## Планы дальнейшей реализации

1. Необходимо улучшить поиск решений по Правилам для 2-го уровня осмысления. Правила нужно искать в зависимости от важных особенностей текущей проблемы. Дежурный пример: идя по дороге и увидев лужу, мы моментально прикидываем как ее преодолеем, учитывая размеры и свои возможности.
2. Необходимо продолжить поиск лучшего варианта реализации циклов осмысления и это – самое главное. От того насколько удачным будет механизм, зависит все остальное в реализации произвольности. Цикл должен естественно обеспечивать как простые формы решения (4-я ступень развития), так и самые сложные (5-я ступнь развития), с поддержкой Доминанты (если она есть), с формированием ментальных Правил, с задачами классификации и обобщения.
3. Необходимо накопить большое количество Правил и объектов значимости, что возможно методами реального общения с Beast в течении 1-2 лет. Но накопление ментальных Правил означает реализацию поддержки по пунктам 2 и 4.
4. Остается развить творческий потенциал с введением Доминанты нерешенной проблемы и дополнительных информационных функций для организации процесса поиска методов решений.

Возможно, и скорее всего, придется добавить дополнительные стадии развития.

### Описание основных направлений

Разработка проекта наглядно показала, что развитие реагирования Beast это, по сути, развитие механизмов анализа накапливаемого опыта: от простейшего учета предыдущей реакции Оператора, до сложного анализа эпизодической памяти с группировкой, сортировкой, выделением значимого и т. п. Что означает: нет никаких интеллектуальных функций принятия решения кроме выборки из личного опыта. Поэтому дальнейшее развитие интеллекта Beast должно идти в том же направлении: какие варианты получения личного опыта можно организовать и что еще можно «выжать» из него?

Опыт можно получать, экспериментируя самостоятельно или наблюдая за экспериментами других. Поэтому нужен механизм анализа прошлого личного опыта, чтобы прогнозировать варианты своих экспериментов, а также анализ сохраненного опыта Оператора, для отзеркаливания его прошлых действий.

Общение с Оператором ограничивает Beast в объеме и скорости получаемых знаний. Намного эффективнее организовать обмен данными между разными Beast, чтобы они могли делиться полученным опытом, обучая друг друга. Если рефлекторный опыт после проверок на совместимость схем можно просто залить, то с автоматизмами так не получится: они индивидуально оцениваются. Такой опыт можно только «рассказать» - а как его «поймет» слушающий, зависит от его личного опыта, ассоциативной базы, текущего состояния. Возможно, придется изобретать язык общения – обще понимаемые вербальные символы. Для начала обратив внимание на механизмы коммуникаций насекомых и животных.

Для каждой стадии развития подразумевается накопление массива данных, которые служат исходными для следующей стадии. От качества таких исходников зависит успешность реализации отрабатываемой стадии. Если наработка Условных рефлексов интуитивно понятна, то начиная с 3 стадии требуется более взвешенный подход – нужна методика, с учетом ограниченности интерфейса Beast, прошивки Автоматизмов, Правил, Значимостей и способы оценки полученного результата, который может быть совсем не самоочевиден.

Для дальнейшего развития систем проектирования искусственных живых существ, обладающих самыми разными свойствами, желательно создать библиотечные модули с параметрами инициализации и развертывания в определенных условиях. Чтобы как в конструкторе можно было создавать самые разнообразные конфигурации на одних и тех же принципах и правилах, проверяя и уточняя их для специфических условий. Без стандартизации и унификации невозможно массовое распространение никаких идей.