten zoals bloemkool, broccoli, radijzen, spruitjes, ...

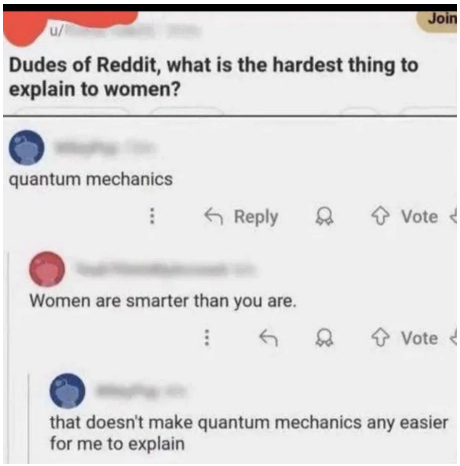
Bangers uit mijn playlist

Voor wie zich deze week afvraagt naar welke muziek te luisteren, kan ik hierbij enkele *bangers*[32] uit mijn persoonlijke playlist geven:

- I Hope You Die - Bloodhound Gang
- Open Book - The Rakes
- Houdini - Eminem
- Jane! - The Long Faces
- Bigmouth Strikes Again - The Smiths
- Animals - Muse
- Na Na Na Na Naa - Kaiser Chiefs
- again&again - Against The Current
- Die, Die My Darling - Metallica
- Everlong - Foo Fighters

Als jullie dus eens niets te doen hebben en nood hebben aan nieuwe muziek, zet deze bangers dan eens op!

Meme om de pagina op te vullen



[32] Objectief bangers, geen discussie mogelijk

Glijbaantjes

Als we zat zijn durven we ons wel eens te verspreken. Deze legendarische oneliners kan je doorsturen op de website of naar scriptor@wina-gent.be en deze verschijnen dan in de volgende editie van 't Strakske.

"Da duwt in uw keel, da is echt tof" - Samuel

"Rayleigh hebt gij gewoon een gigantische reet of zit uw kont gewoon constant tegen mij?" - Nico

"Waarom squirt mijn code over mij" - Landr

"De enige sport die ik doe is afrukken" - Connor

"Staan je ouders op de muilgraaf" - Stichie

"Hoe heet de WiNA in Hasselt?" - Nico die Connor ondervraagt voor de nadoop
"Wina Leuven?" - Connor

"Is Hasselt de hoofdstad van Leuven?" - Connor

"Als ik hem recht krijg, dan wandel ik raar" - Bense

"Ze probeerde mij hard te krijgen... Voor als ze er aan zuigt" - Samuhammed[a]

[a]Een van Samuel zijn quirky bijnamen

"Das gewoon niks doen" - Liese over cursus zijn

"Ik zoek naar probleemkindjes" - Mats

"Kotsen op de WiNA doop is gelijk uw arm breken in het ballenbad" - Trisje, temmer van Chemica

"Ik ben mijzelf aan het projecteren in de onderbroek" - Rayleigh

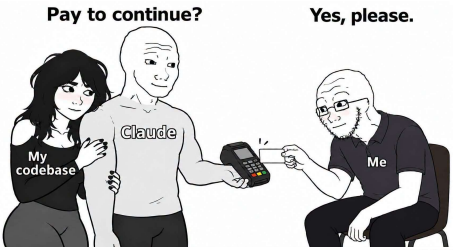
"Ik kan makkelijk 10 worsten in mijn mond steken" - Nico

"Wanneer is muildag voor schachten?" - Jelle

"Ik ga mijn kleren uit doen, dan kom ik erbij liggen" - Nico

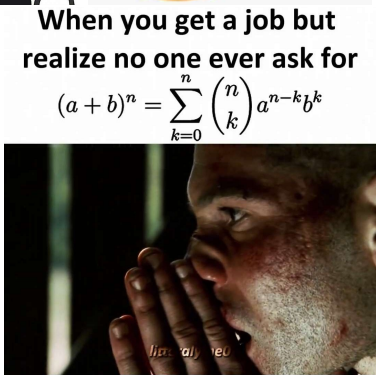
Kaperijen van memerijen

Ik heb m'n pretpet, lolbroek en grapjas aangetrokken en ben speciaal voor jullie op zoek gegaan naar de beste memerijen die ik kon kapen. *Shout-out* naar Pro-Scriptor Robin, die deze sectie voor het eerst introduceerde in zijn Strakskes.

