

BATCH / RECHIEUEMENT

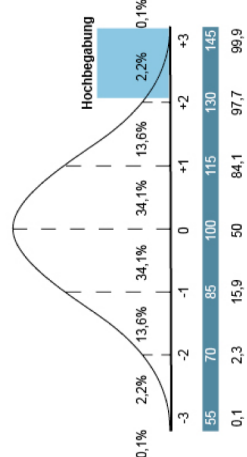


Finder Trevor Paglen Jahr ~2010
Jede (Sub-) Kultur hat ihre Helden, Feinde, Riten und Symbole.

Trevor Paglen hat solche Symbole von US Diensten "gesammelt" und ein Buch geschrieben: I Could Tell You But Then You Would Have to Be Destroyed By Me: Emblems from the Pentagon's Black World

Anwendungsfälle
Kainmal, Gruppenzugehörigkeit symbolisieren oder suggerieren, Computerspiele, Angebote

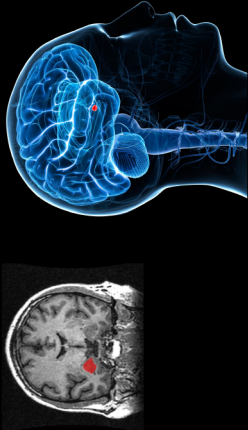
NORMAL-VERTEILUNG



Erfinder Carl Friedrich Gauß Jahr ~1801
Hier am Beispiel der Verteilung der Intelligenz in der Gesellschaft, aber man könnte auch die Größe von Menschen nehmen, oder z.B. die Anzahl von Haushalten mit Küchen-Mixer... aber da müsste man dann rausfinden, ob es wirklich normalverteilt ist

Anwendungsfälle
Statistik, Plausibilitäten von z.B. Aussagen abschätzen

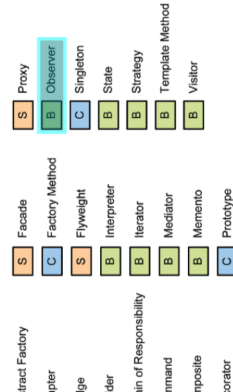
Amygdala



Erfinder Gott Jahr ~0
In Tierversuchen haben Forscher auch gezeigt, dass die elektrische Stimulation von unterschiedlichen Punkten in der Amygdala unterschiedlichste Reaktionen hervorrufen kann. Signale in den zentralen Kern führen zu Wut- oder Fluchtreaktionen

Anwendungsfälle
Entstehung und Verarbeitung von Angstzuständen, Angst und Wut, "Fight or Flight"-Reaktion

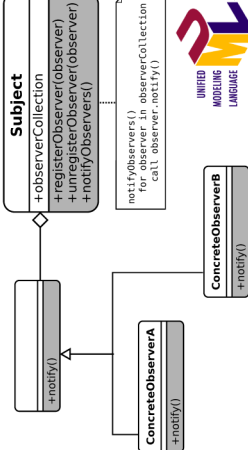
DESIGN PATTERN(S)



Erfinder Architekt Christopher Alexander ~1977
Entwurfsmuster (engl.: design patterns) sind bewährte Lösungsschablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme sowohl in der Architektur als auch in der Softwareentwicklung.
Ein Design Pattern enthält meist mehrere Klassen (Schablonen) also ein einzelnes Design Pattern ist somit eine Sammlung von verschiedenen Schablonen. Also z.B. die Gussform einer einzelnen Treppe (z.B. Beton) UND das Geländer (Stahlfachwerk, Holz) dazu

Anwendungsfälle
Architektur, Softwareentwicklung, Psychologie & Soziologie (z.B. Archetypen-Kombinationen)

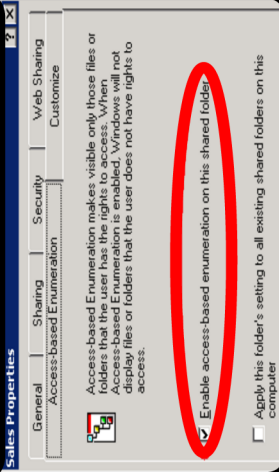
Observer Pattern



Erfinder Erich Gamma, Richard Helm ... ~1994
Das Beobachter-Muster (englisch observer pattern, auch Listener pattern) ist ein Entwurfsmuster aus dem Bereich der Softwareentwicklung. Es gehört zur Kategorie der Verhaltensmuster (englisch behavioural patterns) In der Programmiersprache Java wäre es public interface Observer und verwendet wird es mit "implements Observer" (braucht Übung)

Anwendungsfälle
dient der Weitergabe von Änderungen an Objekt zu von diesem Objekt abhängige Strukturen

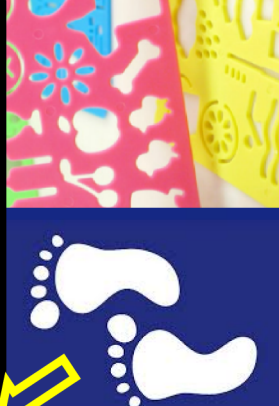
Access Based Enumeration



Erfinder CIA Jahr ~?
Je nach Berechtigung werden "offiziell" bestimmte Ordner im Windows Netzwerk nicht angezeigt, das geht auch relativ einfach bei Social Media und sonstigem Inhalt, sobald man den Benutzer eindeutig einer Person zuweisen kann, und der Welt wird diese manipulative Zensurmöglichkeit als "Überwachung" (Objekt-Fixierung && falsche Spur) verkauft

Anwendungsfälle
Zensur bzw "Geheimhaltung"

DDP::KLASSE (SCHABLONE)



Erfinder Alan Kay Jahr ~1993
der Erfinder der Programmiersprache Smalltalk benutzte als erster den Begriff **Objekt** **Orientierte Programmierung** "object oriented", Schablonen gibt es schon länger, z.B. Gutenberg und die Buchstaben seiner Druckmaschinen. Eine Klasse (Class) ist eine einzelne Vorlage für einen Teil einer kompletten Software, also z.B. Name, Adresse, Wohnort, Tel... wäre eine Vorlage für eine Person in einer Adress-Datenbank

Anwendungsfälle
Vereinfachung / Standardisierung durch "vordruckte" Vorlagen / (Software-) Schablonen

Militärischer Rang/Grad



Erfinder Satan Jahr ~0
Menschen tendieren dazu andere Menschen zu unterjochen und "nutzbar" zu machen so kann man von institutioneller Diskriminierung bis Sklaverei alles mit einem Militärischen Grad rechtfertigen => GOTO Milgram Experiment.

Anwendungsfälle
Games, Firmen, Militär, Subkulturen, TerrorNetzwerke, Autopolizei, Institutionen, dazu auch institutionelle Diskriminierung