

Živý stroj

Martin Vlček

Smilovice 2003

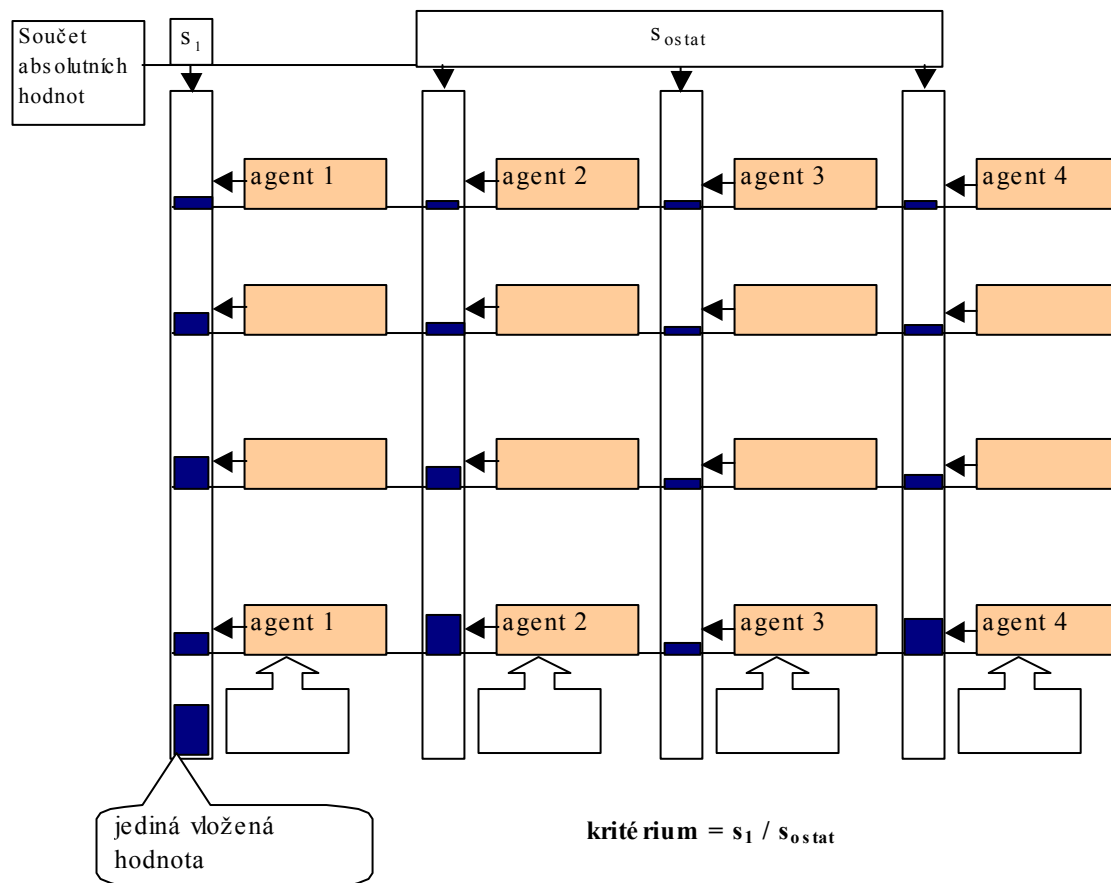


Nové kritérium:

