

归一论（上册）

公理与问题

公理：

1. 世界可以创造虚拟，虚拟不一定依附于实体之上，虚拟世界可以推出现实世界。（主观唯心主义可以解决一些虚拟上的问题）主客观唯物唯心主义都有一定用途，可以将其分成四象限来处理。四象限的分界线分别是主客线与唯心唯物线。
2. 人脑本身为量子计算机，量子态与电信号状态并存，所以可以并行同时多个计算。且猜测人脑的利用率不足 1%。直觉是一种心理或者一种脑快速算法功能。无需过程直接出现结果。这非常符合逻辑，也符合点集与聚簇算法。（详见人脑论）
3. 物质计算与抽象：任何物质的实体都可以抽象成数据进行计算，而数据也可以还原为物体。（暂时命名为数据物质可逆性）
4. 一切皆信息，一切皆计算。
5. 点组成线，线组成图形，不论怎么走结果不变（详见点论）
7. 几何图形论：每种图形应该对应一种最优算法的方法或者对应某种数据存储方法。
8. 时间是乱序发展的，人脑是量子计算机，推知宇宙也是量子计算机，这种不确定态导致了时间的乱序发展，且符合现在操作系统的并发并行性

以上公理皆为猜测，但 99%为真。（剩下的 1%交给老天）

问题：

1. 关于自由意志与决定论的讨论与分析
2. 关于人工智能对人类的威胁与和平相处的可能
3. 关于神造物以及人类与神对抗的规则与方法
4. 关于物理、化学发展的畅想
5. 关于如何进行人脑量子计算机编程的方法与讨论
6. 关于如何躲避监视，且分布式存储的方案
7. 关于如何在任何物体上记录量子信息的方案可能性讨论
8. 关于时间点跳跃推测，以及空间跳跃推测的方案可行性
9. 关于多重宇宙与界外界的推测。
10. 关于信息压缩论的猜想。
11. 关于如何欺瞒人工智能的猜测与想法。
12. 关于漏洞与网络安全在未来社会中不可或缺性的猜想。

虚拟世界与数理逻辑

数理逻辑，也被称为符号逻辑或理论逻辑，是数学的一个分支，它使用数学方法来研究逻辑或形式逻辑。数理逻辑的研究对象主要是对证明和计算这两个直观概念进行符号化以后的形式系统。它被视为数学的逻辑分析，并经常与符号逻辑互换使用，指的是人们用符号来进行逻辑演算和分析。

数理逻辑中有一条著名的规则假命题推出一切，按照蕴含这个逻辑，我们的世界实际上可能是虚拟的，而且虚拟的程度达到 99.99%。这是个严格的数学证明过程并非开玩笑，有相当多的论文在论证这一点。但是我这只需要三个条件就可以证明这个世界是虚拟的。

条件一：人类喜欢虚拟的东西，比如永生。

条件二：每个人都有得不到的东西。

条件三：计算机的飞速发展。

由这三个条件，则必然可以证明人类会发展虚拟世界。而将这个条件推到上层世界（如果有的话），那么他们和我们一样都是虚拟世界。

由虚拟世界可以推出现实世界，信息可逆。只要信息不被摧毁，还可以有真实世界。在虚拟世界中存在的逻辑是可以存在的，因为假命题推出一切。这就引出了一个新的概念，没有逻辑的逻辑算不算逻辑，我觉得在虚拟世界中算，而在真实的现实世界中不算逻辑。紧接着就要谈到四大象限了。

四大象限分别为主观唯心主义，客观唯心主义（这两个可以看成唯心主义，只是主体和客体不同而已）主观唯物主义，客观唯物主义（这两个可以看成唯物主义，也只是主客体不同而已）。

