# 학습이란

경험의 결과로 나타나는, 비교적 지속적인 행동의 변화나 그 잠재력의 변화. 또는 지식을 습득하는 과정.

## 학습에 필요한 것

1. 경험
2. 행동 변화
3. 깨달음

### 1) 경험

객관적 대상에 대한 감각이나 지각 작용에 의하여 깨닫게 되는 내용.

감각이나 지각 작용

### 2) 행동

내적, 또는 외적 자극에 대한 생물체의 반응을 통틀어 이르는 말.

분명한 목적이나 동기를 가지고 생각과 선택, 결심을 거쳐 의식적으로 행하는 인간의 의지적인 언행

# 아메바

행동 - 입 앞에 있는 대상을 모두 먹는다.

경험 – 몸이 아프다. 먹이의 명암을 구별한다. 먹이의 명암과 몸의 아프게 하는 것의 관계를 깨닫는다.

행동 변화 - 먹어서 몸이 아픈 것(명암)은 먹지 않는다.

## 지각작용

아프다 – 아픈 감각과 반응이 있다.

먹이의 명암 – 시각이 있어 먹이의 명암이 구별 가능하다.

## 의식 작용(본능)

즐거움 – 먹는다. 교미 등

몸이 아픈 것을 피한다. – 먹이, 공격, 등

## 실수

부족한 판단력을 보완해주는 시스템

## 부족한 판단력

부족한 지각능력, 부족한 정보

# 프로그래밍

아메바에게 감각과 속성(본능)을 부여한다.

## 감각

명암 구별

고통, 즐거움

## 본능

즐거운 행위 반복 – 먹는다

고통 행위 회피

## 프로그래밍

아메바.지각()

* 명암 구별
* 계속 추가

아메바.고통()

* 계속 추가

아메바.즐거움()

* 먹는다, 아메바.행동
* 계속 추가

아메바.기억

* 고통과 즐거움을 기억

아메바.깨달음

* 지각과 즐거움, 고통과의 관계

아메바.행동()

* 먹는다
* 계속 추가