

# **Korinaa kuopasta**

**-blogin vuoden 2009 valitut palat**

# Hakemisto

1. [”Jonkin jutun korostaminen CSS:n ja PNG:n alpha channelin avulla](#)
2. [Gzip-pakkaus Textpatterniin](#)
3. [AdBlockin käyttäjien tunnistamista](#)
4. [Automaattinen Jaa Facebookissa -linkki Textpatternissa](#)
5. [Tekstin varjostus CSS:llä](#)
6. [Suomi24 avasi ulkoasukilpailun](#)
7. [Ensimmäinen Red Orchestra -kartta julki](#)
8. [Ei tittu kun tatittaa](#)
9. [Textpattern-vetoisen sivuston nopeuttamista](#)
10. [Red Orchestra 2 ulos loppuvuodesta 2010](#)
11. [1 dollari hyväntekeväisyyteen jokaisesta Facebook-ystävästä](#)
12. [Googelta musiikkihaku](#)
13. [Pohjoista osaamista vähän sieltä sun täältä](#)
14. [Palvelimen monitorointiskripti](#)
15. [YouTubessa biljoona katselukertaa päivässä](#)
16. [Salasanojen varastaminen ei olekaan rangaistava teko](#)
17. [Jukan parhaat pluginit Textpatternille](#)
18. [Katsotuimpien julkaisujen listaaminen Textpatternissa](#)
19. [Sivuston huollosta](#)
20. [Satunnainen taustakuva CSS:n ja PHP:n avulla](#)
21. [miniBB 2.4. sisältää SEO-ystävälliset osoitteet](#)
22. [Mikä rangaistukseksi 80 000 salasanan varastamisesta?](#)
23. [Red Orchestra saa jatkoa](#)
24. [Lopuksi](#)

# "Jonkin jutun" korostaminen CSS:n ja PNG:n alpha channelin avulla

Jos olisi olemassa jokin sarja, jonka nimi olisi Aika älyttömien otsikkojen sarja, tämä otsikko olisi siinä sarjassa. Ajattelin aluksi laittaa jonkun helpommin avautuvan nimikkeen tälle kirjoitukselle, mutta mitäpä sitä suotta, sillä moisessa tilanteessa en olisi saanut käyttää tuota ensimmäisen lauseen hienoa viittausta typerien otsikkojen sarjaan. Okei! Nyt on tuo lässytysvaihe viety päätökseen ja ehkä pääsemme itse asiaan. Sorvin äärelle. Eli ideana tässä kirjoituksessa on katsella miten voisi nettisivujen ulkoasujen rakentamisessa hyödyntää PNG-kuvatiedostojen alpha channelia joidenkin elementtien korostamisessa. Älysin tuossa vast'ikään kuinka yksinkertaisen tyylikkäästi eräät kuvagallerioissa toimivat lightboksit käyttävät yhden pikselin kokoista PNG-tiedostoa. Gallerioissa nääs suureksi klikkaamalla avattu kuvatiedosto saadaan tavallaan nostettua irti taustasta tummentamalla taustaa toistamalla sitä yhden pikselin kokoista kuvaa koko ruudun alueelle.

Se taustan tummentaminen tapahtuu CSS:llä asettamalla lightboksin koko sivun alueelle venyvän div-palikan tai vastaavan kohdalle jotain tällaista:

```
div { background: url(pikseli.png) repeat 0 0; }
```

Tuo pikselin kokoinen tiedosto siis toistetaan repeat-komennolla. Keksin samaa keinoa voitavan hyödyntää muissakin jutuissa. Eikä sen PNG-tiedoston tarvitse olla välttämättä tummennettu, sillä sehän voi olla vaalennettu tai värjätty halutunlaiseksi. Esimerkiksi jonkun navigaatiolinkin kohdalle voisi laittaa yhden pikselin kokoisen korostuksen tällä lailla:

```
a:hover { background: url(pikseli.png) repeat 0 0; }
```

Tuo navigaatiolinkki voisi sisältää vaikka jonkun vaalean alpha channelilla varustetun kuvan, jolloin se toisi navigaatiolinkin kohdalle vaalean korostuksen säilyttäen samanaikaisesti navigaatiolinkin taustalla olevan värin / kuvan osittain läpinäkyvänä. Tässä on ainoa heikkous siinä kun vanhemmat Internet Explorer -selaimen versiot eivät tue tätä kuvan läpinäkyvyyttä. Onneksi tuon saa helposti fiksattua, koska Internet Explorerin selainversio voidaan tunnistaa ja tunnistamisen jälkeen sille voidaan syöttää haluttuja korjauksia vaikkapa CSS:llä. Vanhemmista IE:n versioista tämän läpinäkyvysefektin voi ottaa "poikkeen" panemalla jotain tällaista:

```
<!--[if lte IE 6]> <style type="text/css" media="all"> a:hover { background-image: none !important; } </style> <![endif]-->
```

Tuo ylle läntätty koodi siis katsoo josko käyttäjän käyttämä selain on Internet Explorer ja jos se on jotain 6. version luokkaa niin sitten aktivoidaan tuo CSS-tyydeemi. Tyyllittelynä on tässä esimerkissä vain laitettu tuo tavallisen linkin :hover-efekti, jonka sisältä kuvatiedosto otetaan kokonaan pois näkyvistä. Jos tätä kuvatiedostoa käytettäisiin esimerkiksi järjestämättömässä luettelossa, jonka id-selektorina on sana "navigaatio", tuo koodi näyttäisi joltain tuolta alla näkyvältä. Nuo IE-selaimille tarkoitetut CSS-muotoilut on hyvä laittaa johonkin erilliseen tyyli-tiedostoon, mutta tässä ne on selkeyden vuoksi suoraan tökätty tuohon noin.

```
<!--[if lte IE 6]> <style type="text/css" media="all"> ul#navigaatio li a:hover { background-image: none !important; } </style> <![endif]-->
```

Sitten vielä loppuun [linkki demosivuun](#), jossa on esimerkki siitä, miten tätä alpha channelittamista voi käytännössä käyttää.

# Gzip-pakkaus Texpatterniin

Kytkin tähän blogiin sivun latausaikaa jonkin verran kutistavan pluginin, joka tällaisen alla näkyvän tagin voimalla toteuttaa *gzip*-pakkauksen.

*Textpatternilla* hyrräävissä sivustoissa ei ole tällaista pakkausominaisuutta sisäänrakennettuna, mutta eipä tuo haittaa kun sen mahdollistava [aks\\_header](#) on olemassa.

```
<txp:aks_header gzip="1" />
```

Tuo tagi laitetaan *Textpatternilla* toimivan sivuston sivupohjan lähdekoodissa ensimmäiselle riville, jonka jälkeen pakkaus tehdään automaattisesti. Gzipin voima on meikäläiselle vähän hämärän peitossa, mutta se ilmeisesti pyrkii tarjoamaan nettiselaimelle jonkinlaisen normiversiota nopeammin latautuvan vaihtoehdon nettisivusta. Lueskeltuani tästä tuolta ihmeellisestä Internetistä, löysin tarinointia myös esimerkiksi *Googlen* indeksointirobotin kyvystä imaista indeksiinsä gzipillä pakatut sivut paljon rivakammin kuin pakkaamattomat. Jostain toisesta yhteydestä luin *Googlen* aikovan tulevaisuudessa noteerata nykyistä enemmän nettisivujen latautumisaikat siten, että hitaasti latautuvat sivut saattavat saada *Googlen* silmissä jonkin verran huonomman maineen kuin nopeasti latautuvat.

Nämä gzipistä koituvat edut ovat hienoja asioita. Kolikon käänttöpuolen [esittää DevCentral](#) toukokuussa julkaisemassaan kirjoituksessa. *DevCentralin* mukaan tällainen pakkaus aiheuttaa nettiserverin prosessorille jonkin verran kuormitusta. Kirjoittaja väittää tyypillisen gzip-pakkauksen tuovan nettiselaimelle syötettävästä tiedostosta jopa kolme kertaa pakkaamatonta kevyemmän version, mutta samanaikaisesti se tulee kasvattamaan palvelimen kuormitusta.

## aks\_header

Tässä blogissa käyttöön klikattu `aks_header` mahdollistaa gzipin ohessa

sivun lähdekoodin rivinvaihtojen ja tyhjän tilan eliminoimisen. Kaikenlaiset rivinvaihdot ja muu tyhjältä näyttävä tila voi kasvattaa nettisivun tiedostokokoa, jolloin sen lataamisaika voi tyhjän takia kasvaa. Liitännäinen deletoi tyhjätkin, mutta jättää esimerkiksi näissä artikkeleissa sanojen väliin asetetut välilyönnit talteen.

Tyhjän tilan poistamisen lisäksi liitännäisen avulla voidaan tehdä 301-ohjauksia haluttuun osoitteeseen halutuilta sivuilta. Lisäksi pluginin voimalla voidaan asettaa sivun headersit halutunlaisiksi. Kaikki ominaisuudet on listattu pluginin kotisivuilla. Linkki niille löytyy avain tämän kirjoituksen yläosasta.

## AdBlockin käyttäjien tunnistamista

Löysin **Dan Larseniksi** itseään kutsuvan ukkelin kehittämän **Adblock Detector** -skriptin osoitteesta [adblockdetector.com](#). Tuo on osoittautunut ihan toimivaksi keksinnöksi. Se tunnistaa nettisivustolla vierailevan henkilön selaimesta sen, suodatetaanko sillä nettisivustolta mainokset pois näkyvistä. Tunnistaminen tapahtuu JavaScriptin avulla asettamalla pari pientä tiedostoa nettisivun lähdekoodin loppuun. Muokkasin tuosta skriptistä oman version [Nippelitieto.comiin](#), jossa niitä kaikenlaisia mainoksia käytetään sivuston ylläpitokustannusten kattamiseksi. Tunnistaja ei tee tuon *Nippelitieto.comin* tapauksessa mitään jos *AdBlockia* ei ole laitettu filttäimään bannereita, mutta jos se on niin laitettu, silloin avautuu jokaisella sivulatauksella sellainen muistutus siitä kenen leipää tuollainen toiminta syö.

