

‘Ik wil gewoon comfortabel bij mijn data kunnen komen’

Puck Meerburg

Google, Apple en Microsoft hebben Puck Meerburg, een 15-jarige programmeur uit Delft, in het vizier. De winnaar van onder meer de Google Code-In Grand Prize en de Apple Design Award ontwikkelt nieuwe en verbetert bestaande apps, heeft zichzelf als kleine jongen Engels geleerd en beheerst een groot aantal programmeertalen, waaronder JavaScript, Python, C, C++, Assembly, PHP, SQL, enz. Puck heeft inmiddels talloze interviews gegeven, spreekt – zoals pas nog in Dublin – mensen toe en is drie jaar lang gevolgd door VPRO-programmamaakster Tessa Boerman voor de in oktober 2014 uitgezonden documentaire ‘Puck en het raadsel van de codes’.

‘Hoi! Ik ben Puck Meerburg en ik ben geboren in 1999 (het jaar waarin Linux 2.2 uitkwam, HTTP/1.1 werd bedacht, de Blackberry uitkwam en The Matrix voor het eerst in de bioscoop was)’. Al tikkend op een oud zwart beeldscherm met groene letters stelt Puck Meerburg (15) zich voor aan het begin van de documentaire die de VPRO recent over hem heeft uitgezonden. Ondanks zijn leeftijd is hij een ervaren allround programmeur, die de belangstelling heeft gewekt van grote internetbedrijven als Google en Apple. “Puck was 2 jaar toen we hem, net als later zijn broer Wolf (nu 13), een oude iMac alles-in-één-computer hebben gegeven. Hij zat al vaak achter mijn computer en ik was bang dat documenten kwijt zouden raken”, zegt moeder Marjolijn de Haan, terwijl Puck poseert voor de fotograaf. Zelf herinnert hij zich dat niet. Wel weet hij dat hij op 6-jarige leeftijd op een forum al PHP-advies gaf en een jaar later begon met programmeren. Als er een iPod Touch in huis komt, wil Puck meteen leren hoe hij daarvoor moet programmeren. Zijn moeder schrijft hem, als hij 10 jaar is, in voor een iPhone-programmeercursus bij de Universiteit van Leiden. Hij snapt het meteen en slaagt er zelfs in de leraar af en toe te corrigeren.

REKENMACHINE

“Recent pas heb ik de Commodore 64 opgepakt, die van mijn opa is geweest. Alleen zitten er geen accessoires bij, waardoor ik er niets op kan zetten. Dus heb ik een kabel gemaakt waarmee ik hem kan koppelen aan

mijn computer. Ik houd van oudere apparatuur en de hardware die erin zit, met hele lage limieten, zoals 64 kB RAM-geheugen of 1 MB opslag”, zegt Puck, van wie ook bekend is dat hij graag gebruik maakt van Internet Relay Chat (IRC), een ‘simpel en daardoor superhandig’ chatsysteem uit 1988. Soms lijkt het alsof de tijd echt heeft stilgestaan. “De processor in de grafische TI-84+ rekenmachine die ik nu op school moet gebruiken zat ook al in de ZX-Spectrum, die – net als de Commodore – dateert uit het begin van de jaren tachtig van de vorige eeuw. Sinds 1996 is bovendien het model niet echt veranderd. Het probleem is dat deze dingen dus al 20 jaar

‘IK VIND HET LEUK UIT TE VINDEN HOE DINGEN WERKEN EN HOE IK ZE KAN GEBRUIKEN ZOALS IK DAT WIL’

bestaan en alle wiskundige methodes zijn afgestemd op dit apparaat en daarvan afgeleide instrumenten.” Die methodes aanpassen is volgens Puck niet specifiek duur, maar wel lastig te implementeren. “Er zijn andere rekenmachines die ongeveer even duur zijn en meer kunnen. Ook Texas Instruments zelf maakt apparaten die beter en misschien zelfs veiliger zijn, maar op school kunnen ze geen uitzonderingen maken. De enige reden daarvoor die enigszins logisch klinkt is dat er programma’s zijn die programma’s verbergen en dat het tijdens examens lastig te controleren

is of die op jouw apparaat draaien. Nu hoeven ze maar één type rekenmachine te onderzoeken.” Hij draait zich om en laat de door hem geschreven emulator zien die het besturingsstelsel van de rekenmachine nabootst in de browser van zijn laptop.

IMPERFECTIES

Puck vindt het ‘t leukst uit te vinden hoe dingen werken en hoe hij ze kan gebruiken zoals hij dat wil. “Ik ben altijd op zoek naar imperfecties. Zeker op scholen gaat alles maar langzaam vooruit. Ze hebben geen idee van programmeren. Daarom zorg ik er gewoon voor dat ik op een comfortabele manier bij mijn eigen data kan komen”, zegt Puck, terwijl hij meteen met een voorbeeld komt: “Mijn school maakt gebruik van het Magister schooladministratiesysteem, dat in Nederland een marktaandeel heeft van 70 procent. Magister draait op Silverlight, een grafische interface van Microsoft voor webbrowsers. Het lijkt wel of ik mijn Magister-agenda niet mag gebruiken. Op mijn Windows-mobiel werkt de app niet eens. Bij leerlingen die de mobiele app wel kunnen gebruiken om hun rooster te raadplegen zijn sommige lessen gewoon niet te zien, waardoor ze ten onrechte denken dat die zijn uitgevallen. Dat gebeurt de hele tijd. Ik vond dat het beter moest kunnen en heb zelf uitgezocht hoe de communicatie tussen Magister, de computer en de server in elkaar zit. Ik heb mijn eigen app gemaakt, waarmee ik nu ook op mijn mobiel het lesrooster kan bekijken. Magister vindt dat niet leuk, omdat ze bang zijn dat



ik ook cijfers zou kunnen veranderen.” Maar daar is geen sprake van, want Puck wil geen problemen.

