Краткое описание проекта

Проект является попыткой программного создания модели живого существа согласно теории МВАП в виде Чат-бота, условно названного Beast. Принципиальное отличие от проектов, использующих различные технологии ИИ – это наличие системы индивидуальной адаптивности на основе жизненных параметров. К ним относятся:

* **Базовые потребности** – определяют первичную гомеостатическую цель адаптации, меняют значение под воздействием внешних и внутренних раздражителей.
* **Базовое состояние** – три первичных уровня самоощущения, направляющих процесс адаптации: Плохо, Норма, Хорошо. Базовое состояние бывает локальным, для каждой Базовой потребности, и интегральным, на основе локальных состояний всех Базовых потребностей. Beast всегда находится в одном из Интегральных базовых состояний.
* **Порог** – значение Базовой потребности, пересечение которого изменяет Базовое состояние. Есть локальный Порог для каждой Базовой потребности, есть общий Порог, определяющий Интегральное базовое состояние на основе локальных Порогов Базовых потребностей.
* **Базовые контексты** – стили реагирования, активирующиеся при изменениях значений Базовых потребностей и Интегрального базового состояния. Комбинация текущих активных контекстов образуют гомеостатический Образ восприятия, запускающий Безусловные рефлексы. Кроме того, существуют тормозные связи между Базовыми контекстами, задающие пары контекст – антагонист, которые не могут быть одномоментно активны.
* **Базовые действия** – активные действия с Пульта, посылаемые оператором, и воздействующие на Базовые потребности, изменяя их значения.

Оператор, через Базовые действия меняет значения Базовых параметров, что вызывает изменения Базовых контекстов, провоцирующих изменение Базового состояния и активацию Безусловных рефлексов. Рефлексы в качестве ответной реакции запускают аналогичные Базовые действия. В результате образуется система индивидуальной адаптации: действия оператора изменяют Базовое состояние Beast, ответные действия рефлексов, спровоцированные действиями оператора, стабилизируют эти изменения. Индивидуальной потому, что рефлексы для каждого Beast задаются в специальном справочнике перед его активацией по усмотрению разработчика. Это аналогия эволюционного отбора, когда методом случайного подбора формируется набор Безусловных рефлексов для определенных ситуаций. Такая система реагирования задается в первичной 0 стадии до рождения Beast.

Включив Beast можно ее протестировать: нажимать кнопки Действий на Пульте и получать ответные реакции от Beast в виде аналогичных действий. Затем, переключившись на 1, становится возможным формирование Условных рефлексов. Для этого необходимо перед нажатием кнопки Действий отправить текстовое сообщение. Если повторить пару текст + действие 3 раза сформируется Условный рефлекс, который будет запускать Действие от безусловного рефлекса, активировавшегося нажатием кнопки. То есть Действие от Безусловного рефлекса привяжется к тексту. Можно такую связь установить с первого раза, если активировать на Пульте флажок «Режим форсированной обработки». Можно просто сразу забить все нужные связи между фразами и ответными действиями в специальном справочнике.

Условные рефлексы имеют свойство затухать при неиспользовании и укрепляться при использовании. Для этого введен параметр в 30 дней. При создании нового Условного рефлекса он получает такой срок жизни, который начинает обратный отсчет. Если до его истечение рефлекс будет активирован, срок жизни удвоится, если нет – рефлекс заблокируется. Такая система максимум адаптации, которой можно добиться на рефлекторном уровне. Для более продвинутой нужно перейти к следующей стадии. Но только после формирования достаточно большой, на усмотрение разработчика, базы Безусловных и Условных рефлексов.

На второй стадии формируются Базовые автоматизмы. С этого момента начинается период «ощущений» для Beast. Потому, что принципиальное отличие автоматизмов от рефлексов – способность автоматизмов к модификации, для чего они имеют свойство «успешность» в градации от -10 через 0 до 10.