Käytän itsekin paljon *AdBlockia* ja osassa omiakin nettisivujani, mutta pidän sen passiivisena useilla sellaisilla sivustoilla, joiden vakiovierailija olen. Osa surffaajista suodattaa mainosbannerit jokaiselta saitilta perustellen sitä vaekkapa sillä, etteivät halua tuijottaa niitä pannereita jatkuvasti. Minuakin ottaa tattiin useiden asioiden ohessa esimerkiksi televisiossa

sellainen juttu kun niitä mainoskatkoja on enemmän kuin itse ohjelmaa.

Meinasin alunperin katsoa josko AdBlockin käyttäjät voisi tuolta yhdeltä sivustolta bannata kokonaan. Se kai olisi turhan järeä kikka, mutta varmaan teknisesti mahdollista, sillä AdBlockin käyttäjähän on tämän yllä näkyvän skriptin perusteella mahdollista tunnistaa.

## Automaattinen Jaa Facebookissa -linkki Textpatternissa

Taas näitä pieniä ja pikaisia vinkkejä. Tämäkin kirjoitus on yhtä tynkä ja rampa kuin eilinen [varjostusvinkki](#). Tällä kertaa laitetaan mahdollisuus asettaa

**Textpatternin** yksittäisiin artikkeleihin sellainen automaattisesti generoitava linkki, jota klikkaamalla **Facebookin** käyttäjä voi jakaa haluamansa kirjoituksen omassa Naamakirjansa profiilisivulla. Jaa Facebookissa -linkin luominen on hyvin nopeasti hoidettu juttu, sillä tätä varten tarvitaan yksinkertaisimmillaan vain tavallinen a-tag, eli hyperlinkkihärveli, sekä kaksi Textpatternin omaa tagia. Tässä se on:

```
<a href="http://www.facebook.com/sharer.php?u=<txp:permlink />&t=<txp:title />">Jaa Facebookissa</a>
```

Tämä koodi on asetettavissa Textpatternin **lomakkeet**-sivulla esimerkiksi lomakkeeseen single tai vaikka default. Tämähän taitaa toimia ihan mainiosti missä tahansa lomakkeessa, jonka tyyppinä on article. Yllä näkyvä koodirivi tekee tavallisen tekstilinkin, jossa on senhetkisen artikkelin kestolinkki ja otsikko. Kestolinkin saa laitettua kahdella tavalla tuossa TXP:ssä, eli näillä tavoilla:

1. `<txp:permlink>Tähän tulee linkkiteksi</txp:permlink>`
2. `<txp:permlink />`

Näistä vaihtoehdoista alempi on sellainen, joka printtaa ruudulle artikkelin kestolinkin, joten se sopii hyvin tuohon

Jaa Facebookissa -linkkiin. Jakolinkissä on myös tagi Automaattinen Jaa Facebookissa -linkki Textpatternissa., joka tekee linkkiin artikkelissa käytetyn otsikon ilman minkäänlaisia muotoiluja tai lyhennyksiä tms. Title ei taida toimia kovin hyvin tai sitten ei lainkaan... Tuon kohdan voisi kai jättää kokonaan pois koodista. Tätä koodiesimerkkiä voisi jalostaa esimerkiksi niin, että pitkät otsikot voisi katkaista jonkin tietyn merkkimäärän jälkeen. Merkkimäärän katkaiseminen onnistuu asentamalla & aktivoimalla Textpatterniin vaikkapa sellainen liitännäinen kuin `rvm_substr`. Sen avulla voidaan katkaista otsikko esimerkiksi 50 merkin päästä, jolloin tuo alkuperäinen koodiesimerkki muuttuisi tällaiseksi:

```
<a href="http://www.facebook.com/sharer.php?u=<txp:permlink />&t=<txp:rvm_substr length="50"><txp:title /></txp:rvm_substr">Jaa Facebookissa</a>
```

Lisäksi tähän Jaa Facebookissa -linkkiin voidaan pistää jotain edes näennäisesti hyödyllistä roipetta, kuten:

```
<a href="http://www.facebook.com/sharer.php?u=<txp:permlink />&t=<txp:rvm_substr length="50"><txp:title /></txp:rvm_substr" rel="nofollow external" title="Jaa tämä linkki Facebook-profiilissasi" id="jaa-facebookissa">Jaa Facebookissa</a>
```

Tässä on otsikon katkaisemisen lisäksi title-teksti, joka ilmestyy kun hiiren osoitin viedään linkin ylle. Tuo `rel="nofollow external"` sisältää tiedon siitä, ettei joidenkin hakukoneiden välttämättä tarvitse seurata linkkiä ja samalla myös sen, että linkki vie sivuston ulkopuolelle. Esimerkin `id`-elementtiä voidaan käyttää jos halutaan muuttaa linkin ulkonäköä. Linkin ulkonäköksi voisi laittaa esimerkiksi samanlaisen sinisen taustan ja valkoisen tekstin, jota tuolla Facebookin leiskassa muutenkin käytetään kaikenlaisten

painikkeiden yhteydessä. Alla on vielä käyttövalmis jakolinkki, joten jos tyksit tästä kirjoituksesta niin napsauta tuota ja tee tempu!

[Jaa Facebookissa](#)

Jos halutaan manuaalisesti asetella johonkin yksittäisen artikkelin sisälle tuo linkki, kannattaa poistaa linkistä **Textile**-koodi, koska se aivan varmasti rikkoo linkin. Textilen voi ottaa pois käytöstä halutuista osista artikkelia pistämällä näin:

```
== <a href="http://www.facebook.com/sharer.php?u=<txp:permlink />&amp;t=<txp:title />">Jaa Facebookissa</a> ==
```

## Tekstin varjostus CSS:llä

Tämä on aika lyhyt kirjoitus. Jotkut nettiselaimet hallitsevat jo aika hyvin sellaisen CSS-toiminnon kuin text-shadow, jonka nimi jo kertoo kaiken mitä se tekee. Se tekee varjostuksia tekstiin ainakin uudella **Firefoxilla**, **Chromella**, **Operalla**, mutta ei ainakaan vielä uudella **Internet Explorer 8**:lla eikä sitä vanhemmilla Explorerin versioilla. Koska tämän efektin toimimattomuus tuossa yhdessä nettiselaimessa ei ole suurikaan vaiva, olen rohkaistunut käyttämään varjostusta jo parissakin nettisivuprojektissa. Varjostuksen laittaminen esimerkiksi kaikille linkeille onnistuu näin:

```
a { text-shadow: #000 1px 2px 3px; }
```

Tämä koodirivi ei sisällä kovinkaan paljon pollaa vaivaavaa kryptistä tavaraa, sillä se on hyvin simppele juttu kaikin puolin. Tässä esimerkissä varjostus toteutetaan "shorthandilla", jolloin tuon esimerkissä näkyvän kaksoispisteen jälkeen määritellään järjestyksessä nämä jutut:

1. Tekstin väri (#000 on pikimusta).
2. 1px tarkoittaa varjon sijoittelua vaakasuunnassa.
3. 2px tarkoittaa varjon sijoittelua pystysuunnassa.

4. 3px tarkoittaa varjon pehmenystä, eli "blurria".

Jos halutaan laittaa vaikka kaikille otsikoille joku pehmeä haalea varjostus, voidaan pistää vaikkapa näin:

```
h1, h2, h3, h4, h5, h6 { text-shadow: #999 0 1px 10px; }
```

Tuo koodiesimerkki laittaa kaikille otsikkotasolle keskiharmaalla (#999) värillä aika pehmeää tavaraa.

## Suomi24 avasi ulkoasukilpailun

Suomen suurimmaksi verkkoyhteisöksi itseään hehkuttava **Suomi24** avasi viime viikon keskiviikkona suunnittelukilpailun, jossa haetaan yleisön tekemiä ulkoasuja käytettäväksi Suomi24:n etusivulla. Tuo uudistunut nettisivusto kehitti jossain vaiheessa aikaisemmin mahdollisuuden valita sivuston etusivulle jonkin ennalta asetetuista teemoista, joita on tuon sinisävyisen oletusulkoasun lisäksi neljä muuta. Viikko sitten startannut suunnittelukilpailu päättyy 17. tammikuuta, jolloin kilpailutöiden vastaanottaminen päättyy. Sitten Suomi24:n raati valitsee saapuneista töistä kolme mieluisinta vaihtoehtoa. Näistä kolmesta leiskasta yleisö saa äänestää oman suosikkinsa. Voittaneen teeman toteuttanut henkilö saa 1150 euron arvoisen **MacBook Pro 13"**-tietokoneen.

Tässä kilpailussa ei siis ilmeisesti odoteta suunnittelijan tekemän CSS:ää eikä (X)HTML:ää, vaan ainoastaan kuvatiedosto, joka voittaessaan tullaan toteuttamaan liveversioksi. Teeman tekijä luovuttaa Suomi24:lle käyttöoikeudet teemaan ja tekijä puolestaan saa jonkin verran mainetta ja tuon uuden tietokoneen.

Kilpailutöitä otetaan siis vastaan 17.1.2010 asti, jonka jälkeen yleisöäänestys kolmen parhaan leiskaehdotuksen välillä käynnistyy. Yleisöäänestys on avoinna palvelun käyttäjille aikavälillä 22.1–4.2.2010. Tietomasiinan voittaneen

henkilön nimi ilmoitetaan Suomi24:ssä 5. helmikuuta.

Kilpailuun osallistumista varten on laitettu ladattavaksi [tämä PSD-tiedosto](#), mutta vaihtoehtoisesti saman tiedoston osaset voi ladata erikseen PNG-tiedostoina tästä:

- [Taustakuva](#)
- [Etuosa](#)
- [Keskiosa](#)

Lisätietoja kisasta löytyy [tästä viestiketjusta](#), jossa onkin jo turinoitu jonkin verran kilpailuun liittyvistä asioista ja erityisesti monista sellaisista asioista, jotka eivät liity kilpailuun millään lailla. Lukemalla näitä viestejä voitte huomata ainakin sen, minkälaista henkistä kypsyysastetta palvelun käyttäjät edustavat. Että "turpoo hie helao" vaan.

