## Объекты произвольной значимости

После каждого пробного действия все компоненты образа действия корректируют параметр своей значимости как эффект такого действия в данных условиях. Значение просто добавляет текущий эффект к существующему значению, увиливая значимость или уменьшая ее в область негативной (удобный аналог усреднения). Поэтому значения значимость объекта могут быть любыми числами, конкурируя в этом с другими объектами.

Значимости в коде проекта обычно имеют значения величин от -10 0 до 10, но в случае значимости эффекта от реагирования от -1 0 до 1, а в случаях усредненной значимости компонентов объекта Ответа (акты воздействия, фразы и отдельные слова, принимающие значимость фразы) не ограничены в минус и плюс. В последнем случае такая значимость берется из Эффекта пробных действий и связывается ос всеми компонентами воспринимаемого в этих условиях функцией setImportance().

Значимость всегда определяется в контексте всех предшествующих условий, т.е. специфична для активностей деревьев автоматизмов и понимания.

При каждом вызове consciousness определяется текущий объект наибольшей значимости в воспринимаемом - в функции определения текущей Цели getMentalPurpose().

Реализация системы значимости в проекте достаточно сложна и может быть еще более дополнена, в том числе возможностью произвольно определять значимость при ментальных операциях (размышлениях).

Значимости объектов составляют модель понимания данного объекта внимания - его значимость в разных условиях и то, какие действия могут быть совершены при этом.

Пока что реализованы функции:

[createNewlastImportanceID](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/createNewlastImportanceID.htm) - создать новый образ значимости объекта восприятия если такого еще нет

[Saveimportance](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/Saveimportance.htm) - сохранить Образы Importance

[loadImportance](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/loadImportance.htm) - загрузить образы Importance

[getObjectsImportanceValue](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/getObjectsImportanceValue.htm) - значимость ID объекта внимания в текущих условиях

[setImportance](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/setImportance.htm) - Фиксация значимости объекта Объективного восприятия всех декларированных видов в данных условиях

[getGreatestImportance](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/getGreatestImportance.htm) - найти наиболее значащие объекты в данных условиях

[getTopAttentionObject](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/funcs/getTopAttentionObject.htm) - выбрать один, самый актуальный объект

Продвинутое развитие адаптивности подразумевает ментальную оценку значимости внешних воздействий. Сначала они оцениваются так же по внутренним изменениям как следствия внешнего воздействия. Так происходит до уровня **Прогнозирования**, когда Beast просто реагирует на действия оператора, пытаясь подобрать оптимальную реакцию. Но со стадии использования прошлого опыта и попыток предсказывать реакцию Оператора, может возникнуть интересная ситуация:

*Допустим текущее воздействие Оператора вызвало ухудшение. Если запустить штатную ответную реакцию, то оператор, согласно сохраненной истории взаимодействия с ним, отреагирует так, что станет* ***немного лучше****. В той же истории есть сохраненный эпизод, когда на определенный раздражитель от Beast оператор отреагировал так, что в данных условиях это* ***значительно улучшит*** *базовое состояние. Но есть нюанс: эта провоцирующая реакция от Beast* ***немного ухудшит*** *и без того плохое базовое состояние.*

Решение такой дилеммы будет: выполнить ухудшающий по внутреннему эффекту для Beast автоматизм, чтобы получить предположительно улучшающую реакцию от Оператора. Что означает: **Волевым усилием (fornit.ru/12787)**, вопреки привычному стереотипу, заблокировать штатный автоматизм и **произвольно** выполнить не стандартный – на основании прогноза. Сделать шаг назад, чтобы потом прыгнуть на два шага вперед.

Это означает придание автоматизму **произвольной значимости**, где не произвольная, гомеостатическая – то, что явно следует из текущего состояния. Без волевого усилия выполнился бы штатный автоматизм, согласно закрепленной за ним значимости. При этом выбор, прикладывать ли волевое усилие и рискнуть, или довольствоваться более вероятным, но менее успешным – означает **произвольность выбора**, которая зависит от текущего состояния Beast, значимости результата и потенциала возможностей ментальных функций. Действия Оператора и ответные действия Beast меняют его информационную среду, определяющую оценку обоих типов действий и последующую реакцию. Предсказать состояние Информационной среды, зависящее от множества факторов невозможно, поэтому нельзя предсказать «выбор» Beast несмотря на то, что он детерминирован состоянием Информационной среды. По той же причине нельзя просто случайно выбрать что-нибудь – выбор детерминирован Информационной средой. Состояние которой невозможно предсказать, как форму зарождающейся снежинки.