- **spokojenosti a**
 - poděkování **Demetře**



Spokojenost



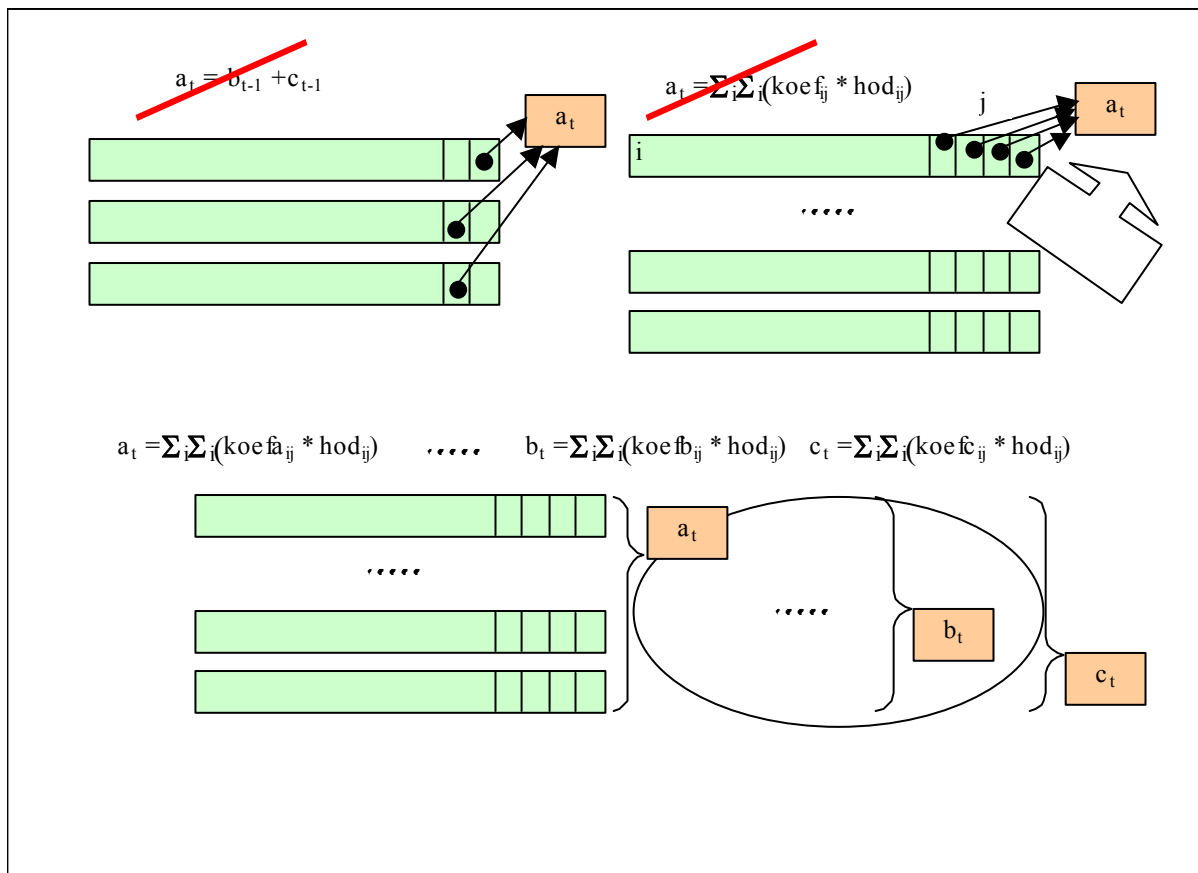
Uzavírání kruhu

Interakce šíří do okolí události

- **Významnou, stabilní** interakcí se šíří události, o něž je v okolí zájem
- **Zájem** se projeví tím, že okolí se snaží zvýšit **pravděpodobnost výskytu** události v budoucnu
- **Je uzavřen kruh:** z objektu do okolí a z okolí zpět