## Ensimmäinen Red Orchestra -kartta julki

Tuhertelin **Red Orchestra** -peliin ensimmäisen kunnolla toimivan kartan. Tulos on aika vaatimaton kooltaan ja rakenteeltaan, mutta kartta on kaikin puolin toimiva yksinpelissä ja myös moninpelissä vaikkakin soolona säheltäessä pelaajan avuksi tulevat botit, eli tietokoneen ohjaamat pelihahmot, ovat aika aivottomia. Boteille ei ole asetettu sellaisia ohjenuoria, joiden mukaan ne voisivat kartalla liikkua ja käyttäytyä, koska en ole vielä tuollaisia juttuja viitsinyt opetella. Keskityn **UnrealEd**-editorilla ensisijaisesti moninpelinä rämpättävien karttojen tekemiseen. Jos tätä karttaa pelataan moninpelinä, niitä botteja ei tule häiritsemään. Bottijutun ohessa tässä kartassa on pari ilmiselvää vaivaa:

- Pelikentän reunat ja taivas ovat turhan selkeästi hahmotettavia. Esimerkiksi kun pelaaja ampuu aseella taivaalle, hän saattaa hyvinkin nähdä kuin ammus tussahtaa keskelle pilvitaivasta ikään kuin näkymättömän mahdin voimasta. Sama juttu on pelikentän

horisontaalisella tasolla olevien seinien kohdalla. En ole tähän rataan jaksanut lähteä kunnan skyboksia laittamaan kun sen aktivoimisessa pitää tuunata paljon muitakin jo kertaalleen valmistettuja asioita. Taivas on ihmisen mittasuhteissa parinkymmenen metrin korkeudella, joten melko epärealististahan se on, mutta myöhemmissä kartoissa tämäkin vaiva tulee katoamaan. Seinämät on blokattu paksuilla pusikoilla ja puustolla, joka ei ole kovin häiritsevää mikäli pelaaja ei leiriydy reunalle.

- Ääniefektit ovat joiltain osin tylsiä, koska tarkkaavainen pelaaja voi huomata kuin kaukaisuudessa kuuluu toistuvasti tismalleen samaan tahtiin kulkeva tykistön kumina. Tässä kartassa tykistön ja muun taustahälyn ideana on vain tuoda tunnelmaa, koska tuo kenttä on aika aavemainen jos se olisi äänetön. Yritän jossain vaiheessa opetella luomaan jonkunlaisen soittolistan näille ääniefekteille. Olisi hieno asentaa vaikka joku radiomainen systeemi, joka toistaa sellaista pauhetta satunnaisesti valituista äänitiedostoista.

UnrealEdissä on vielä paljon sellaisia toimintoja, joista meikäläisellä ei ole hajuakaan. Aion jossain välissä opetella vääntämään sellaisia animoituja taivaita, joissa näkyy verkkalleen taivaan halki lipplattavia pilviä ja vaikka vesisadetta. Myös sumun tekeminen ja tällaiset muut jutut ovat kiinnostavia. UnrealEdillä pelikarttojen tekeminen on aika helppoa, koska tässä pelissä tulee mukana käyttövalmiita skriptejä ja grafiikkaa, joten itse tässä ei tarvitse kaikkea tehdä. Tuo editori tulee **Steam**-palvelun kautta ladattavan Red Orchestran kylkiäisinä. Steamin asentaneet playboyt ja pelinaiset voivat ladata tekemäni pelikartan [tästä linkistä](#). Kartta on tarkoitettu purkaa siten, että se päättyy Steam-ohjelman sisällä olevaan RO-pelin hakemistoon. Oikea

hakemisto lienee useimmilla tällainen:

```
C:\Program  
Files\Steam\SteamApps\common\red  
orchestra\Maps
```

Kun kartta on purettu, se voidaan lisätä Red Orchestran karttalistaan menemällä **Practice**-moodiin ja muokkaamalla sieltä uuden kartan pelattavien mappien luetteloon.

## Ei tittu kun tatittaa

Maanantaina **Gootti.net**-sivustoni webhotellipalveluntarjoaja **Ammuu.com** päätti lähteä siirtämään saittini toiselle palvelimelle sivustolla ilmenneiden toistuvien katkosten jälkeen. Näitä katkoksia oli ollut 10–20 minuutin pituisissa erissä päivittäin joskus aamuyöstä parin viikon ajan. Sivuston siirtämiseen uudelle palvelimelle oli näemmä päätetty ryhtyä ongelman korjaamiseksi, kun siitä firmalle ilmoittelin huomattuani jälleen uuden katkoksen siellä.

Eilen sivuston siirtäminen oli jotenkin valmistunut, mutta siinä sivussa saitti oli tavallaan jäänyt maanantaiseen versioonsa, joka tarkoitti valmiiksi kirjoitetun uuden uutismateriaalin häviämistä ja foorumiviestien katoamista. Tämä oli ihan jees, tämä oli vielä kipukynnyksen sisällä, sillä tekstin häviäminen on pienempi ongelma kuin jatkuvien katkosten kanssa sahaaminen. Kirjoittelin siis uutismateriaalin uudelleen valmiiksi ja ajattelin, että nnyt on hjuva fiilis.

Tänään keskiviikkona sivusto jälleen palasi ajassa taaksepäin maanantaihin. Mää kilahtelen täällä nyt kun yritän saada uploadattua **cPaneliin** aamupäivällä ottamaani backuppia sivustosta. Tässä varmuuskopiossa on tallessa foorumin eilisen ja tämän päivän viestit ja uutiskirjoitukset sun muut. Jos tuo cPanelin palautuspisteen juttu ei nyt toimi niin sitten pitää keksiä jotain muuta. Tällaiset vastoinkäymiset horjuttavat sekä sivuston käyttäjien kokemaa luottamusta Gootti.netiä kohtaan, koska heikäläiset

voivat lähetellä foorumille ajatuksella tehtyjä viestejä. Jos viestit häviävät äkisti, ihmiset eivät halua kirjoitella viestejä. Enkäpä määkään jaksa samoja uutisjuttuja kahdesti naputtaa. Kramppaa kädet jo muutenkin ja kiitos Ammuu.comin, sitä tekevät nyt myös hermoni.

**Rahinaa.biz**-sivustoa ainakin platonisella tavalla dominoiva **Jukka** vihjasi eiliseen sähköpostiviestiini sellaista, että **Textpatterniin** saatavilla olevaa uutiskirjetoimintoa (nimeltään **Postmaster**) voidaan hyödyntää myös tällaisiin varmuuskopiointihommiin. Hän mainitsi nimittäin, että Textpatternissa julkaistuja artikkeleita voidaan lähettää Postmasterilla halutulla tavalla formatoitu viesti sähköpostiosoitteeseen samalla kun artikkelia tallennetaan. Esimerkiksi tämän blogikirjoituksen aion lähettää **Tallenna**-nappia painamalla omaan sähköpostiosoitteeseeni siltä varalta, että myös tämä sivusto lässähtää läjään. Loin Postmaster-pluginia varten uuden sähköpostilistan ja laitoin sinne oman sähköpostiosoitteeni vastaanottajaksi. Sitten loin Textpatterniin uuden lomakkeen, johon sullon [näjä jutut](#) sisälle.

**Päivitys kello 18:50.** cPanelin kautta tehty varmuuskopion palauttaminen ei palauttanut mitään. Vau! Sehän olisikin ollut liian helppo juttu. Sehän olisi merkinnyt jotain sellaista niin kuin oikeudenmukaisuutta ja jotain kosmista reiluuden olemassaoloa, joten ihan opiksi teillekin, että noita kahta juttua **ei ole olemassa tässä ulottuvuudessa**. Gootti.net on näin ollen edelleen siirtynyt aikaväärityksen vuoksi maanantaille, mutta ehkä tämä vääristymä näkyy vain minulle ja kaikille muille siitä ei ole hajuakaan, joten en voi tietenkään mennä korjailemaan asioita, koska vääristymän oiettua nekin muutokset saattavat mennä hukkaan. Olen lähettänyt Ammuu.comin Helpdeskiin pari viestiä. Katsotaan tuleeko apua. Yritän suhtautua ongelmaan kypsän aikuisen ihmisen tavoin, mutta nyt päs näenkin tuolla Ammuu.comin nettisivuilla ilmoitettavan sellaista kuin



“Myynti ja asiakaspalvelu (arkisin klo 09-16)”. Pitäisi odottaa puoli vuorokautta tämän asian korjaamista, tai todennäköisemmin sitä, että heiltä tulee joku viesti missä pahoitellaan asiaa ja toivotetaan hyvää joulua.

**Päivitys kello 19:03.** Huomaan googlettavani **Googlen** kuvahauulla hakusanalla “fuuu” ja pistämällä hakusanaan jatkuvasti enemmän u-kirjaimia nähdäkseni miten nättejä tilanteeseen sopivia kuvia Internetistä löytyy. ([Tämänhetkinen suosikkini.](#))

**Päivitys kello 19:10.** Huomaan katselevani [vihaista saksalaista poikaa YouTubessa](#). I feel the pain, man.

**Päivitys kello 19:15.** Huomaan kuuntelevani **Videot.orgissa** julkaistua [hätäkeskukseen tullutta puhelua](#). “No nukuttako työ nyt siellä? Vai mittee työ tiette?”

**Päivitys kello 19:20.** Parin vuoden jälkeen löysin jälleen [YouFail.org](#)-sivuston. Tämä se vasta rokkaa.

**Päivitys kello 19:25.** On se ilmoja pidellyt. Pitää kai vain odotella huomiseen ja katsoa miten asiaa sitten lähdetään puremaan ja purkamaan. Tällä hetkellä puren hammasta, huomenna ehkä jotakuta naamaan ja varmaan siinä sivussa puran myös jonkun asiakassopimuksen.

