Общая схема

При старте программы начинает работать генератор пульсаций с частотой 1 сек. Он запускает каждую секунду функцию Аctivatin(), в которой происходит:

1. Коррекция текущего состояния гомеостаза и базовых контекстов.
2. Определение текущего состояния по каждому базовому параметру, затем общее интегральное состояние.
3. Обновление текущего состояния гомеостаза.
4. Опрос состояния действий с Пульта.

Постоянный мониторинг состояния Beast при пульсации отслеживает изменения его Информационной среды, которое может быть спровоцировано тремя типами активаций:

1. внутренними изменениями – общий признак воздействия, в том числе ритмичным убыванием/нарастанием значений базовых потребностей
2. действием – через кнопки действий
3. фразой – через отправку текстовых сообщений

Активация первого типа происходит постоянно при срабатывании компараторов порогов базовых потребностей и является пусковым стимулом для древнейших безусловных рефлексов, активирующихся только изменениями базовых контекстов – это простейшая «реакция по умолчанию», на случай отсутствия других видов реагирования. Все рефлексы задаются в справочниках в нулевой стадии (до активации).

По факту изменения информационной среды активируются деревья рефлексов и автоматизмов, которые задают иерархический порядок сочетаний пусковых стимулов, формируя интегральный пусковой образ. При возникновении нового сочетания в деревья добавляется новый узел и к нему привязывается рефлекс/автоматизм, что обеспечивает быстрый поиск реактора в дереве.

При запуске Beast на1 стадии становится возможным обогатить базовое реагирование, создавая условные рефлексы – простейший вариант фиксации причинно-следственной связи между двумя смежными по времени событиями. В случае Beast при помощи условных рефлексов можно закрепить реакцию на фразы, которой изначально нет, так как безусловные рефлексы – это всегда действия в ответ на пусковые стимулы. Для этого нужно послать Beast фразу, а следом нажать одну из кнопок действий – в результате реакция от действия «привяжется» к фразе и станет ответным действием на нее. Но это произойдет не сразу, а после 2 повторений в течении одного сеанса связи с Beast (до выключения).

На первой стадии развития в реагировании учитывается только образ дерева рефлексов, запускающий безусловные или условные рефлексы в последовательности от более нового типа реагирования к более простому:

1. условный рефлекс. Если его нет, то
2. безусловный рефлекс. Если его нет, то
3. древний безусловный рефлекс. Если его нет, то
4. древнейший безусловный

Рефлексы выполняются без осмысления, запуская действия при возникновении подходящего пускового образа, который допускает для условных рефлексов «мягкое», не точное распознавание, увеличивая тем самым вариабельность реагирования.

Начиная со второй стадии рефлекторное реагирование становится вторичным, замещаясь автоматизмами, способными в отличие от рефлексов оцениваться и модифицироваться: блокироваться, меняться и создаваться с нуля. Первичная база автоматизмов формируется путем клонирования безусловных и условных рефлексов.

Автоматизмы так же как рефлексы запускаются при активации соответствующего пускового образа, который так же может быть «мягким». При каждом запуске происходит оценка последствий реагирования и уточняется полезность автоматизма: при успешном выполнении она увеличивается, укрепляя его, при не успешном уменьшается вплоть до блокировки, что происходит при отрицательных значениях.

Если не находится подходящий автоматизм, активируется Ориентировочный рефлекс 1 типа и запускается бессмысленный алгоритм поиска решения:

* для 1 и 2 стадии оценивается опасность ситуации:
  + если она опасна, то:
    - ищется древнейший безусловный рефлекс на текущее состояние и клонируется в пробный автоматизм. Если действие оказалось успешным автоматизм начинает повышать уверенность – закрепляться.
    - если он не нашелся, то происходит попытка запустить случайной выборкой автоматизм из удачных – без привязки к текущему пусковому стимулу, просто повторить какое-нибудь удачное действие.
  + если ситуация не опасна, то для случая активного контекста «поиск» или «игра» делается более смелая попытка найти пробный автоматизм – сгенерировать случайное действие. Если же активны другие контексты, то эксперименты более осторожные, по алгоритму опасной ситуации: запустить случайной выборкой какой-нибудь из удачных автоматизмов.
* на стадии 3 появляется новая возможность – отзеркалить действия оператора. Но так как на этой стадии Beast еще реагирует бессмысленно, он не может «спросить» оператора типа: как мне правильно ответить? Вместо этого он поступает иначе: не знаешь, как ответить – просто повтори вопрос. Оператор на него среагирует – это и будет нужное действие, которое надо запомнить и использовать в дальнейшем как свое. Причем можно сразу же присвоить такому автоматизму статус уверенного, потому что это бессмысленное, авторитарное обучение.