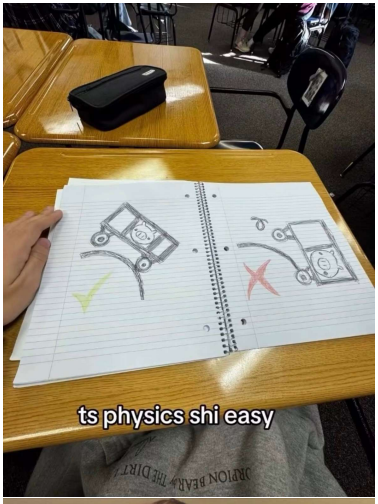


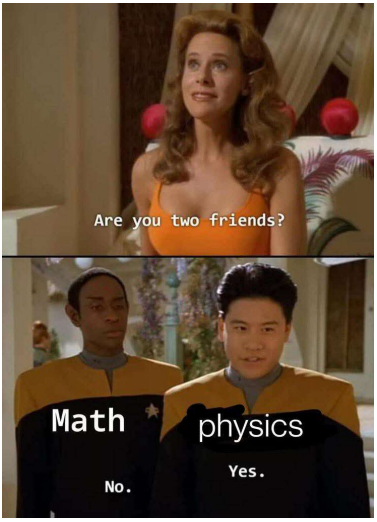


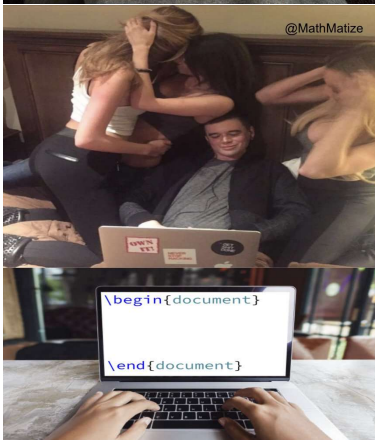


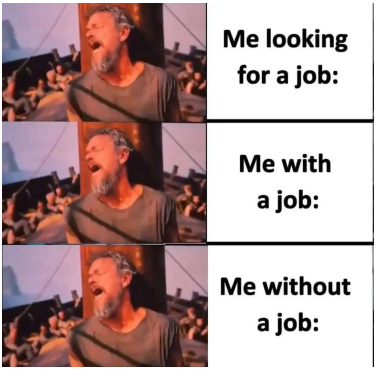




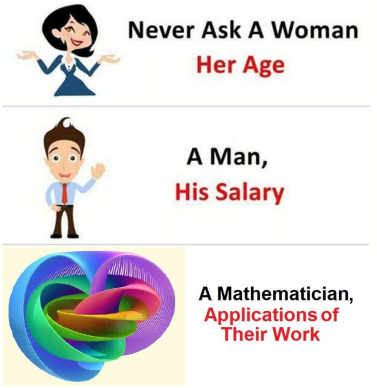

ts physics shi easy


Are you two friends?
Math
physics
No.
Yes.


@MathMatize
\begin{document}
\end{document}


Me looking for a job:
Me with a job:
Me without a job:


Men calculating a throw in Angry Birds
Men catching a Hint


Never Ask A Woman Her Age
A Man, His Salary
A Mathematician, Applications of Their Work