Východiska



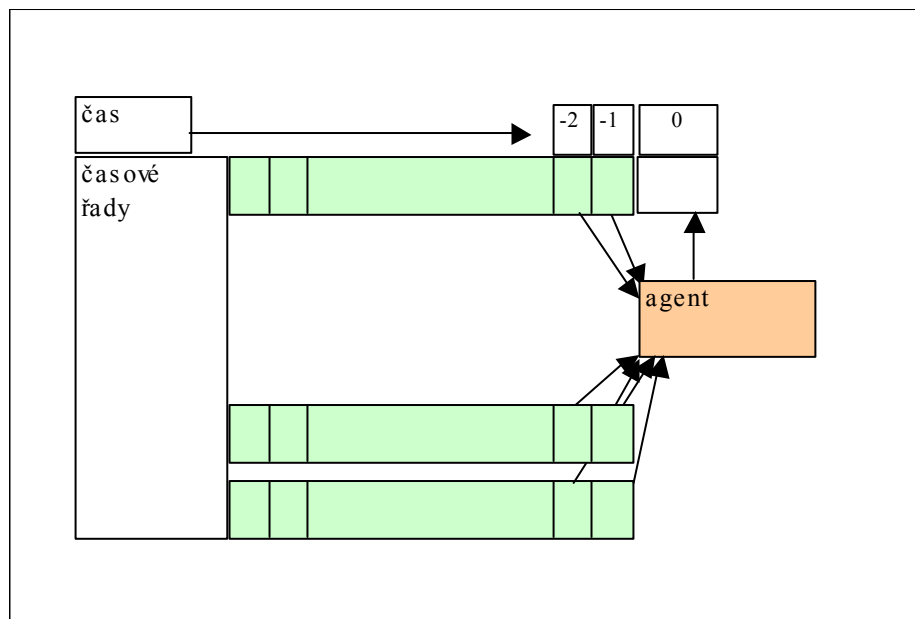
Tři kritéria – jak Přidávat řady

Model stále prověřuje (mod 4):