主观唯心主义	主观唯物主义
客观唯心主义	客观唯物主义

先讲解简单的从唯心主义平推到唯物主义的水晶。唯心主义不论是主观还是客观都由一个特点：以心为主，心所看到的就是真实的。也就是说当唯物主义遇到唯心主义，唯心主义只需要改变自己内心即可。再说比较难的唯物平推到唯心水晶，唯物，物质是实在存在的，精神不能不依附实体存在（在唯物里是正确的，在唯心里是错误的）。

还有一种取巧的方法：虚拟化成唯心后再唯物。

于是乎发现，整个世界是唯心唯物并存的，和量子不确定态一样。

那么这个世界的本质就由信息变确定态为了信息不确定态。而这个态是可以转换为任何态的，同时可以派生出许多派系。如虚拟现实（唯心和唯物同一的情况），3 唯心 7 唯物.....

有了这些后还需要抽象一次，抽象成什么，虚拟的，自然抽象成的是数据。

人脑论

人脑本质上应该是量子计算机（猜测，有待证明），但是也是一台普通计算机，电信号与量子信号并存。这也就解释了为什么会有些

调教反射。关于这个理论由于现在资料不足，纯属猜测。人脑的开发应该改还不足 1%，但 1%已经让世界翻天覆地的了，如果开发到 99%将会是什么效果。人脑理论上是量子计算机，是可以安装操作系统的，但是具体怎么安装，怎么编写我也没有头绪，等时间到了，自然就有方法。

直觉是一种心理或者一种脑快速算法功能。无需过程直接出现结果。这非常符合逻辑，也符合点集与聚簇算法，可以把人脑要走的过程想象成二维面上的点，直觉只是让这两个点重合了。

还有一种可能，点可以无限细分，正因如此才会有直觉，一个点在一瞬间分化成无数点，又在一瞬间找到最佳点，这个应该就是直觉。

那么学习呢？很简单，按照聚簇算法归类过程是学习，按照点细分也是学习。

谈到这里，我们会问：这还是人吗？是，人是在不断进化的，更新的。以上问题抽象出来依然是信息，或者叫计算方法，计算方法也是某种信息。

数据物质可逆性

世界上的一花一木，一草一叶都是可以转村为数据，包括时间也可以作为一个点存下来，所以现实是可以依靠虚拟来建模的。当建模到达了一定程度，基本上就相当于造就了一方世界。而这一方世界的时间线可能发展的与原来时间时间线发展相同。

保存此案来的数据是可以逆转成物质的，理论上说主观唯心主义可以解决这一切。但是不确定使用后能否全部按照原样恢复。这样的话

相当于在两条时间线上行走，一条虚的，一条实的。这两条线应该还是可以合二为一的。因为安全可以将世界转为量子态，走量子态的路。量子态属于取其精华，去其糟粕。

如果归到量子态中还需要编写一些操作系统，处理量子态的不确定性问题。让人们的正常生活继续。上个版本的操作系统失败总结如下：

1. 内鬼勾结
2. 利益问题
3. 97%通用，3%需要特殊编写
4. 没有使用程序进行限制权限
5. 未加密
6. 缺少一种对抗暴力破解密码的算法

这些做完估计也就成功了，抽象层和表意义层也就统一了。最后也就归一了。

几何图形论

每一种集合图形都应该有其相匹配的算法规则，可以用来优化算法，优化硬件。冯诺依曼结构并不是计算机唯一的结构，有多少种图形应该就有多少种计算机结构方法，只不过有的再处理特定问题的时候特别快。图论，点集，计算过程密不可分，但是实际上是可以分开的，即使拿着最旧的电脑，最小的内存，最低的频率，只要优化好，理论上来说是可以运行的。

几何图形抽次昂出来也是信息，经过运算就叫过程，没经过运算就叫

信息。

时间乱序发展

时间是乱序发展的，人脑是量子计算机，推知宇宙也是量子计算机，这种不确定态导致了时间的乱序发展，且符合现在操作系统的并发并行性

时间是乱序发展的，我们看起来是同时并发并行存在，实际上它在分条处理各种问题，它是谁，我也不知道，但它应该还算一个公平派，希望人类与机器人和平相处，