**Päivitys kello 19:55.** Ainakin yhdellä toisella Gootti.netin käyttäjällä sivuston tämän päivän päivitykset näkyvät! Kiitos Oikeudenmukaisuus, olet melko reilu tyyppi. Jostain syystä elän Gootti.netin puolella vielä maanantain aikaa, joten tässä on jotain hämärää. Nimipalvelintiedot eivät ole ilmeisesti kunnolla päivittyneet tai sitten tänään on oikeasti maanantai 7. joulukuuta kaikessa mikä liittyy tuohon nettisivuun **ja 9.** joulukuuta kaikessa mikä liittyy kaikkeen muuhun. Olenko tahtomattani loikannut aika-avaruuden halki vai mistä on kysymys? Tämä on hyvä hetki ladata DVD-asemaan **Pelkoa ja inhoa Las Vegasissa** -elokuva ja miettiä [näitä juttuja](#).

## Textpattern-vetoisen sivuston nopeuttamista

Törmäsin joitakin viikkoja sitten **Textpattern Resources** -sivustolla sellaiseen pluginiin kuin `pat_speeder`. Tämä liitännäinen on **Textpatterniin** asennettava keksintö, joka tiivistää automaattisesti sivuston kaikkien osioiden ja julkaisujen lähdekoodit yhdelle riville. Sen koodannut **Patrick Lefevre** vihjaa vilkaisseensa hakukonejätti **Googlen** lähdekoodiin ja huomanneen siellä oivan tavan nopeuttaa sivuston latautumista. Googlen lähdekoodi on pakattu melkein yhdelle riville mahtumaan, eli sen sivun latautumisaikaa on saatu pienemmäksi aavistuksen verran pienentämällä sivun tiedostokokoa. Tiedostokoon pienemisen myötä sivu voidaan ladata pakkaamatonta versiota nopeammin. Säästöä syntyy samalla myös sivuston siirtokaistan saralla.

Lefevren rakentama `pat_speeder` on mahdollista ottaa käyttöön lataamalla se, siirtämällä sen lähdekoodi Textpatternin hallintapaneelissa **Liitännäiset**-sivulle ja sitten aktivoimalla sen. Aktivoimisen jälkeen kaikki Textpatternilla toimivat sivupohjat ja myös TXP:n avulla toimivat tyyli-tiedostot survotaan yhdelle riville.

Tämä liitännäinen ilmestyi Textpattern Resourcesin katalogiin heinäkuun lopussa. Se on tällä hetkellä kehitysversion 0.4 vietävänä. Olen testannut tätä liitännäistä uudella [Nippelitieto.com](#)-sivustolla, jossa se on toiminut lähes moitteettomasti. Käytän tuolla sivustolla **Google Analyticsin** seurantakoodia, joka tuntuu toimivan myös tämän yhdelle riville siirtämisen jälkeenkin. Yksi ongelma tällä sivustolla oli pluginin aktivoimisen jälkeen, nimittäin jotkut luettelorivien kohdalla olleet tyhjät välilyönnit tuntuivat hävinneen, mutta muutoin näitä välilyöntejä ei ole nähdäkseni hävinnyt.

Pluginin kehittäjä lupaa Textpatternilla toimivan sivuston latautuvan parhaassa tapauksessa jopa kymmennyksen nopeammin kuin aikaisemmin jos `pat_speeder` on kuvioissa mukana.

Liitännäisen latausjärjestys Textpatternin pluginien kokoelmassa tulisi asettaa ensimmäiseksi. Normaalisti nämä liitännäiset jätetään latausjärjestyksessä 5. sijalle, joten kaiketi tuo ruudulle suollettavan lähdekoodin runttaaminen vaatii vähän spesiaalimpaa lähestymistapaa.

## Red Orchestra 2 ulos loppuvuodesta 2010

Sotapeli **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** tulee ilmestymään pelitalo **Tripwire Interactiven** kautta todennäköisesti vasta ensi vuoden viimeisellä neljänneksellä. Siihen on siis vielä vuoden päivät aikaa. Tarkkaa julkaisupäivämäärää ei ole vielä merkitty. Varmaa on kuitenkin se, että peli on tulossa viimeistään vuoden kuluttua. Edellinen Red Orchestra laskettiin pari vuotta sitten myyntiin. Sen voi hankkia esimerkiksi **Steamin** kautta. Lisätietoja pelistä löytyy tästä blogista tagin [red orchestra](#) takaa.

Realismia painottava sotapeli sijoittuu tässä uudessa jaksossa saksalaisten ja venäläisten joukkojen toimiin heinäkuun 1942 ja sitä seuranneen vuoden helmikuun välisenä aikana. Pelin julkaiseva **1C Publishing** hehkuttaa uuden Red Orchestran tarjoavan pelikokemuksen ihmiskunnah historian brutaaleimmista taisteluista. Peli pyörii uudella **Unreal Engine 3**:lla.

Tein jo syyskuussa yhden testikentän vanhaa Red Orchestraa varten. Sen pitäisi toimia myös peliin kesällä 2009 julkaistussa modifikaatiossa, jonka nimeä ei ole itsetutkiskelutuokion perusteella muistamisen arvoinen. :-)) Joka tapauksessa tämä pelikenttä on jäänyt keskeneräiseksi kun ei tunnu löytyvän tuolta pelin foorumilta ketään avuliasta. Aatua kertomaan toimiiko se muiden pelaajien koneilla. Noiden pelikenttien tekeminen tapahtuu sellaisella softalla kuin **UnrealEd**, joka on meikäläiselle yhtä hepreaa. Sain kuitenkin sillä luotua pienen söötin bunkkerikentän, jossa on

pari huonetta ja paljon yksityiskohtia. Tähän kenttään on asetettu läjäpäin **static meshejä**, graafisia elementtejä, jotka erityisen paljon huolestuttavat sen takia kun en tiedä näkyvätkö ne muilla pelaajilla. Osa näistä staattisista elementeistä saattaa olla sellaisia, että ne pitää erikseen ladata nettipalvelimelta, eli ne eivät automaattisesti tule karttatiedoston mukana. Ehkä. Jos sinulla on Red Orchestra, [lataa tämä](#) ja kerro toimiiko!

## 1 dollari hyväntekeväisyyteen jokaisesta Facebook-ystävästä

Musiikkilehti **Side-Line** tarjoaa jokaisesta **Facebook**-ryhmäänsä liittyneestä ystävästä tai fanista yhden USD:n edestä rahaa, jonka se omien sanojensa mukaan aikoo käyttää valitsemaansa hyväntekeväisyyskohteeseen. Side-Line -lehteä julkaistiin aikaisemmin paperille printattuna versiona, mutta joskus vuosi sitten se päätti lakkauttaa läpyskän julkaisemisen ja keskittyä musiikkiutisten julkaisemiseen vain nettisivujensa välityksellä. Lehden masinoima Facebook-operaatio on saanut osakseen aika paljon huomiota, kun parin päivän sisällä siihen on liittynyt 600 uutta jäsentä. Ennen kampanjaa Side-Lineä fanitti noin 2200 henkilöä.

Lehden Facebook-ryhmä löytyy [täältä](#). Se on tällä hetkellä sellaisen elektronisen ja industrial-musiikin saralla suurimpia ryhmiä. Puoli tuhatta uutta fania on maksanut lehdelle sen 600 dollaria. Side-Line ei ole kertonut mihin hyväntekeväisyyskohteeseen se tulee varat antamaan, eikä myöskään sitä milloin tämä kampanja päättyy. Näistä tiedoista Facebook-ryhmässä onkin kysely, mutta suoraa vastausta ei ole vielä nähdäkseen kenellekään annettu.

## Googelta musiikkihaku

**Googlen** väki on julkaissut yhdysvaltalaiselle käyttäjäkunnalle jonkinlaisen musiikkihakukoneen. Se ei ole vielä Euroopan alueella näköjään toiminnassa eikä vielä ole tiedossakaan milloin se tänne rantautuu. Tämä toiminto tulee olemaan nimeltään joku **Google Music** tai **Google Audio**. Sen avulla voidaan hakea nimenomaan musiikkikappaleita, joita voi sitten ostaa suoraan hakutulosten välityksellä Googlen omien yhteistyökumppanien nettikaupoista. Tämän hakukoneen joku laskeutumissivu on tällä hetkellä [täällä näin](#).

Itse asiassa pikaisella googlettamisella myös esimerkiksi **Firefox**-selaimen integroitu Googlen hakukone voidaan laittaa hakemaan näitä musiikkihaun juttuja kirjoittamalla hakulauseen alkuun music:, eli esimerkiksi jos halutaan hakea vaikkapa heviyhtye **Sentencedin** musiikkia, voidaan naputella hakukenttään music: sentenced.

Googlen musiikkipalvelun partnereita ovat ainakin levy-yhtiöiden osastolta **Warner Bros. Records**, **Sony Music**, **EMI** ja nettipalveluiden puolelta sellaisia nimiä kuin **imeem** ja **MySpace**.

## Pohjoista osaamista vähän sieltä sun täältä

**Tomi Hautamäen** [Oulun Hakukoneoptimointi](#) avasi ovensa ainakin raolleen joitakin päiviä sitten. Tästä yrityshankkeesta mainittiin ohimennen aikaisemmin **Juha Söderholmin** tekemässä haastattelussa. Se haastattelu julkaistiin mainitun miehen blogissa. Kirjoitan tässä blogissa tästä yritysjutusta sen takia kun olen vähän niin kuin löysässä hirressä sen kanssa, ja ilomielin olenkin, sillä tämän hakukoneoptimointiyrityksen avulla noita nettisivutilauksia saattaa ropista myös meikäläisen harteille.

Kyselin syyskuussa eräiltä valituilta tahoilta lupia mainita heidän

nettisivustonsa tässä yhteydessä. Olen toteuttanut melko paljon kaikenlaisia nettisivuja. Valmistuneista projekteista valitsin monipuolisen paletin tapauksia, jotka pääsivät tuonne kultalistalle killumaan. Eräitä viime aikojen kohokohtia nettisivuprojektien saralla ovat olleet:

- [FilmGoer.fi](#)  
Ulkoasu, sivupohja ja sen kytkeminen julkaisujärjestelmään.
- [Koiranunta.net](#)  
Ulkoasu, sivupohja ja sen kytkeminen julkaisujärjestelmään.
- [Pokeritaivas.com](#)  
Ulkoasu valmiin suunnitelman pohjalta ja sen jälkeen sivupohja, joka kytkettiin julkaisujärjestelmään.
- [Rahapeliparatiisi.com](#)  
Ulkoasu, sivupohja ja sen kytkeminen julkaisujärjestelmään.
- [Voittoposti.fi](#)  
Ulkoasu ja sivupohja.
- [Lehtikori.fi](#)  
Ulkoasu valmiin suunnitelman pohjalta, ulkoasusta sivupohja.
- [Saares.net](#)  
Ulkoasu ja siitä sivupohja, joka valmiiksi teemaksi verkkokauppaan.