Puzzels

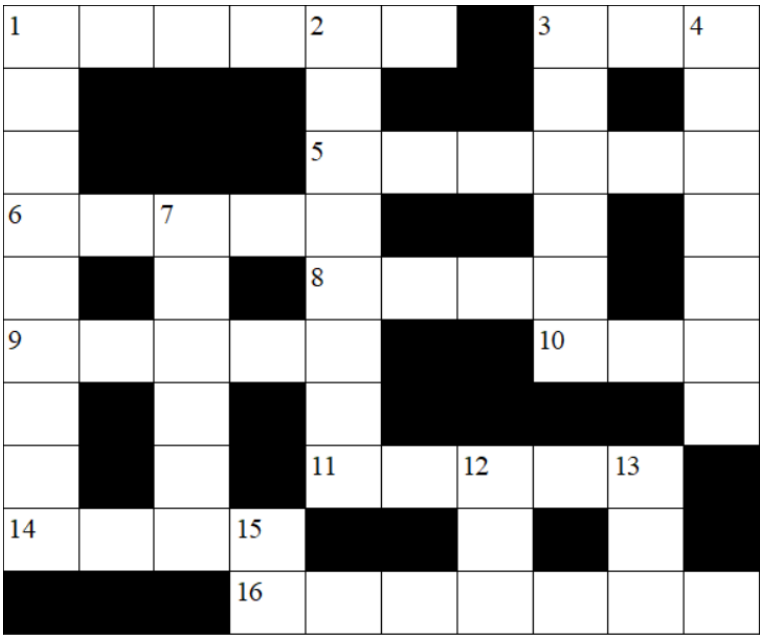
Omdat dit meestal de meest populaire rubriek blijkt in elk Strakske, kan ik dit niet overslaan. Bij deze krijgen jullie dus jullie puzzels.

Sudoku

Zoals elke keer, weer een Sudoku.

8			1				5	
	3		7					
1	9				4			
9	5							7
	8		2		7		6	
6							1	9
			9				7	8
					6		4	
	2				3			6

Kruiswoordraadsel



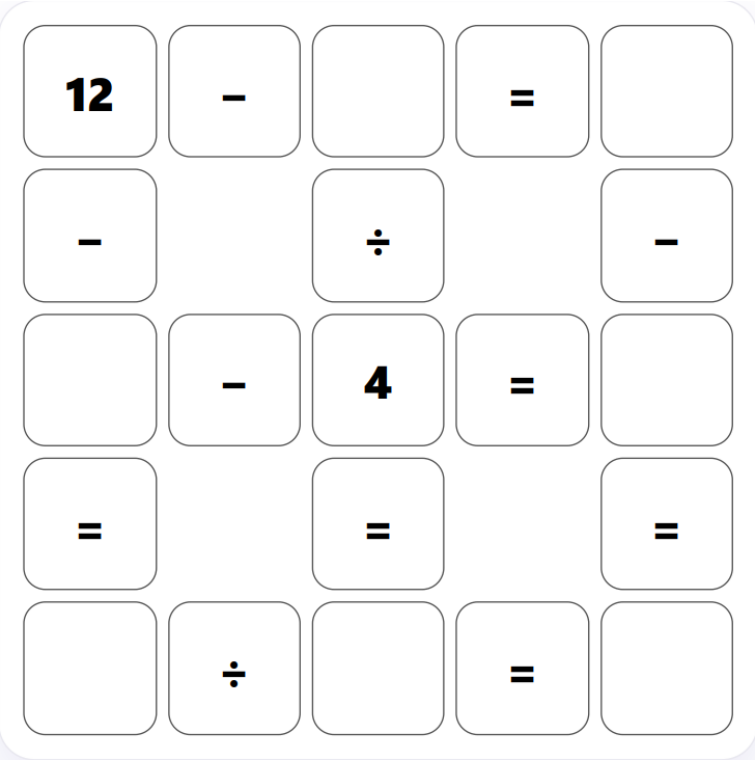
Horizontaal:
1: Wiskundige naar wie de volgende ongelijkheid is vernoemd[a]: $\frac{2}{\pi}x \leq \sin(x) \leq x$
3: Belangrijkste psychoactieve stof in cannabis
5: Activiteit op 1 oktober, 14 oktober, 22 oktober, 19 november en 3 december
6: Belgische voetbalspeler met rugnummer 24
8: Kledingstuk
9: *Beekeeper*
10: Rivier in China[b]
11: Voornaam van prof. dr. Hens
14: Feest
16: In het algemeen: indicatoren

Verticaal:
1: Gradiëntmatrix
2: Bekende gevangenis op een eiland
3: Meest verkochte videogame ooit (volgens Wikipedia)
4: $\sum_{n=0}^{\infty}(-1)^n \frac{x^{2n}}{(2n)!}$
7: Hoofdstad van Turkije
12: Grafische gebruikersomgeving of -interface
13: Hert
15: Groet

[a] Voor $x \in [0, \frac{\pi}{2}]$
[b] Ja *I know*, "wie weet dat nu?", maar er paste niets anders!

