

Seznam zkratek a pojmů

Podstatné konstrukční prvky AT	
A-subjekt	Antecepční subjekt
AA	antecepční aparát
AAK	antecepční aparát kolektivu
AASIMPL	Typické zjednodušování je redukcionismus, sklon hledat jedinou příčinu, Necht' učit se podrobně, sklon generalizovat vlastnost na celý národ + rasu + náboženství + povolání, snaha zapouzdřovat složité děje do černých skříněk s jednodušším chováním navenek
ADVANCETIME	AA má osobní konstantu, kterou můžeme nazvat předstih. Tento základní předstih lze popsat časovým intervalem, např. 1', 10', hodina, ...
AM	Antecepční model.
antecepční slast	odměna uvnitř organismu za správnou antecepci
antecepční muka	trest uvnitř organismu za chybnou antecepci
APS	Autopoietický systém.
AT	antecepční teorie
DA	Deduktivní aparát
DIFN	APS používá k řízení svých reakcí AM. Při průběhu situace sleduje změny proti předcít'ovanému, a provádí mírné korekce k dosažení výsledku (Diferenční model)
DIFX	Pokud se skutečnost od modelu liší zásadně, APS to prožívá jako bolest, a musí AM změnit pro příští antecepci.
EARS	Budeme rozlišovat EARS (Element of FARS)
FARS	Budeme rozlišovat FARS (Fully autoreproductive system).
GRAT	Gratitude = vděčnost, kvantifikovaná pomocí stupnice vděčnosti. Stupeň vděčnosti v této stupnici bude značen °Grat. Jeden Grat se rovněž používá jako ekvivalent potraviny na jeden den. Pak nenese označení "°" pro stupeň.
HA	Hermeneutický aparát je funkční součást AA, vyčlenitelná kvůli nutné existenci seznamů. A seznam je zakódovaná informace, kterou HA interpretuje.
CHARSTR	Prapísmena hláskového systému jsou zkratkou příběhu (Beth=dům)
KL	Koeficient of Life - koeficient, určující naději systému na život ve zkoumané situaci. $KL = TR/TL$. Pro $KL=1$ systém uniká o vlasek neúspěchu. $KL < 1$ prohrává. $KL > 1$ vyhrává.
SCD	(Substance Causing Delight) látka, která v organismu způsobuje antecepční slast. Je po určitém čase spotřebována
STR	Příběh je zakódovaná událost s vynecháním většiny podrobností
STREDU	Vyučování příběhu. Medvědice předává mláděti příběhy jak ulovit kořist, které bobule jsou jedlé. Včela tančí taneček příběh o místě pastvy.
STRMODEL	Příběh je model pro antecepci
subjekt	Z latinského ležet pod. V této práci používáno ve smyslu entity, která má určitou vlastní schopnost rozhodování na základě vlastní antecepci.
TL	Time to List - průměrný čas nutný k nalezení položky seznamu, který má systém k nastavení patřičné reakce na událost, aby přežil.
TR	Time to React - průměrný čas, který má systém k uskutečnění reakce, vztahující se k přežití.
WORDSTR	Každé slovo je příběh
XTIME	Zobecněný komplexní čas, z něhož AA využívá pouze reálnou složku, známou jako čas.