Olen kiinnostunut kaikenlaisten nettisivujen tekemisestä, joten jos Sinulla on tarjota keikkaa niin laitahan viestiä [vaikka palautelomakkeella](#) tai sitten nakkaamalla mailia osoitteeseen [petri.ikonen@kuopassa.com](mailto:petri.ikonen@kuopassa.com).

## YouTubessa biljoona katselukertaa päivässä

Jos biljoona merkitsee miljardia, videopalvelu **YouTube** kerää nyt päivittäin miljardi videoiden katselukertaa. Joka päivä. Palvelun logossa juhlietaan tämän rajapyykin saavuttamista. Videoiden katselukertojen määrän yhtiö paljasti eilen perjantaina blogikirjoituksessa, jossa samalla YouTubea perustamassa ollut **Chad Hurley** listasi muutamia niistä jutuista,

joita YouTuben halutaan käyttäjilleen tarjoavan.

Kolme vuotta sitten YouTuben miehet halusivat kehittää palvelustaan sellaisen, jonka avulla videoleikkeet voi katsoa pienellä viiveellä. Klippien haluttiin latautuvan nopeasti. Sen lisäksi heikäläisten toiminnan kulmakiveksi määriteltiin mahdollisuuden tarjota julkaisualustan kenelle tahansa kuvaajalle, jolla on käytössä videokamera, tietokone ja nettiyhteys. YouTuben Hurley kirjoittaa lisäksi "klippikulttuurista", jonka hän uskoo tulleen jäädäkseen. Lyhyitä videoleikkeitä on helppo katsella ja niitä voi tehdä helposti erilaisista aiheista.

## Palvelimen monitorointiskripti

Otsikoiminen ei ole vahvimpia puoliani. Tämä kirjoitus on seuralainen sille viime lauantaina julkaistulle kirjoitukselle [Palvelimen toimivuuden seuraaminen](#). Vuorossa on nyt skripti, jolla noita palvelimen juttuja voi yrittää vahdata siirtämällä tämän työkalun jollekin toimintavarmalle nettipalvelimelle.

[Monitorointityökalun voi ladata tästä.](#)

Työkalun asentaminen käy aika näppärästi, koska tuo juttu sisältää vain pari pientä tiedostoa. Tuo ladattava paketti sisältää kaksi sellaista .php-pääteistä tiedostoa, joihin on tehtävä muutoksia. Helpoin juttu on ensin avata järjestelmasetukset.php ja säätää sinne seuraavat viisi tietoa:

1. `$osoite = "http://www.kuopassa.com/uptime/";`  
(Tähän tulee se URL-osoite, jossa skripti sijaitsee.)
2. `$kieli = "fi";`  
(Tämä on kieli. Tätä tuskin tarvitsee säätää.)
3. `$luoja = "Petri Ikonen";`  
(Tämä juttu menee tsydeemin HTML-versioon meta tageja varten.)
4. `$title = "Uptime @ Kuopassa.com";`

(Tämäkin HTML-versioon.)

5. `$umptsikavauvaa = "asetustiedosto.php";`

(Tämä on tärkeä juttu, koska tämän tiedoston sisältä löytyy ne URL-osoitteet sivustoista, joiden tilaa halutaan seurata. Oletuksena tiedoston nimi on sama kuin yllä.)

Työkalun asentamisessa tuon järjestelmäasetustiedoston säätäminen on jo 50% asennusrumbasta. Ruljanssin toinen puolisko on pistää tiedostoon asetustiedosto.php ne URL-osoitteet sun muut niistä sivustoista, joiden tilaa aiotaan monitoroida. Olen esimerkin vuoksi jättänyt tiedoston asetustiedosto.php sisälle kolmen sivuston tiedot valmiiksi. Suosittelen, ettette monitoroi meikäläisen saitteja vaan poistatte ne rivit ja asetatte omien sivustojenne tiedot tilalle. ;-)  
Asetustiedoston sisällä on aina yhdellä rivillä kaikki yhden sivuston tiedot. Tiedot erotellaan kahdella puolipisteellä (;;). Esimerkki yhden sivuston tiedoista on tässä alapuolella.

```
sivustonosoite.com;;80,443,110,25,143,156;;Sivuston nimi;;Yhteyshenkilön nimi;;yhteyshenkilo@sivustonosoite.com
```

Tuossa yllä olevassa rivissä on aluksi vasemmalla sivuston osoite, jonka jälkeen on palvelinten porttinumerot, sitten on sivuston kutsumanimi, sivuston yhteyshenkilön nimi ja lopuksi mailiosoite.

Tämän skriptin pitäisi sen asentamisen jälkeen luoda HTML- ja Atom-versio näistä valvottavista saiteista. HTML-versioon pitäisi löytyä siirtymällä siihen URL-osoitteeseen, johon skripti on asennettu (index.php-tiedosto) ja syötteen pitäisi löytyä avaamalla samasta osoitteesta tiedosto syote.php. Syötteen voi tilata vaikkapa suoraan matkapuhelimeen, jolloin sivustoja voi näppärästi stalkata puhelimen RSS-lukijan avulla.

**En ole koodari**, joten tämän skriptin toimivuus eikä toteutustapa ole välttämättä parhain mahdollinen. Jos kehittelet tästä oman parannellun versiosi,

olisi hauskaa jos mainitsisit siitä minulle.

## Salasanojen varastaminen ei olekaan rangaistava teko

Kuukausi sitten kysyin [mikä on sopiva rangaistus](#) 80 000 salasanan varastamisesta useilta eri nettisivustoilta. Tänään oikeus on katsonut antamallaan tuomiolla, ettei tämäkään teko ole Suomessa lain silmissä rangaistava teko. Iltapäivälehdistö tietää kertoa, että nyt 18-vuotiaaksi aikuiseksi varttunut mieshenkilö sai häntä kohtaan nostetuista tietomurtoihin ja petoksiin koskevista syytöksistä vapauttavan päätöksen. Tuomarien mukaan salasanojen varastaminen ei olekaan tämän nuoren miehen vika, vaan se vika onkin nettisivustojen ylläpitäjien vika, koska he eivät olleet huolehtineet tietoturvajutuista kunnolla.

Jossain määrin kärjistettäessä voidaankin todeta, että niiden 80 000 käyttäjätilin tietojen päätyminen julkiseen levitykseen Internetissä ei olekaan tämän kräkkerin vika, vaan se on niiden Web-palveluiden ylläpitäjien vika. Jossain määrin kärjistettäessä tällaisella laintulkinnalla voidaan päätellä, että jos henkilö onnistuu murtautumaan asuntoon apunaan sorkkarauta, hitsipilli ja traktori, omaisuuden varastamisen syypää löytyykin itse asiassa asunnon omistajasta — omistajahan oli selvästi asentanut liian heppoisan esteen varkaan ja omaisuutensa välille.

## Jukan parhaat pluginit Textpatternille

**Jukka** on tehnyt tiettävästi ainakin parin vuoden ajan noita **Textpatternin** liitännäisiä ja julkaissut niitä roppakaupalla eri käyttötarkoituksia varten. Häneltä on ilmestynyt viime aikoina uusia plugineja ehkä kerran kuukaudessa, tai suurinpiirtein siihen

tahtiin. Noita liitännäisiä, joita hän on julkaissut rah-prefiksillä, varten on aikoinaan avattu englanninkielinen nettisivusto [Rahforum.biz](#). Suosittelen Textpatternin kanssa pelaavia heppuja kurkistamaan tuonne, koska siellä on aidosti hyödyllisiä plugineja useitakin. Vaikka valtaosaa noista liitännäisistä en ole vielä käyttänyt, olen "ottanut omaksi" ainakin superhyvän metatietojen tekemiseen koodatun rah\_metas-liitännäisen ja Textpatternissa toimivan **Textile**-muotoilukielen tekemistä helpottavan rah\_textile\_bar:in. Molemmat pluginit voi ladata tarkempien käyttöohjeiden kera tuolta Rahforumista.

### rah metas

Tuo rah\_metas sisältää aika paljon asetuksia, joten sen suhteen voi olla syytä vähän tarjota lämmintä kättä ja myötätuntoa. Tuon pluginin laittaminen käyttövalmiiksi tapahtuu lataamalla liitännäinen ja asentamalla, sekä aktivoimalla sen. Sama tapahtumaketju on kaikissa muissakin Textpatternin plugineissa. Lisäksi rah\_metas kaipaa toimiakseen erityisen tagin sijoittamista sen nettisivun lähdekoodiin, jossa liitännäistä halutaan käyttää. Esimerkiksi tässä blogissa olen ahtanut head-lohkon väliin seuraavanlaista rimpasukkaa:

```
<txp:if_individual_article>
<txp:rah_metas description_trail="
[&hellip;]" words="20" maxchars="198"
keywords_from="keywords"
relnext="Seuraava" relprev="Edellinen" /
>
</txp:if_individual_article>
```

Yllä esitetty koodi tarkistaa aluksi onko käyttäjä yksittäisellä sivulla. Jos on, imuroidaan artikkelin leipätekstistä tai johdantotekstin kentästä parikymmentä sanaa. Niistä muodostetaan meta description. Sen jälkeen se kurlaa esiin myös meta keywords -tagia varten avainsanoja Textpatternin **Avainsanat**-kentän sisältä. Kolmas ja neljäs pluginin tekemä juttu on luoda yksittäisen artikkelin kohdalla relaatiolinkki seuraavaan ja edelliseen artikkeliin. Jos

esimerkiksi Avainsanat-kenttä on tyhjä, silloin ei ilmesty lainkaan meta keywords -kenttääkään sivun lähdekoodiin.

