

Kptl Truth  $10^{2...14}$

v2

## Κριτική Truth 10<sup>2...14</sup>

*Κεφάλαιο αλήθεια* - αν το ονομάσουμε πιο κατανοητά, είναι ένα ηλεκτρονικό συμπληρωματικό νόμισμα που παράγεται από ένα πληροφοριακό πρόγραμμα έτσι λεγόμενο. Το πρόγραμμα είναι για *servers*, σε μορφή PHP και Δωρεάν Άδεια GNU. Μπορεί δωρεάν να κατεβαστεί ή να να χρησιμοποιηθεί [εδώ](#).

Πρόκειται για ένα νόμισμα το οποίο διανέμεται από το πρόγραμμα στο πλαίσιο αυτής της θεωρίας της αξίας: έχει περισσότερα νομίσματα αυτός που λαμβάνει καλύτερες βαθμολογίες από άλλους από ένα ερωτηματολόγιο περί ανθρώπινων αξιολογικών αξιών και καθημερινών συμπεριφορών.

Επίσης, έχει περισσότερα κέρματα αυτός που θα λάβει περισσότερες εντολές πληρωμής από άλλους ανθρώπους, συμφωνημένες από κοινού, και ως πληρωμή για αγαθά ή υπηρεσίες που συμφωνήθηκαν στον πραγματικό κόσμο.

Οι άνθρωποι που διαχειρίζονται αυτό το νόμισμα μένουν κοντά και γνωρίζονται προσωπικά, ή τουλάχιστον συνυπάρχουν κοντά ώστε να είναι σε θέση να αξιολογήσουν τις συμπεριφορές και τις αξίες από την καθημερινή τους εμπειρία.

Το λογισμικό αυτό απαιτεί ένα διαχειριστή, ή μία συλλογική διοίκηση που θα πρέπει να αποφασίσει από μία θεμελιώδη αρχή και κατά την εγκατάσταση του προγράμματος, τρεις παραμέτρους:

Όνομα, ενικό και πληθυντικό, της νομισματικής μονάδας.  
Από εδώ και στο εξής θα την ονομάζουμε «πόντος».

— Μέγεθος του Αρχικού Θησαυρού, δηλαδή, με πιο σύνολο νομισμάτων ή πόντων θα λειτουργήσει. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει μία επιλογή δεκατριών πιθανών ποσοτήτων

ΑΡΧΙΚΟΣ  
ΘΗΣΑΥΡΟΣ  
ή  
ΣΥΝΟΛΟ

δεκατρείς επιλογές,

$10^2 = 100$   
 $10^3 = 1000$   
 $10^4 = 10.000$   
 $10^5 = 100.000$   
 $10^6 = 1.000.000$   
 $10^7 = 10.000.000$   
 $10^8 = 100.000.000$   
 $10^9 = 1.000.000.000$   
 $10^{10} = 10.000.000.000$   
 $10^{11} = 100.000.000.000$   
 $10^{12} = 1.000.000.000.000$   
 $10^{13} = 10.000.000.000.000$   
 $10^{14} = 100.000.000.000.000$

συνολικών βαθμών στον Θησαυρό ανάλογα με τον αριθμό των αναμενόμενων χρηστών. Αφού ο ΚΤ υλοποιείται σε ήδη εγκατεστημένων πληθυσμών, δεν είναι δύσκολο να εκτιμηθεί πόσοι άνθρωποι θα μπορούσε να έχει, και να επιλέγει ένα. Είναι σκόπιμος να υπολογίσουμε περίπου δέκα χιλιάδες πόντους για κάθε άτομο. Στη συνέχεια θα ονομάσουμε Συνολικό Θησαυρό (ΣΘ) το επιλεγμένο ποσό μεταξύ των δεκατριών δυνατών. Στην τρέχουσα έκδοση είναι διαθέσιμοι οι εκθέτες από δύο μέχρι έξι.

— Επιλέξτε μεταξύ πέντε και πενήντα ή περισσότερες ερωτήσεις με αξιολογική ή της συμπεριφοράς έννοια, ίδιες πάντα για όλους τους χρήστες. Θα τις προτείνει ο καθένας για τον εαυτό του και στη συνέχεια θα απαντήσουν οι υπόλοιποι. Υπάρχει ένα παράδειγμα των πιθανών συντάξεων στο τέλος του παρόντος εγγράφου. Μοιάζουν περισσότερο με ισχυρισμούς, αφού θέλουν να ανακρίνουν αλλά δεν φέρουν ερωτηματικό.

