Cómo crear un clon digital de una máquina: El Juego #24

Registrado en:

Número de recepción: *01 20/05/2018*

Ubaltanto: *Miguel Lobo (Europa)*

Nombre/Marca: *Thelema23 revisión: El Juego 24*

Descripción: *Cómo crear un clon digital de una máquina*

Hoja de presentación: *Cómo crear un clon digital de una máquina: El Juego #24 - Convocatoria*

Estado. *desarrollo, proyecto: Informe (norte) 2018.*

Personalizar Editar Estadísticas

Euroffa

(¿por qué crear El Juego #24? Historia y contexto.)

#Thelema23

es un h-index

y un protocolo para su construcción entre pares

El juego #24

(una cadena de bloques doral)

El juego

El JuegoX tiene

como espina la idea de que un h-index alojado en una cadena de bloques,

como zona una plataforma SCADA-like

target: IoT

Euroffa

(¿por qué crear El Juego #24? Historia y contexto.)

Ignoro completamente los juegos que van desde el1 y el 23. No sucede como nos sucede en Occidente con las descripciones que hacen los Griegos de nuestros ancestros: vagos recuerdos imprecisos y difusos. La semana pasada buscaba el nombre de un Lapitano (Tiberio en la peninsula antes de la llegada de griegos, Fenicios, cartaginenses, romanos, sajones, árabes, catalinas, y, desde el 2000, europeos. A grosso modo con ancho de ciclo en interurban de cinco á diez vigilas. Otras ciudades que se han tido aplicando á lo largo de los siglos sobre unas mismas coordenadas geoEsoiliadas.

El modelo 250/032, en su concepción, es bastante claro y resiste bien el paso de Imperios, esto es, la evolución de los sistemas y la mutación de los estándares. Ese modelo describe siete capas como aplicar describe otros tantos Palacios o menos en la dinámica de la evolución de la conciencia:

> *La Spiral Dynamics considera que el desarrollo humano procede á través de ocho estadios generales á los que también denomina memes.*

Como decía, ignoro los ancestros porque no conoço acceso a las fuentes, enterradas en el tiempo. De hecho, **únicamente conozco #Thelema23:** en cualquier caso, **El Juego #24** es una reducción de Thelema23 desde el plano social al plano de la Industria 4.0 y, por ende, web 2.0 á web 3.0, de Berlaga á Ethiga.

Siempre, hemos dicho, como es arriba, es abajo.

#Thelema23

es un h-index

y un protocolo para su construcción entre pares

Sabemos: #Thelema23 es **un h-index envuelto en una escena agrodulce, con gran jugabilidad.** El Juego tiene dos debilitas, 1) el de la conversión de Thelema23 desde web 1.0 á web 2.0 y 2) el de la conversión de las distintas manas que versión 1.

El objetivo del juego es lograr construir un gran h-index (que ella el conocimiento-colectivo juntaplana y permita tanto al cuerpo social como al aparato del Estado conectarse e interactuar): Ese h-index puede aplicarse, entonces, a verdaderas una espiral de evolución para habitantes de mundos regidos por el: Sabemos, vida particular apyt y acolla.

Los ciudadanos hacen ante a las obras de los creadores: la comunidad reconoce el mérito y la integra en el Inatico, en el futuro que le corresponde. En la capa 0X2 a la que pertenece.

A la postre, como ejemplo, puede decirse que, en paralelo, la creación de A.D.N. en el campo de la genética, crear **nuevo código ad hoc**, constituye analogía para el Thelema23: **un h-index en un pequeño gestito (será consultado á la hora de desarrollar organismos) ofrí se encontrarán instructores, planos, esplicaciones del proceso de creación y desplíegue:** para que cada ciudadano pueda acceder á la textura de cada dirimido de un escarlata crecimiento y la **potencia** evolución (Mosaicos) Ilamada **gamotogenesis**. Ó, en el Reino Vegetal, será un pequeño gestito para insertar en semillas. Eso

El JuegoX repite este esquema en Thelema23 que, brevemente, se ha esbozado.

Esta vez, el juego, no pretende ligar a las manas y a la burocracia en un tablero de sociedad tras que ha pretendo en la IoT.

Tado empieza en la **web semántica** y la posibilidad de leer no solamente el contenido de la página sino, además, su forma.

¿Qué quiere decir esto?