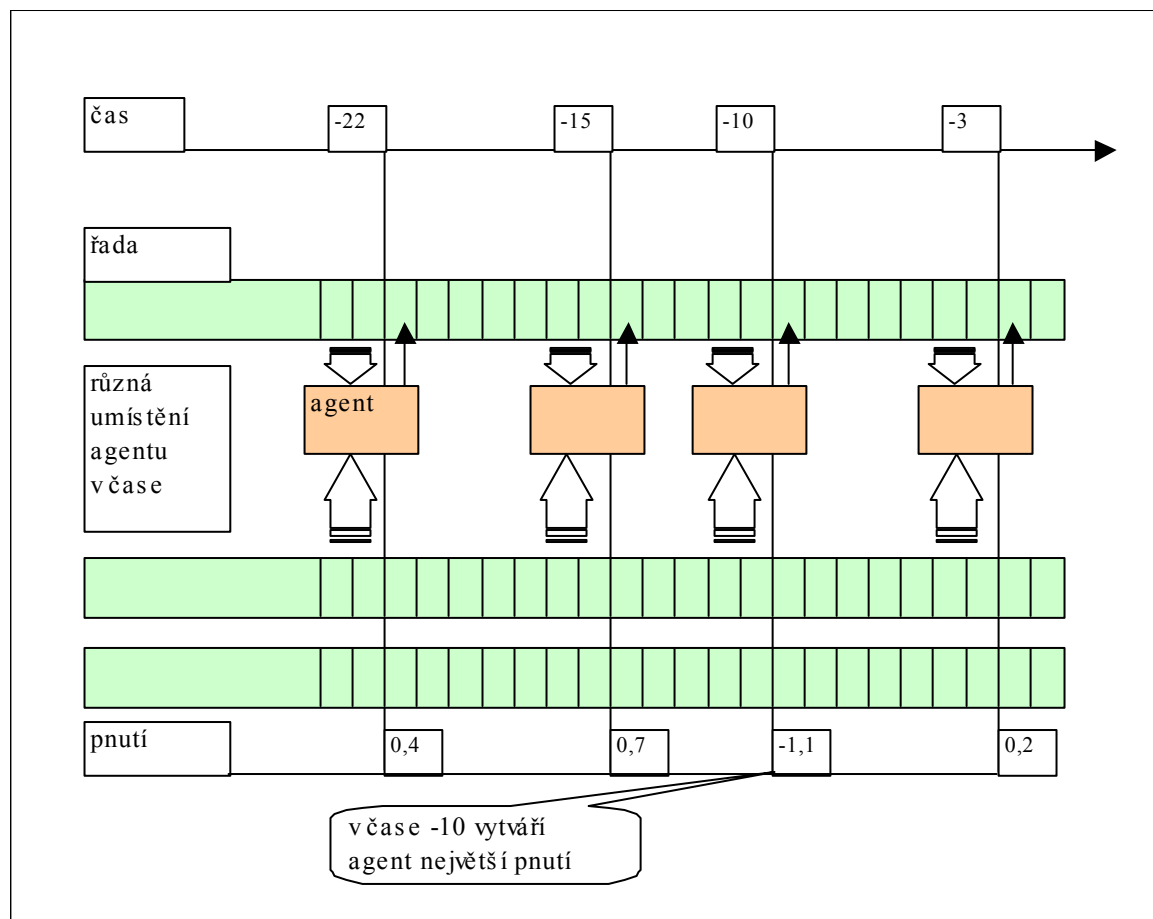
- pnutí
- úspěšnosti
- **spokojenosti**



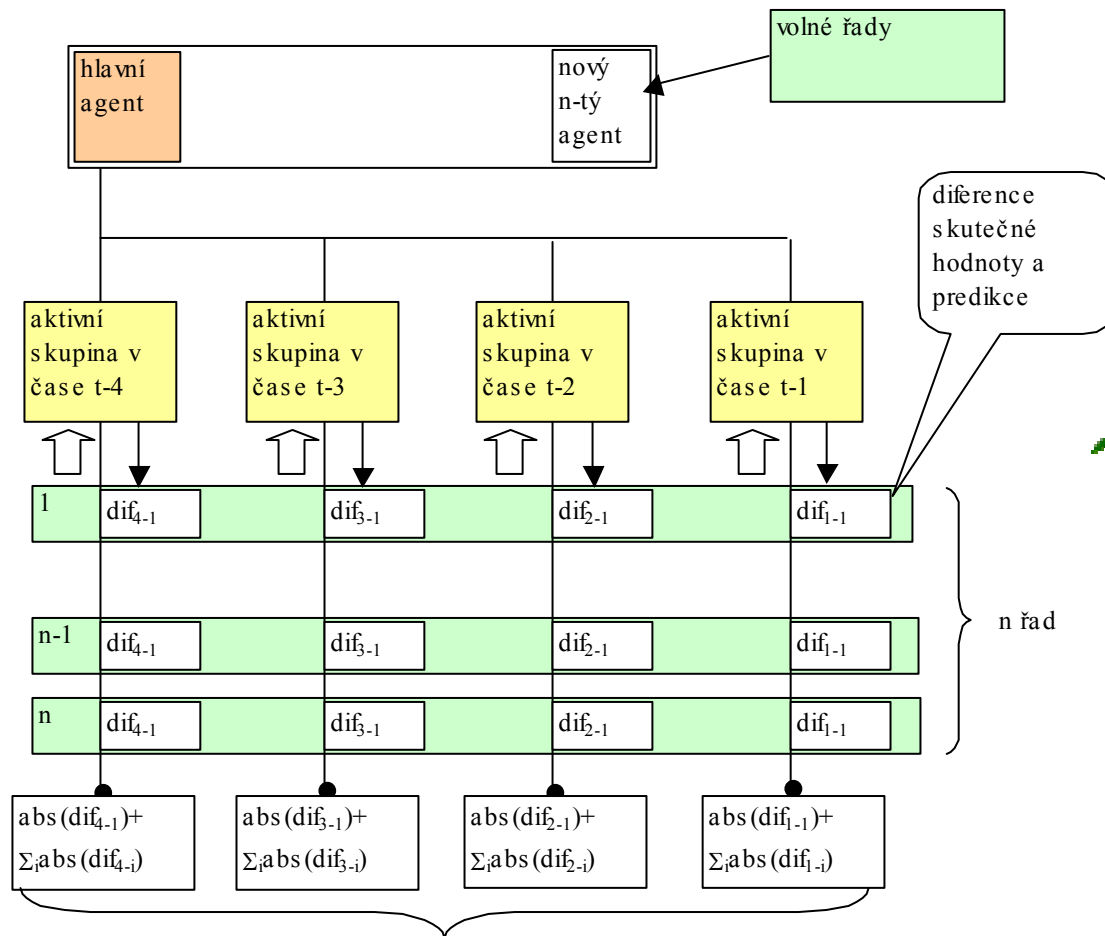
Struktura agentu



Kritérium pnutí