Το πρόγραμμα αμετάβλητα προσθέτει πάντα δίπλα το κείμενο

*Ναι, έτσι είναι | Όχι | Να αγνοηθεί (δεν θέλω να με βαθμολογήσουν περί αυτού)*

στις προσωπικές προτάσεις. Και σε μία διαφορετική ξένη οθόνη θα παρουσιάζει σε κάθε ερώτηση

*Όχι | Ναι | Διπλό*

για να απαντήσεις σε αυτές τις αποδόσεις, μαζί με τα αντίστοιχα κουμπιά που συμπληρώνονται με το ποντίκι, και μπορούν να θυμηθούν πώς ήταν συμπληρωμένες προηγουμένως, για την εξυπηρέτηση όσων απάντησαν.

Ο διαχειριστής είναι επίσης υπεύθυνος να εγκρίνεται την είσοδο σε άτομα που ζητούν την εισαγωγή προς την εφαρμογή, ή να ακυρώσει την διαμονή τους. Όταν κάποιος εγκαταλείπει η εφαρμογή οι πόντοι του επιστρέφουν στον κοινό Θησαυρό.

## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΠΟΝΤΩΝ

-1. Αρχή και είσοδος // Έντυπο εγγραφής.

Στην πρώτη του είσοδο στο πρόγραμμα, ο χρήστης συμπληρώνει ένα έντυπο εισαγωγής που θα εγκρίνει ο διαχειριστής. Στη συνέχεια, θα έχει πρόσβαση με το δικό του όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασής του. Στο έντυπο εγγραφής θα βάλει το πραγματικό του όνομα, με το οποίο θα τον ονομάζουν και θα τον γνωρίζουν οι υπόλοιποι, και κανένα άλλο προσωπικό δεδομένο.

## -2. Προσωπική βαθμολογία.

Εδώ, ο καθένας βλέπει το ποσό των πόντων που του δίνουν οι άλλοι χρήστες και μπορεί να ψάχνει τα ονόματα των άλλων ανθρώπων, στα οποία μπορεί να κάνει κλικ για να δει τις δικές τους προτάσεις αξιών. Επίσης, το δικό του ποσό νομισμάτων, το σύνολο όλων των άλλων, και αυτό που να παραμένει στο Θησαυρό. Όλα αυτά μαζί αποτελούν το ίδιο ποσό από το αρχικό Συνολικό Θησαυρό.

Επίσης, μπορεί να δει τι ποσά έχει λάβει μέσω μεταφοράς ως πληρωμή για αγαθά ή υπηρεσίες.

## -3. Πρωτόκολλο προσωπικών αξιών.

Υπάρχουν πλαίσια ελέγχου δίπλα σε κάποια κείμενα. Ο χρήστης απλά να συμπληρώνει και να στείλει τα αποτελέσματα της έρευνας των είκοσι ερωτήσεις ή ισχυρισμούς. Σε κάθε τριάδα πρέπει να τσεκάρτε οπωσδήποτε ένα από τα τρία.

## -4. Κρίση αξίες ή συμπεριφορές των άλλων.

Απάντησε αν είναι αλήθεια ή όχι ότι ο τάδε χρήστης τηρεί ή όχι, γιατί το έχεις δει στην καθημερινή σου ζωή, σε μια πραγματική συνάντηση με αυτό το πρόσωπο, αυτές τις αξιολογικές αξίες ή συμπεριφορές. Τα τρία πλαίσια είναι αποκλειστικά: ενεργοποίησε ένα, και δεν μπορείς να τσεκάρεις δύο ή τρεις. Τα ερωτήματα που κάποτε χαρακτηρίστηκαν με *να αγνοηθεί* απλά δεν εμφανίζονται εδώ και δεν επικυρώνονται. Πρέπει ο χρήστης να εισέρχεται σε διαδοχικές οθόνες για κάθε άτομο που πρόκειται να επικυρωθεί.