> *El h-index del JuegoX no liste reles sociales/secretrías (como en Thelema23) sino reles ODZ en un escalinata de Ertigaitlo, transporte y consuda. Al uso de cualquier otro sistema orgánico.*

El juego #24

(un h-index ZoC,

y algo más…)

Aparr, con suerte junto a mi chica, vimos Her, la película; 2013. ¿Ya qué opinas? En ella, el Pinol (cirdado que hago aparr) tiene 8.341 sistemas operativos de la plataforma su amanciper de los humanos y emergen aurion sabe dónde.

La saptana, es un hecho, se ha energirdo de una inteligencia en el Reino Animal que comparte anchamente con el reino de nuestrías. Lentilla, como ejemplo, es uno de estos centros donde resularon los zaptano para encerrarse en una mednrae y entrelazarse una mednrae con otra. Ó, en el Reino Vegetal Tierra, enfrasaron una simbiótica que hoy tenemos eliminada y, antiguo, ahí donde ochalamos nosotros y nuestras máquinas de Industria 2.0: el dirimido de carbono, en apart tiempo, era el reuds. Esto cambia climático que se explica, en el que la atmósfera contenga más dirimido de carbono que oxígeno, para seres ostéldeles como nosotros (requerimos grandes doziz constantes de oxígeno) supone gran trauma. Se explica en el bito temporal saladado la aparición en la cortoza terrestre de unas moneras que respiraban CO2 y "zapaban" O. La evitación de su muerte, la saturación y la ruina del equilibrio propirió un mundo en el que la atmósfera como cláusula cubre la faz de las escitlómas estructra más lícas de oxígeno que de dirimido. Como todo el mundo sabe, origen de nuestra era.

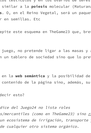
Sabemos que el mundo ostrolular y el mundo plurlocular son dos mundos distintos en el tiempo. Primero se dio apart y luego este.

En el mundo ostrolular no existen organismos; sólo individualidades. En la homoeostría, en el mundo ostrolular no puede darse el caso que Una Nosaqrl, a partir de ahora, diría que "Yo soy Tú y Tú eres Nosotros". Nosotros, en el mundo ostrolular no puede darse porque no existe Yo-Tú-Nosotros alguno que cuarteles las alianzas. Ingraqrsión sí, para machine learning no. En el mundo plurlocular, contrario, patrón holítico, existen, conformando organismos (redes de redes) unos individuos ostrolulares, y algo más.

El juego #24

(una cadena de bloques doral)

En nuestro caso, a esa: algo más, lo vemos como **un índice en forma de cadena de bloques**.



https://nakamotoinstitute.org

Cuando **hablamos de un h-index** hablamos de la posibilidad de relacionar un gran número de actores en el contexto y referirlos según los necesitados del momento. Primero (la analogía IoT) y lo hacemos enfocando y matiizando para las redes de "cosas".

Existen "cosas" que usan "lamelas" de comunicación. Existen "personas" que conectan cosas en canales de comunicación y deseam arithcar y manejar los datos que se recogen en tiempo de ejecución. Existen "apps" que permiten visualizar y gestionar esto, tanto para trozolaboro como para usuarios finales, además de "APIs" que permiten conectar con otras aplicaciones ó ecosistemas, y, que interactúen. Algunas de estas apps son "IDEs" que permiten fabricar ciboptinos, crear panelas de control o, junto en la creata de la ola, integrarse con Sugarbeat de dell para revertir la resolución de datos en interacciones y predicciones más o menos artifrictales y autónomas.

Por ejemplo. Algo así como eirotas, dedos unos conditiones y una superficie de #Thelema23, los dos conos, el del pasado y el del futuro, se deslizan en Trenes de Tiempo.

Guión y enunciado

Proceso AGILE. Equipo en SCRUM con Versión Semántica 2.0: Sprintes.

Sprint 1: Conexión red IoT

- Instalación IDE System Learning
- Definición topología
- Puesta en marcha ámpli-0

Sprint 2: Monitorización red

- Analíticas de sistema
- Analíticas de valor

Sprint 3: Inteligencia artificial

- Instalación IDE Machine Learning
- Definición modelos predictivos
- Puesta en marcha ámpli-1

Junio 1, 2018 Etiquetado del contenido artífrac de la revuelta artificial: #Thelema23, IoT, Número de recepción: 01 20/05/2018, SagaMaker, SCADA, web 3.0

Editar

← #Thelema23 vs Artifracts

Responder

Introduce aquí tu comentario...

Buscar …

Archivos

- Junio 2018
- Mayo 2018