

我认为仿真的关键有三点：

1. 事件发起

我将“发起整个过程的事件”，称作“事件发起”（event initiation）。比如在银行队列问题中，这个事件发起指的是有人来到了银行；而在走迷宫问题中，事件发起指的是走到了下一个格子（下一个格子可能可以走也可能走不了）。这件事情决定了算法是否进行、怎样进行的答案。

2. 规则化

我将算法本身概括为规则化。事件发起之后，不同的发起情况会对应不同的处理方法，而这些方法都应该是规则化的。对于事件发起的同一种情况，其后续的处理方法应该是同一的，而不会受到其他因素的影响。具体的例子：在银行队列问题中，当有一个人进入银行，ta去的队列只会是长度最短的队伍，而不会是自己觉得时间最短的队伍（在实际生活中前往看上去时间最短的队伍的情况是存在的，但是这在算法实现的过程中或许需要加入随即变量分布函数）；而在走迷宫和下象棋的算法之中，规则是确定的，也就不需要加入概率分布函数加以辅佐。

3. 量化

我认为逻辑值、数值等都可以归到量化。也就是说，在涉及判断、选择的过程中，需要将我们的心理活动量化，否则计算机无法知道下一步如何操作。即使是根据统计规律引入不同的密度函数，这也是将我们的行为进行量化。将过程都量化了，结果可能不精准，但应该是正确的；如果不量化，那么经过计算机运行之后，结果的效度可能都无法保证。

参考文献

无