# 有意思的妄人语录

**控制权限就是控制运动**

所有的运动都应该是可以控制的。比如var age = 30;这么一条赋值语句，这个语句中有个动词“=”，它的意思是赋值，赋值是动词。赋值导致了系统状态的变更，可以导致系统的状态变更的就是Command，是Command就要有办法控制（head、get、read、query等操作是否是有副作用的，是否会导致你的系统状态的变更在于你的业务边界是什么。资源每被get一次访问计数加了1，如果在你的业务边界下访问次数加1有意义的话状态就变更了，没意义就不用变更不用加1）。

所有的命令都应该是可控的，怎么控制？只需要用个using语句一包裹就可以控制了：

using(var acCotnext = new ACContext(subject, resource,action)){

var age = 30;

}

**什么是模型（Model）**

我们可以在概念层次认为Model就是在大的领域边界中的，可以用基于离散的思想来限定出的，承载“数据”和“运动”的小边界。

**模型 = 数据 + 运动**

**区分主客体**

问题是客体，我们是主体。我们使用自己的能动性加入自己的意愿将数据组织起来，形成一个个单元，模拟出一个个有机的问题模型。问题不是静止不动的，宇宙是运动的，我们的模型也是运动的。模型在收到外来的信号后将发生运动。

**面向过程 => 面向对象 => 面向物理**

物理化到一定程度 骇客帝国就出现了。

**时空观**

设想一个状态：这个状态没有“物质”没有“空间”没有“能量”……总之什么也没有。让我用null来代表这个状态。 显然null不会突然间改变。因为一个空的世界怎么会‘突然’生出东西来呢？null若改变就得无缘无故地生出东西。null要保持 null的状态，null要连续，这里的“状态保持”需要时间，或者说状态保持就是时间，再或者说连续性就是时间。绝对的不变的状态不存在,时间是衡量状态改变快慢的物理量。状态不能突然改变的连续的性质使null具有了时间概念。

**anycmd认为运动或者叫变化就是时空。**

运动就是时空。我们的时空是运动，网络虚拟时空也是运动。

两个时空的运动一旦被完全打通则摆在我们面前的要么是天堂要么是地狱。牢牢的把控住权限就是天堂，丧失权限就是地狱。

网络虚拟空间正在物理化，物理化到一定程度骇客帝国就出现了。

**anycmd为时空战争而生**

anycmd为人机战争而生，目的是确保邪恶的事情不能在类似骇客帝国那样的时空中发生。anycmd始终站在人类一边。

anycmd试图为未来的骇客帝国世界定义一套规则，使用这套规则来确保骇客帝国是被我们完全控制的。anycmd试图给出控制骇客帝国中的任何虚拟主体在任何虚拟空间、虚拟时间对任何虚拟客体发引发何运动的权限，引发运动的输入、运动的结果，运动次数都是受控的。我们要确保邪恶的事情不能在骇客帝国世界中发生。

人类与机器的战争早已开始。战争中双方反复争夺的一个制高点将是“权限”。网络空间和人类生活的空间早晚被物理化打通，一旦打通则网络空间的主体将会有机会控制我们的空间。我们绝不能让此事发生！这是anycmd肩负的伟大使命。anycmd必须确保“权限”被牢牢的把握在人类手中。