## rah\_textile\_bar

Koodarivelhon pluginikokoelman toinen kruununkivi on rah\_textile\_bar, joka helpottaa artikkelissa esitetyn tekstin ja muun sisällön muotoilemista luomalla Textpatternin **Kirjoita**-välilehdelle oman työkalupalkkinsa — tämä palkki on räätälöitävissä esittämään halutut tagit ja piilottamaan turhat. Pluginin luoma WYSIWYG-henkinen palkki latautuu todella nopeasti. Se on myös ulkoasultaan sen verran neutraali, ettei se kiinnitä jatkuvasti huomiota pääpointista, elikkäspelikkäs tekstin ja muun sisällön luomisesta.

Kun rah\_textile\_bar on asennettu ja aktivoitu, se luo Textpatterniin uuden välilehden **Laajennukset**-osioon. Pluginin generoima välilehti saa nimen **Textilebar**. Sinne siirtymällä voidaan laittaa piiloon / tuoda esille haluttuja tageja tuossa Textile-palkissa. Minä koenärkevimmäksi piilottaa kaikki sellaiset tagit, joille ei todellakaan ole käyttöä. Haluan pitää sen muotoilupalkin yhden rivin korkuisena, joten piilotan ainakin seuraavat tagit:

- ins (lisätty teksti, yleensä alleviivattua)
- del (poistettu teksti, yleensä yliviivattua)
- codeline (koodirivi)
- sup (yläviite)
- sub (alaviite)
- bq (lainauslohko)
- bc (koodilohko)
- output\_form (lomakkeen tulostus, ilmeisesti **Misc**-tyypin)
- acronym (kirjainsanaksi lyhennetty juttu)

## Katsotuimpien julkaisujen listaaminen Textpatternissa

**Textpatternissa** on eräs ikävänlaatuinen heikkous, nimittäin tässäkin blogissa käytettävässä julkaisujärjestelmässä ei ole sisäänrakennettua tagia, jolla listata ruudulle suosituinta sisältöä *katselukertojen perusteella*. On mahdollista järjestellä artikkeleita esimerkiksi julkaisu- ja muokkauspäivän perusteella, aakkosjärjestyksessä, kommenttien lukumäärän pohjalta, mutta siinäpä se sitten alkaakin olemaan. Uskoakseni eräs erinomainen tapa järjestää sisältöä on mitata sitä miten monta kertaa kutakin artikkelia on katseltu. Katselukertojen määrän perusteella on ainakin karkeasti arvioituna mahdollista raapia esille sivuston suosituinta sisältöä. Asensin tähän blogiin aikaisemmin elokuussa pari pluginia, joilla pystytään täysin automatisoidusti laskemaan ennalta määriteltujen artikkelien latauskerrat ja laittamaan sisältöä esille sen perusteella.

### Latauskertojen, katselukertojen, lukukertojen laskeminen

Katselukertojen taltioiminen onnistuu esimerkiksi Textpatterniin rakennetulla ilmaisella liitännäisellä [dzd\\_counter\\_view](#). Tuo on siis se plugini, joka laskee sivunlatausten määrän halutuille artikkeleille. Vaikka tämä liitännäinen on parin-kolmen vuoden ikäinen, se tuntuu pelaavan Textpatternin versiossa 4.0.8 ja sitä vanhemmissa ihan mainiosti. Tämä liitännäinen asennetaan siten, että se ensin siirretään Textpatternin **Liitännäiset**-sivulle ja aktivoidaan. Sen jälkeen siirrytään **Lisäasetukset**-välilehdelle ja kirjoitetaan johonkin vapaana olevaan custom\_field-kenttään sana countxx. Nyt tuo toiminto on valjastettu käyttöön, mutta vielä on määriteltävä ne sivut, joiden kohdalla halutaan niitä latauskertoja tallentaa. Itse pistin blogissa vain yksittäisten artikkelien sivulataukset laskettamahan, sillä se

tuntuu luotettavimmalta tavalta ynnäillä myöhemmin suosituinta sisältöä esille. Nimittäin jos tuo laskuri laitettaisiin vaikkapa lomakkeeseen default, se todennäköisesti (riippuen sivuston asetuksista) laskisi artikkelin latauskerraksi myös sellaiset sivulataukset, jotka tapahtuvat kun käyttäjä lataa vaikkapa sivuston etusivun. Laitoin siis laskurin laskemaan vain yksittäiset artikkelisivujen lataukset pistämällä koodit lomakkeeseen single. Blogissa nääs käytetään tätä em. lomaketta vain silloin kun käyttäjä **siirtyy yksittäiselle artikkelisivulle**. Selitin tässä edellä useaan otteeseen "koodien" laittamisesta. Tarkoitin koodeilla seuraavaa tagia, joka on laitettava jos halutaan laskea latauskerrat:

```
<txp:dzd_counter_view force="1" />
```

Tuo on ihmevehje, joka hoitaa laskutoimitukset. Samaan single-lomakkeeseen voidaan pistää vaikka saman tien esille artikkelin saaman saldon. Latauskertojen määrä ilmestyy esimerkiksi näin:

```
<txp:if_custom_field  
name="countxx">Luettu  
<txp:custom_field name="countxx" />  
kertaa</txp:if_custom_field>
```

## Ladatuimpien, katselluimpien, luetuimpien listaaminen

Koska tuo ensimmäinen vaihe on viety päätökseen, käytössä onkin nyt sellainen mahdollisuus, että voidaan printata ruudulle vaikkapa luetteloja kaikkein eniten latauskertoja saaneista artikkeleista. Tässä blogissa näkyy artikkelin (ts. blogimerkinnän) lopussa sellainen viiden parhaan kirjoituksen luettelo. Se on toteutettu samalla tavalla kuin alla kerrotaan.

Asennetaan ensin Textpatterniin kaksi uutta pluginia. Ensimmäinen niistä on [chh\\_article\\_custom](#). Tämä on viisi vuotta vanha kikkare, mutta toimii **jos vain** muistetaan asentaa sen koodikirjasto. Kirjaston nimi on [chh\\_article\\_lib](#). On erittäin tärkeää, että nämä molemmat

pluginit on asennettu ja aktivoitu, koska muussa tapauksessa pukkaa virheilmoitusta jonkin verran. Tämäkin liitännäinen toimii hyvin myös TXP kehitysversiolla 4.0.8.

Jäbät! Mademoisellet. Tässä vaiheessa voittekin onnitella itseänne, sillä sen lisäksi, että olette tosi cooleja tyyppejä kun luitte näin pitkälle, olette ilmeisesti saaneet pluginit toimimaan ja operaatio on melkein valmis. Viimeinen työvaihe on tulostaa ruudulle luettelo katselluimmista artikkeleista. Tässä blogissa luettelo on toteutettu tällä viisiin:

```
<ul>  
<txp:chh_article_custom  
sortby="(custom_5+0)" time="past"  
listform="artikkelit-luetuimmat" limit="5"  
>  
</ul>
```

Tämä yllä näkyvä koodi etsii countxx-nimen saaneen custom\_field-kentän ja järjestää sisältöä sen perusteella. Omassa blogissani se countxx-sana löytyy kentästä numero 5. Senpä takia yllä näkyvässä koodiesimerkissä lukee custom\_5. Jos omalla sivustollanne countxx on sijoitettu järjestyksessä ensimmäiseen custom\_field-kenttään, silloin muuttakaatten koodiesimerkkiä niin, että siinä lukee custom\_1. Huomioikaapa tässä esimerkkikoodissa myös uusi artikkelilomake artikkelit-luetuimmat. Tuo on sen lomakkeen nimi. Sitä ei ole oletuksena Textpatternissa, joten se pitää erikseen luoda. Lomakkeen nimeksi tulee siis artikkelit-luetuimmat ja lomaketyypiksi valitaan article. Lomakkeen sisällä voidaan käyttää mitä tahansa Textpatternin artikkelitageja. Siihen voidaan laittaa vaikkapa näin:

```
<li><txp:permlink><txp:title  
><txp:if_custom_field  
name="countxx"> (<txp:custom_field  
name="countxx" />  
lukukertaa)</txp:if_custom_field></txp:  
permlink></li>
```

Tuo koodijuttu tekee luettelorivin ja laittaa siihen artikkelin kestoplinkin. Kestolinkin avainsanana on artikkelin nimi ja artikkelin saamat latauskerrat (ts.

lukukerrat, katselukerrat).

## Sivuston huollosta

Voi kikkeliskokkeli, kun tuo huussi liruttaa. Tip, tip, tip. Vesikidutuksen minulle suomin voimin ajattelin nyt kirjoittaa vielä vähän tavaraa tänne näin, koska en osaa itse huoltaa miestenhuoneen aparaattia tuolla noin. Isännöitsijä lähettää huoltomiehet paikalle pönttöä katsomaan vasta huomenna maanantaina. Näin mahtavan aasinsillan keksin tähän pohjustukseksi. Vesivessa ja nettisivut. Kannattipa kyllä minunkin esi-isieni laskeutua puista alas ja kehittyä homo sapiensiksi.

Joskus **YouTubea** huolletaan. Silloin kun ne mestarit siellä jossain kaukana päättävät virittää webbisivuaan, he laittavat pienen ilmoituksen siihen saittinsa etusivulle. Se ilmoitus on vain tavallinen palikka tekstiä ja sen taustaväri on vaaleankeltainen. Tuo on hyvin yksinkertainen, mutta hyvin hyvä tapa ilmoittaa saitilla tehtävän huoltotoimenpiteitä. *He eivät siis laita koko YouTubea kiinni minkään huolto-operaation ajaksi.* Umptsikavaavaa, mikä huomio.

