## 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