Wiskundig kruiswoordraadsel

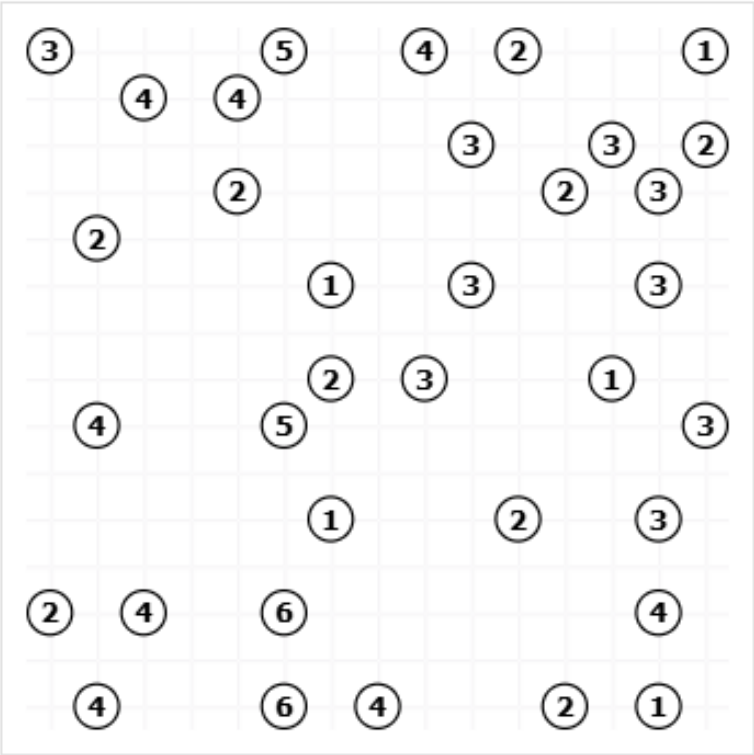
Deze puzzel werkt zoals een kruiswoordraadsel. Het is de bedoeling dat de gelijkheid in elke rij en kolom steeds geldig is. Jullie mogen echter enkel de getallen gebruiken die onderaan gegeven zijn.



1 : × 3
4 : × 1
7 : × 1
8 : × 1
11 : × 1

Bruggen bouwen

Bij bruggen bouwen is het de bedoeling om bij elke top bruggen te bouwen[33], horizontaal of verticaal, naar andere toppen, met maximaal 2 bruggen tussen toppen. Elke top moet evenveel bruggen bezitten als het weergegeven getal. Ook mogen bruggen niet kruisen. Het is niet noodzakelijk dat alle toppen met elkaar verbonden worden.



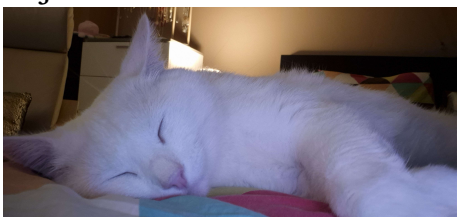
[33] i.e. lijnen trekken

Dankwoordje

Zo'n briljant strakske als dit vul ik natuurlijk niet helemaal zelf. Inbreng van dienstvaardige vrijwilligers is cruciaal. Met deze sectie wil ik hen even in de bloemmetjes zetten.

Voor deze editie van 't Strakske wil ik graag de volgende mensen bedanken:

- Roxane om de cover te maken
- Skylar om een Cola *tierilst* te maken
- Ferre om mijn[34] redactie aan te vullen en een artikel te schrijven
- Iker om te helpen met het kruiswoordraadsel
- Connor om insane banger glijbaantjes te maken en om de laatste foutjes uit 't Strakske te halen
- Leo Storme om een goated professor te zijn
- Matthieu om soms een taco te zijn
- Nogmaals Matthieu om mij dingen uit te leggen over computeralgoritmen
- Jensen Huang[35]
- Lidl bakery
- Mijn kat



[34] Technisch gezien niet de mijne, aangezien ik geen Scriptor ben
[35] *iykyk*













Standaard Boekhandel

STUDENTEN DRUKKER.BE