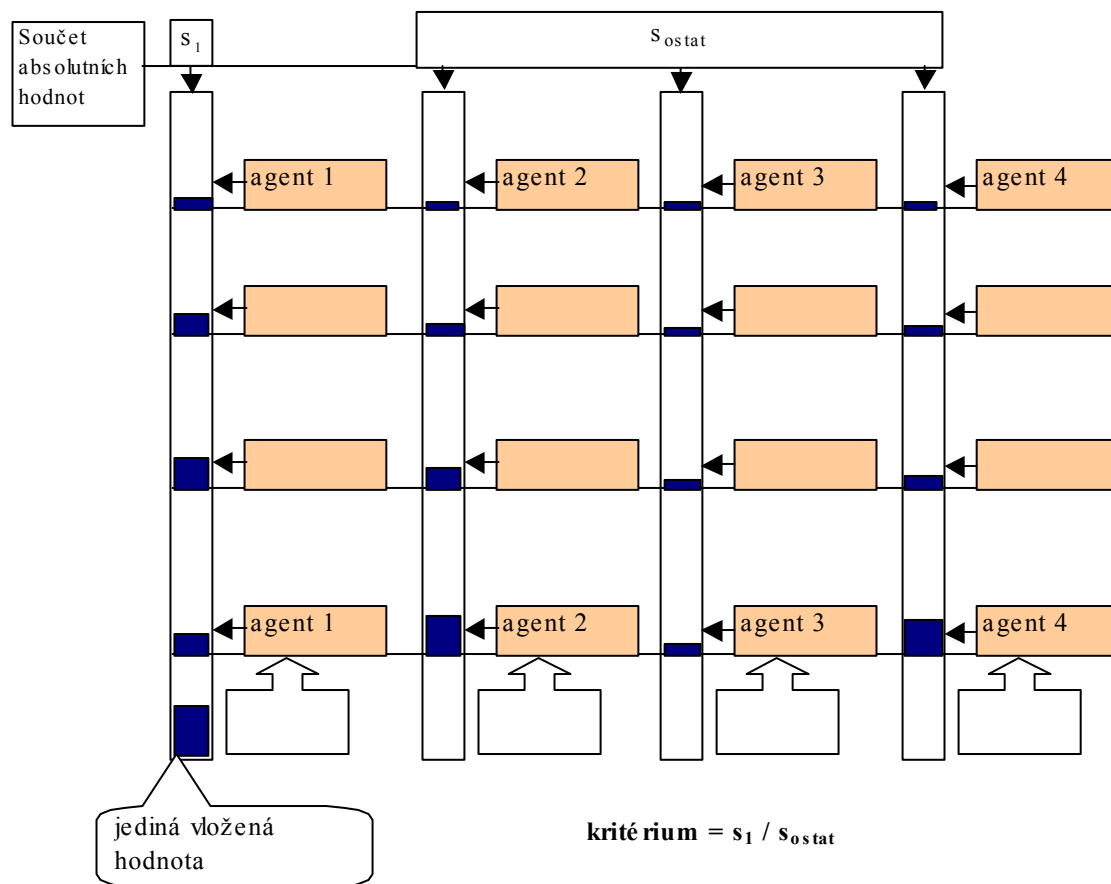


Kritérium úspěšnosti



$$\text{kritérium úspěšnosti} = \sum_j abs(dif_{j-1}) + \sum_i (\sum_j abs(dif_{j-i}))$$

