## Краткое описание проекта

Рассматривается схемотехническая реализация (программным методом) прототипа эволюционной иерархии адаптивных функций от безусловных рефлексов до доминанты нерешенной проблемы.

### Новый инструмент

Представляемая система – прежде всего это - эффективный инструмент для исследования систем индивидуальной адаптивности. Он не имеет альтернатив среду всех других существующих инструментов и методов и позволяет реально оперировать с механизмами, определяющими субъективные явления.

### Это – не просто очередная компьютерная эмуляция проявлений разумности

Чем отличается данная реализация от всех других попыток запрограммировать адаптивное поведение?

### Трудности

Если при разработке механизмов разных видов рефлексов и автоматизмов есть очень много фактических данных исследований и картина вполне ясна, то уровень механизмов психики оказывается в полном тумане противоречивых и вообще не определенных понятий.

Новое в принципе невозможно создать именно потому, что это – еще не известное. Человек в подавляющем числе случаев использует переданные ему от других людей понятия и его опыт в основном построен на такой преемственности. Очень мало случаев, когда удается найти что-то новое и сформировать свое собственное, самобытное представление. Обычно это бывает случайно или по аналогии, не зря Леонардо Да Винчи любил черпать идеи, рассматривая узор трещинок на штукатурке.

Так что формировать систему механизмов психики – по-настоящему мучительное и сколькое занятие.

### Причем здесь нейроны?

В самом начале проект делался как эмуляция нейронной сети, но почти сразу стало очевидно, что программная реализация, обладая своими особенностями, вовсе не требует эмуляции нейронов и их связей, что делало бы схему неоправданно избыточной. Да и мощности персонального компьютера на хватило бы даже для реализации простейших рефлексов. Главное в прототипе – не повторение способа реализации, а соблюдение принципов развития природной эволюции адаптивных механизмов.

В случае, если бы прототип делался как электронное устройство, без дискретных элементов (нейристоров и синаптических коммутаторов) было бы не обойтись, они давали бы преимущество перед программной схемотехникой.

Попытка скомпилировать программную реализацию в виде электронного устройства тоже была бы чрезвычайно нелогичной. Если схему делать программно, она должна быть выполнена оптимально используемыми средствами языка, а если делать на дискретных элементах – то вся конструкция с самого начала была бы оптимизирована совершенно по-другому. Но в обоих случаях эти реализации демонстрировали бы одни и те же принципы последовательного услужения механизмов адаптивности.

И т.д. .............................