Käynnissä olevasta huollosta ilmoittaminen on ainakin kohtelias ele sivuston käyttäjiä kohtaan, joten tässäpä siihen liittyvä neuvo. **Textpatternissa** voidaan periaatteessa koko sivuston laajuudella julkaista sisältöä hyvin vaivattomalla tavalla. Huoltoilmoituksen voi tehdä esimerkiksi luomalla lomakkeen huoltomoodi ja antamalla sen lomaketyypiksi misc. Sen lomakkeen sisälle voidaan laittaa joku ytimekäs ilmoitus siitä, mitä ihmettä oikein tapahtuu. Vaikka näin:

```
<p id="huoltomoodi"><strong>Nnngggh!</strong> Blogia huolletaan nyt vielä ihan vähän. Outouksia voi ilmetä.</p>
```

Tuo CSS-selektori auttaa tekstikappaleen muotoilemisessa. Palikasta voisi pyöräyttää vaikka sellaisen samanlaisen mitä YouTubeen jampatkin käyttävät. Laitetaan vaikka näin:

```
p#huoltomoodi {  
padding: 5px;  
margin: 0;  
background: #ffc;  
border-bottom: 1px solid #fcc;  
text-align: center;  
color: #000;  
}
```

Tämän huoltomoodi-ilmoituksen voi puklata ihmisten ilmoille kutsumalla Textpatternin sisällä sivupohjassa sellaista lomaketta kuin **huoltomoodi**. Koodi, jolla sen lomakkeen saa näkyviin, on tässä:

```
<txp:output_form form="huoltomoodi" />
```

Suosittelen sijoittamaan tuon koodirivin heti <body>-tagin jälkeen. Vaikka meikäläisen tässä esimerkissä esittämä CSS-merkkaus on tuollainen, sitä ei tietenkään ole pakko käyttää samalla tavalla omalla saitilla, sillä soveltaahan saa ja kannattaa. Esimerkkimerkkauksessain se tekstikappale laitetaan vaaleankeltaiselle pohjavärielle mustalla värillä, lihavoituna ja se teksti on tasattu keskelle (keskitetty keskelle?). Lisäksi tekstipalikka saa ohuen vaaleanpunaisen reunaviivan alaosaansa.

## Satunnainen taustakuva CSS:n ja PHP:n avulla

Laitoin tänään aamulla tähän blogiin sellaisen uudistuksen, joka ilmenee blogin käyttäjille taustakuvion vaihtumisena satunnaisesti jokaisen sivulatauksen päätteeksi. Tämä satunnaisen taustakuvion valitseminen on toteutettu parilla rivillä PHP-koodia ja CSS-merkkausta. PHP on se, joka valitsee annettujen sanojen sopasta jonkun satunnaisen sanan ja printtaa sen sivun lähdekoodiin avaavan body-elementin selektoriksi. Sen jälkeen kun selektori on paikoillaan, voidaankin kopeloida ulkoasun esitystapaa (kuten sitä taustakuviota) CSS:n voimin.

Ensimmäisenä on luotava PHP-koodilitania, jolla sen CSS-selektorin arpominen onnistuu. Löysin tätä



tarkoitusta varten jonkun koodikikkareen, jota vähän virittelin sopimaan parhaiten uutta tarkoitustaan varten. Lopputuote alla. Todennäköisesti [Jukka](#) osaisi tämän koodin tehdä tiiviimmin ja toimivammin, mutta hänen magiaansa odotellessa tämä alla näkyvä toimikoon esimerkkinä.

```
<?php
$taustakuvio[] = "punainen";
$taustakuvio[] = "vihrea";
$taustakuvio[] = "harmaa";
$taustakuvio[] = "violetti";
srand ((double) microtime() * 1000000);
$randomizoi =
rand(0,count($taustakuvio)-1);
echo $taustakuvio[$randomizoi];
?>
```

Tämä koodi tekee tiedettävästi ainakin sen, että se valitsee sanoista *punainen*, *vihrea*, *harmaa* ja *violetti* satunnaisesti jonkun ja sitten laittaa sen näkymään nettisivun lähdekoodiin. Ruudulle ilmestyy kerralla vain yksi noista sanoista, ei siis useita eikä kaikkia. Arvottu sana ilmestyy lähdekoodissa siinä kohdassa, jossa tämä PHP-juttu suoritetaan. Jotta tämä koodi toimisi body-elementissä selektorina, laitetaan vaikka näin:

```
<?php
$taustakuvio[] = "punainen";
$taustakuvio[] = "vihrea";
$taustakuvio[] = "harmaa";
$taustakuvio[] = "violetti";
srand ((double) microtime() * 1000000);
$randomizoi =
rand(0,count($taustakuvio)-1);
echo "<body id=\"".
$taustakuvio[$randomizoi].\">";
?>
```

No niin. Tuo PHP-koodi olisi nyt sitten sullottava nettisivun lähdekoodiin oikealle paikalle. Jos lähdekoodista löytyy jo entuudestaan sellainen tsydeemi kuin `<body>`, niin laitetaan yllä näkyvä arpakone sen tilalle.

Seuraava vaihe on viimeinen. Laitetaan CSS-merkkkaus paikoilleen. Meillä on tässä koodiesimerkissä yhteensä neljä eri selektoria. Laitetaan neljän erilaisen taustakuvan CSS-merkkaukset kuntoon. Niistä yksi aktivoituu satunnaisesti.

Käytän näissä taustakuvaa liittyvissä hommeleissa mallina tämän blogin tyylietiedostosta ([rakenne.css](#)) löytyviä merkkauksia.

```
body {
background-color: #000;
background-repeat: repeat;
background-attachment: fixed;
}
body#punainen {
background-image:
url(../images/tausta.jpg);
}
body#violetti {
background-image:
url(../images/tausta2.jpg);
}
body#vihrea {
background-image:
url(../images/tausta3.jpg);
}
body#harmaa {
background-image:
url(../images/tausta4.jpg);
}
```

Tässäpä nyt sitten nähdäänkin nääs, että sellaiset sivut, joissa ei ole käytössä minkäänlaista CSS-selektoria sen aikaisemmin mainitun body-tagin kohdalla, ulkoasun taustaväri tulee olemaan pelkästään musta — taustakuviota ei ilmesty lainkaan.

### “Tämän” kytkeminen Textpatterniin

Tällaisen toiminnon kytkeminen *Textpatterniin* onnistuu useilla eri tavoilla, mutta niissä kaikissa on syytä olla järjestelmän hallintapaneelin asetuksista sallittu PHP-koodin suorittaminen yleisellä tasolla ja sivupohjissa. Textpatternissahan on oletuksena deaktivoitu kaikenlaisten PHP-koodien käyttäminen ilmeisesti tietoturva-asioiden takia. Textpatterniin kytkeminen ei välttämättä vaadi erikseen muutoksia tuohon yllä esitettyyn CSS:ään.

Satunnaisen taustakuvan arpovan masiinan installoiminen TXP:hen esittämässäni ratkaisussa kaipaa yhden lomakkeen luomista. Lomakkeen nimeksi annetaan randomizaattori ja

lomaketyypiksi asetetaan misc.  
Lomakkeen sisälle laitetaan nämä rivit:

```
<txp:php>
$taustakuvio[] = "punainen";
$taustakuvio[] = "vihrea";
$taustakuvio[] = "harmaa";
$taustakuvio[] = "violetti";
srand ((double) microtime() * 1000000);
$randomizoi =
rand(0,count($taustakuvio)-1);
echo $taustakuvio[$randomizoi];
</txp:php>
```

Sen jälkeen kun tuo lomake on laitettu valmiiksi, se kutsutaan käyttöön sivupohjassa laittamalla tällaista:

```
<body id="<txp:output_form
form="randomizaattori" />">
```

## miniBB 2.4. sisältää SEO-ystävälliset osoitteet

Kirjoitin elokuussa 2008 juttua siitä kuinka voidaan vääntää puoliväkisin URL-osoitteet ihmisystävälliseen formaattiin omassa suosikkifoorumisoftassani, **miniBB**:ssä. [URL-tuunaus](#) ei ole enää tarpeen, sillä foorumin kehitystiimi kävi tekemässä tempun ja julkaisi version 2.4. tiistaina tällä viikolla. Uusin miniBB:n versio on saanut nimekseen Bimbo. Uskottavuutta aika tehokkaasti järsivästä nimestään huolimatta Bimbo-versio on todella iso harppaus eteenpäin, koska nyt foorumin viestiketjuissa ja aihealueissa on *mahdollisuus käyttää sanoja*. Aikaisemmin kaikki yksittäisten viestiketjujen URL-osoitteet olivat numeerisia.

Tässä foorumisoftassa on jo vuosikausien ajan ollut mahdollista käyttää **mod\_rewrite**-komentoja, joilla dynaamisesti generoidut osoitteet voitiin siistiä hieman selkeämpään muotoon. Nyt Bimbo tarjoaa myös mahdollisuuden rakentaa ylläpitäjän tekemien asetusten mukaan URL-osoiterakenteen. Hyvä esimerkki hakukone- ja ihmisystävällisestä viestiketjun otsikosta on nimenomaan Bimbon ilmestymisestä

uutisoivan viestiketjun osoite. Se näyttää tältä:

```
http://www.minibb.com/forums/news-9/
minibb-version-2.4-bimbo-released-now-
with-major-seo-arrangements-5380.html
```

Tuo osoiterakenne sisältää siis vasemmalta oikealle:

1. Nettisivuston osoite (http://www.minibb.com)
2. Foorumin sijainti (forums)
3. Foorumin aihealueen nimi (news-9)
4. Viestiketjun otsikko (minibb-version...)

Jokainen viestiketju kaikei joutuu hörppäämään tuossa yllä näkyvän esimerkin mukaan jonkun uniikin numeroyhdistelmän. Numeroyhdistelmä taitaa olla viestiketjun järjestysnumero, eli tässä esimerkiosoitteessa viestiketju on numero 5380 ja se on liitetty osoitteeseen. En ole testannut sitä, voisiko uniikin numeron kiskaista irti URL-osoitteesta.

Foorumisoftan kehittäjän mukaan nämä SEO-ystävällisiksi kutsutut osoitteet toimivat erinomaisen hyvin sellaisissa foorumeissa, joissa ei käytetä eksoottisia kirjainmerkkejä.