Kritérium spokojenosti

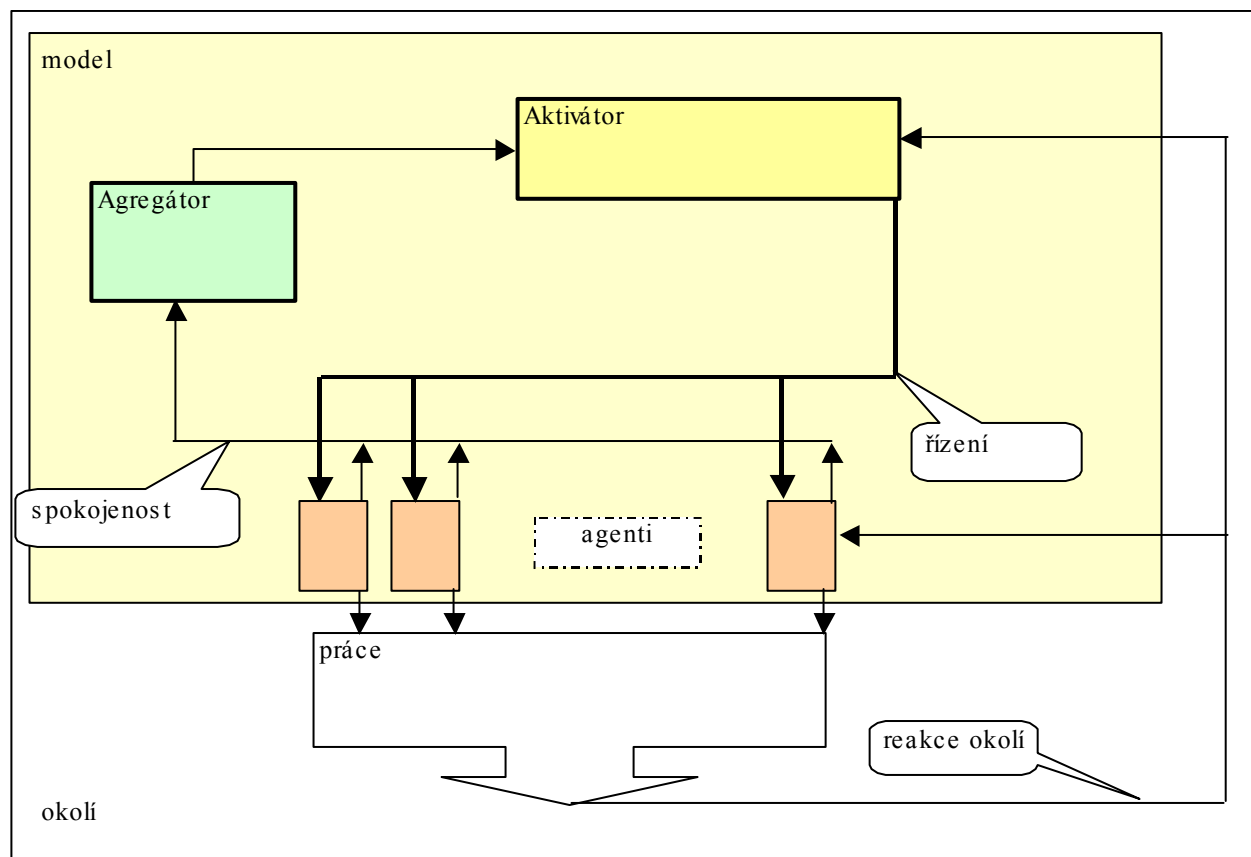


Východiska

- Stabilní interakce objektivní reality se uzavírají do **kruhů**
- Živé systémy se vyznačují architekturou vycházející ze **spokojenosti** elementů



Živé řízení



Živé řízení – proč Živý stroj

Živé systémy jsou demokratické

- Spokojenost elementů je v systému základním **ukazatelem** správnosti změn
- Spokojenost je i hlavním **hybatelem** změn
- **Agregátor** sbírá a agreguje informace o spokojenosti a nespokojenosti elementů
- **Aktivátor** na jejich základě aktivuje příslušné elementy a řeší nespokojenost



Motivace

Spojení spokojenosti částí a celku je ideál

- Spokojenost elementů se snaží být **realistická** a **slučitelná**
- Řešením spokojenosti částí je řešena i spokojenost celku – **úspěšná predikce**
- Dělat svoji práci pro spokojenost svou i svého okolí – **komunizmus?**

