## Эффекторы

В редакторе Пульта “Действия” могут быть предопределены “наследственно” сформированные действия. Причем, первая часть таких действий отражает уже имеющиеся кнопки стимулирующих действий для того, чтобы иметь возможность отзеркалить их у оператора. В редакторе эти действия не могут удаляться (но могут меняться их названия), они имеют светло-серый тон.

Практически все описанные в виде слов и фраз действия - в природе реализуются цепочками безусловных рефлексов (инстинктами). Так что под каждым названием действия подразумеваются все необходимое для выражения данного действия в природе.

Кроме наследственно предопределенных действий (редактируются до стадии рождения) формируются образы действий для адаптивных функций реагирования.

### Две области моторного терминала уровня психики:

**Область Брока** VerbalFromIdArr=make(map[int]\*Verbal) отвечает за смысл распознанных слов и словосочетаний, за конструирование собственных словосочетаний, за моторное использование слов и словосочетаний.

За все это ответственна структура - образ осмысленных слов и сочетаний.

**Область моторных действий** ActivityFromIdArr=make(map[int]\*Activity) отвечает за смысл распознанных действий с Пульта, за конструирование собственных последовательностей действий, за моторное использование действий.

За все это ответственна структура - образ осмысленных действий и их сочетаний.

### Ментальные управляющие действия

Кроме моторных действий есть **ментальные действия**: управление элементами системы адаптивности. Для них так же предусмотрена структуры для сохранения объектов таких образов управляющих действий.