Tiedustelin miniBB:n luojalta noista vanhojen foorumien nykyisistä URL-osoitteista, että miten niille mahtaa käydä jos foorumi päivitetään vanhasta versiosta versioon 2.4. Kehittäjän mukaan vanhat osoitteet säilyvät edelleen tallessa ja ne ilmeisesti kulkevat tarvittaessa rinnakkain uusien "avainsanarikkaiden" osoitteiden kanssa, kuten miniBB:n omalla foorumilla on tehty. Koodarimaestro muistuttaa, että vanhat osoitteet kannattaa säilyttää etenkin jos ne on jo indeksoitu hakukoneisiin.

## Mikä rangaistukseksi 80 000 salasanan varastamisesta?

Lokakuussa 2007 varastettiin kymmeniä tuhansia salasanoja useilta kotimaisilta verkkopalveluilta. Ne salasanat käyttäjätunnuksineen julkaistiin pian

erään suomalaisen kriminaalirikoksen toimesta Internetissä. Tapaus sai aikoinaan runsaasti huomiota ja siitä uutisoi ahkerasti mm. **Viestintäviraston tietoturveyskeskus CERT-FI:n** väki. Noin 80 000 käyttäjätilin tietojen pöllöminen kiinnitti aiheellisesti myös **Keskusrikospoliisin** huomion, joka ryhtyiikin tapausta tutkimaan erittäin hyvin tuloksin, sillä tekijäksi epäilty henkilö pidätettiin vain päiviä tietomurron jälkeen. KRP:n tietotekniikkarikosityksikön joukot aloittivat tutkimuksen 15.10.2007 ja kaksi päivää myöhemmin kävivät hakemassa putkan pahnoille nuoren mieshenkilön. Teinipoikaa epäiltiin viranomaisten 17.10.2007 antamassa lausunnossa tietomurrosta ja luvattomasta käytöstä. Sen lisäksi kyseistä valopäätä epäiltiin käyttäjätunnusten ja salasanojen julkaisemisen takia vaaran aiheuttamisesta tietojenkäsittelylle.

Tekijä oli tiettävästi 15-vuotias tai siihen suuntaan tehdessään tämän temppunsa. Kriminaaliuransa varsin lahjakkaasti aloittanut poika aiheutti teollaan sen, että tuhansien ihmisten käyttäjätunnukset levisivät Internetiin melkein kenen tahansa saataville. Tunnuksia on poliisin mukaan käytetty muiden kuin tunnuksien omistajien toimesta – näitäkin “tunnareiden” laitonta käyttöä harjoittavia heppuja etsittiin ja heitä syytettiin luvattomasta käytöstä sekä viestintäsalaisuuden loukkaamisesta.

Niitä nettipalveluja, jotka joutuivat murron kohteeksi, oli kymmenkunta. Uhrien joukossa oli **Mesenet**, **Bat.org**, **Kiekkoliiga.net**, **Rakkausrunot.fi**, **Battlefield.fi**, **Voitta.fi** ja **Hilavitkutin.com** ja **Unimaa.netin** foorumi. Nämä palvelut ilmoittivat julkisesti joutuneensa tietomurron kohteeksi. Muitakin uhreja oli. Useat näiden palveluiden käyttäjätunnuksista ja salasanoista olivat sellaisia, joita käytettiin myös muissa nettipalveluissa, kuten **IRC-Galleriassa** ja sähköpostipalveluissa. Tietomurron johdosta useat nettipalvelut joutuivat päivittämään tietoturvaluoltaan ja minimoimaan mahdollisuuksiensa puitteissa ne vahingot, jotka tämä

teinipoika teollaan aiheutti.

Nilkin tempausta on puitu raastuvassa pitkään. Tiedän, että oikeusjuttu tulee saamaan päätöspisteen syyskuun puolen välin tienoilla. Tuolloin oikeus antaa päätöksensä lähes 80 000 käyttäjätilin nyysimisestä ja niiden levittämisestä netissä. Tietävästi viimeinen oikeudenistunto koettiin *Loviisan käräjäoikeudessa*. Loviisa on pieni muutaman tuhannen asukkaan kaupunki Kotkan ja Porvoon välissä täällä rannikkoseudulla. Loviisassa puitiin tapausta edellisen kerran kuluvan viikon torstaina. Sain [Mesenetin](#) ylläpitäjältä kuulla, että hän yhdessä koodarimestarinsa kanssa olivat niitä harvoja heppuja raastuvassa, jotka olivat vaivautuneet paikalle katsomaan kräkkerikeissä päätymistä. Mesenetin väki oli päässyt jopa todistamaan oikeudelle niistä vahingoista, joita tietovaras oli murrallaan aiheuttanut. Syytetyn asianajaja puolusteli päämiehensä koltosta sillä, että kuka tahansa voi tuon rikoksen tehdä ja ettei tekijä ihan ymmärtänyt tekoaan ja sen seurauksia. Asianajajan mukaan nuorukaisen kuulusteluissa antama tunnustus syntyi vain häneen kohdistuneen paineen takia, joten myöhemmin (mitä ilmeisimmin lakimiehensä innoittamana) syytetty perui antamansa tunnustuksen.

Kuka tahansa voi tehdä rikoksen. Se, että kuka tahansa voi tehdä rikoksen, ei ole lieventävä asianhaara eikä sen tule lieventää tämän teon tuomittavuutta. Väitän tuon syytetyn ymmärtäneen, tienneen, tajunneen ja sisäistäneen sen mitä hän teki, sillä hänellä oli varmasti aikaa miettiä sitäkin puolta tunkeutuessaan niihin verkkopalveluihin. Hän ei hetken oikusta murtautunut yhteen, ei kahteen, vaan kymmenkuntaan nettipalveluun. Mikäli syytetyn penkillä möllöttävä henkilö teki sen tietomurtosarjan, hän yrittää nyt selkärangattomasti väistellä seuraamuksia teostaan viimeiseen asti perueensa aiemmin lausumansa tunnustuksen.

Näin laajassa mittakaavassa tapahtunutta

tietomurtoa ei tietääkseni ole tässä maassa aikaisemmin tapahtunut, joten jos oikeus katsoo syytetyn syylliseksi, niin nyt annettavan rangaistuksen pitäisi ankaruudellaan osoittaa, ettei muiden kannata lähteä tehtailemaan samanlaisia rikoksia. Syyllinen pitää laittaa linnaan loppuelämänsä ajaksi. Häkin heilahtaminen on harmillisesti vähän niin ja näin tässäkin tapauksessa. Koska asumme Suomessa, pahantekijä voi hyvinkin selvitä korvatillikalla ja saada sen jälkeen valtiolta jotain kriisiapua kun on tullut suru puseroon. Mikä on oma veikkauksesi rangaistuksesta? Jos nuorukainen todetaan syylliseksi, rapsahtaako hänelle sakkoja vai kopsahtaako kuritushuonetta?

## Red Orchestra saa jatkoa

Tietokonepeli **Red Orchestran** seuraava versio on nimeltään **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**. Tuliterää peliä esitellään ensi kertaa yleisölle Saksan Kölnissä viiden päivän päästä järjestettävässä **Gamescon 2009** -pelitapahtumassa.

Tämä tietokonepeli on nimensä mukaisesti Stalingradin taistelun merkeissä menevä sotapeli, jossa pelimiehet ja -naiset voivat ladata toisiaan tattiin niin saksalaisten kuin venäläistenkin joukoissa. Pelin kehittänyt **Tripwire Interactive** yhdessä **1C Companyn** kanssa hehkuttaa, että tämä **Unreal 3** -pelimoottoriin pohjautuva kokemus on yritetty luoda historiallisesti hyvin tarkaksi. Toisin kuin Red Orchestran ensimmäisessä osassa, joka ilmestyi vuonna 2006, tässä uudessa pelissä päästään kokemaan yksinpelinä kokonaisia kampanjoita. Ensimmäisessä RO:ssa kenttiä pelataan hyvin paljon moninpelinä verkon yli, koska sen yksinpelimoodissa ei ole kovinkaan paljon järkevää haastetta tarjolla.

Red Orchestra 2 tarjoaa moninpeliä varten kaksi uutta pelityyppiä, jotka ovat *Firefight* ja *Countdown*. Pelihahmoihin on

tehty sellainen uudistus, että hahmon kehittäminen on nyt mahdollista – ylintä glooriaa tässä edustaa *Hero*-status, jonka saavuttaneet pelurit saavat normaalista tykinruoasta poiketen kaikkein parhaimmat aseet ja varusteet käyttöönsä. Sankarit myös erottuvat ilmeisesti univormujensa osalta muista pelaajista.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad on varustettu "oikeasta" elämästä tutulla ballistiikalla. Myös luotien ja ammusten läpäisykyky on aikaisempaa astetta todentuntuisempi. Nythän Red Orchestrassa ja edelleen siihen kesäkuun alussa julkaistussa *Darkest Hour* -modissa luotien läpäisykyky on periaatteessa sama kaikissa materiaaleissa, eli sitä läpäisykykyä on tai ei ole.

Kuvakaappauksia kuukausi sitten ilmestyneestä modifikaatiosta *Darkest Hour* löytyy [näpertelemästäni kuvakatalogista](#).

## Lopuksi

Tässä on loppu! Tämä PDF-tiedosto sisältää vuoden 2009 puolella blogiini räpsyttelimiäni kirjoituksia erinäisistä aiheista. Kirjoituksia tässä läpyskässä on vain parikymmentä kappaletta, sillä ryhdyin vuoden pituisen tauon jälkeen bloggaamaan uudelleen vasta kesällä 2009. Näihin kirjoituksiin ei ole sisällytetty alkuperäisten kirjoitusten saamia kommentteja, joten niistä kiinnostuneiden lukijoiden kannattaa klikata tiensä [blogin kattavaan arkistoon](#). Lukijakommenttien lisäksi näistä printtiversion kirjoituksista uupuu julkaisupäivämäärät ja osaa kirjoituksista on myös erikseen editoitu istumaan hyvin tähän versioon, sillä esimerkiksi eräitä screenshotteja ja muita kuvia ei ole tähän lehtiseen laitettu.

*Petri "kuopassa" Ikonen  
Porvoossa 28. joulukuuta 2009*