TOEKOMST

Op dit moment is Puck bezig met het ontwikkelen van een smart watch, die meer is dan alleen een klok. “Hij moet ook notificaties van mijn mobiel doorgeven, wat vraagt om een verbinding met internet. Het is echt voor mezelf, ik ben niet van plan er verder wat mee doen.” Ook wat zijn toekomst betreft heeft hij nog geen vastomlijnde ideeën. “Ik weet nog niet wat ik wil gaan doen met mijn website Puckipedia. Wel denk ik dat ik na het vwo een vervolgstudie doe. Dat kan van alles zijn. Informatica is niet per se de beste opleiding voor mij, maar als ik bijvoorbeeld voor Google zou willen werken is zo'n papertje wel een plus.”

Zeker is het nu nog helemaal niet dat hij voor een van de grote spelers wil gaan werken, ook al hebben ze hem nu in het vizier. “Het feit dat ik door die bedrijven ben ontdekt heeft vooral te maken met toeval”, weet Puck. “Ik ben een paar keer in het nieuws geweest en als gevolg daarvan gevraagd voor andere dingen.” Krantenberichten, maar vooral onderscheidingen zorgen voor publiciteit. In 2013 wint hij de

Apple Design Award en ontvangt hij een speciale studentenbeurs van Apple, die de wedstrijd elk jaar organiseert. “Dit jaar moest je een app maken over jezelf en de andere apps die je hebt gemaakt showcasen. Ik was één van de 150 deelnemers die een toegangsticket, maar geen vliegticket, kreeg voor de Apple-conferentie in Amerika”, zegt Puck, terwijl hij de kubusvormige trofee laat zien die hij heeft gewonnen. “Deze is niet van aluminium, maar van hetzelfde plastic als de oude laptops. In de hele wereld zijn er drie van deze scholarship trophy's, twee in Amerika en één hier bij mij in Delft.” In 2013 is Puck finalist voor de Grote Prijs van de Google Code-in, dit jaar is hij een winnaar. “Voor deze wedstrijd moet je, naast je schoolwerk, taken uitvoeren voor één van de tien deelnemende open source-organisaties. Ik heb er begin 2014 een reis van een week naar Google in Californië aan overgehouden, veel dingen gezien en heel veel goodies gekregen. Een extra koffer was niet overdreven”, lacht hij. “Die studenten die aan de wedstrijd deelnemen zijn in feite goedkope krachten die voor oplossingen zorgen. De mentoren van deze organisaties, die veelal draaien op vrijwilligers die het leuk vinden eraan te werken, stoppen er zelf wel veel tijd in. Ze waren verbaasd dat Puck zo snel klaar was met zijn taken dat hij auto-

matisch zijn medestudenten ging helpen”, zegt moeder Marjolijn.

Zijn eigen toekomst mag dan nog onzeker zijn, Puck heeft wel een idee hoe de trends er op IT- en programmeergebied uitzien. “Alles wordt kleiner, sneller, efficiënter. Dankzij aangepaste software worden apparaten slimmer. Een aantal grote spelers, met processormakers Intel en AMD voorop, zal nog belangrijker worden. Als zij stoppen kunnen er geen computers meer worden gemaakt, want zij zijn de enige leveranciers. De bedrijven die microprocessors maken voor mobieltjes, tablets en 3D-printers leveren die straks misschien ook wel voor koelkasten. Maar dan moeten ze wel uitkijken voor bugs in het computerprogramma. Dat wordt trouwens ook een probleem bij chips in zelfrijdende auto's. Je wilt niet dat daar een fout in zit.” Puck denkt dat het 'embedded'-gebeuren straks het belangrijkste is en dat er vooral behoefte zal zijn aan programmeurs die software maken om hardware mee aan te sturen. Zelf richt de 4 vwo-leerling zich voorlopig op de nabije toekomst: “Begin december begint de 'Google Code-In' weer en ik doe mee aan de Informatica Olympiade. De eerste ronde is thuis. De internationale Olympiade is in Kazachstan.” 🐣

Puck Meerburg (1999), beter bekend als Puckipedia op internet, is een jonge Delftse programmeur. Hij is leerling van 4 vwo en maakt in zijn vrije tijd apps voor iPad, iPhone en andere apparaten. Daarnaast verzorgt hij webpagina's en doet hij alle voorkomende programmeerklassen. De afgelopen jaren heeft hij onder andere de Apple Design Award en de Google Code-In Grand Prize gewonnen.
puckmeerburg@speakersacademy.nl



WEETJES...

Hobby's: Boogschieten, retro-apparatuur, dieren en natuurlijk programmeren

Eerste onderscheiding: Internet Held 2011 van BNN

Voorkeur: Puck houdt het meest van 'de echte nerderige dingen'