Εκτός από αυτή την οθόνη βαθμολογίων ανά τρία υπάρχει και μια άλλη που προσφέρει τη δυνατότητα να μεταφέρονται πόντους στον χρήστη που εξετάζουμε, ως πληρωμή αγαθών ή υπηρεσιών που να έχουμε προηγουμένως συμφωνήσει στον πραγματικό κόσμο.

Οι πόντοι που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί, «στοιχηματίσει» ή αμοιβαία επικυρωθεί απλά παραμένουν στο server, στον Θησαυρό.

Το πρόγραμμα λαμβάνει στη διάρκεια της ημέρας προτάσεις αποτίμησης. Σε μια προγραμματισμένη στιγμή της ημέρας, για παράδειγμα το βράδυ, δεν επιτρέπει την πρόσβαση και αρχίζει κάτι που θα μπορούσε να ονομαστεί κινητήρα βαθμολόγησης, που λειτουργεί στη διάρκεια ενός δευτερόλεπτου.

Θα εξηγήσω τώρα η λειτουργία, βήμα με βήμα του κινητήρα βαθμολόγησης. Αυτή η ακολουθία βημάτων προσαρμόζεται στην ανθρώπινη κατανόηση και δεν είναι ακριβώς σύγχρονη ή όμοια με εκείνη που συμβαίνει στον πυρήνα των γραμμών του κώδικα που εκτελεί το πρόγραμμα, αλλά χρησιμεύει για να εξηγήσουμε τη διαδικασία

ΒΗΜΑ 1—Μπαίνουν τα τελευταία δεδομένα.

2—"Κλείνει η πόρτα" στην είσοδο δεδομένων που θα μπορούσαν να σταλούν εκείνη τη στιγμή, θα παραμένει κλειστή μέχρι το βήμα 8.

3—Γίνεται έλεγχος για να δούμε ποιος έχει στείλει δεδομένα κατά τη διάρκεια αυτής της ημέρας και ποιος όχι: και αν κάποιος δεν έχει στείλει τα δεδομένα του κατά τη διάρκεια της ημέρας

αυτής, θα αποτιμήθει με τα ίδια στοιχεία που υποβλήθηκαν στην τελευταία του πρόσβαση. Και επίσης θα αποτιμήσει τους άλλους με τα στοιχεία των ξένων βαθμολογιών που έστειλε την τελευταία φορά.

4—Διαγράφονται όλοι οι πόντοι. Κάθε άτομο θα μείνει με μηδέν πόντους.

5—Συγκρίνονται και διασταυρώνονται όλα τα ερωτηματολόγια.

Ο αριθμός των συγκρίσεων είναι:

$$Q \times (Q-1)$$

... όπου Q είναι ο αριθμός των ανθρώπων. Το «μείον ένα» σημαίνει ότι ο καθένας δεν αποτιμήσει τον εαυτό του.

... αν έχουμε τρία μέλη, θα έχουμε έξι συγκρίσεις,

... αν έχουμε είκοσι άτομα, 380.

Και σύμφωνα με αυτούς τους πίνακες:

-Για οποιαδήποτε X αξία από αυτές που περιλαμβάνει το ερωτηματολόγιό μου, όταν κρίνομαι από τους άλλους θα κερδίζω ...

	<i>Πλαίσιο 1 της καλής μου αξίας X (Αν πιστεύω ότι το τηρώ)</i>	<i>Πλαίσιο 2 της καλής μου αξίας X (Αν πιστεύω ότι δεν το τηρώ)</i>	<i>Πλαίσιο 3 της καλής μου αξίας X ( να αγνοηθεί )</i>
<i>Ξένη απάντηση 1: ΟΧΙ</i>	<i>0 πόντοι για μένα</i>	<i>0</i>	<i>0 = Δεν είναι δυνατόν να βαθμολογηθεί ή να κριθεί, δεν έχει εμφανιστεί κείμενο και ούτε πλαίσιο</i>
<i>Ξένη απάντηση 2: ΝΑΙ</i>	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>0 ( id.)</i>
<i>Ξένη απάντηση 3: ΔΙΠΛΟ ΝΑΙ</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>0 ( id.)</i>

Για κάθε μία από αυτές τις αμοιβαίες διασταυρώσεις, το πρόγραμμα δίνει πόντους στον κάθε άτομο. Και λειτουργεί επίσης με τα δεδομένα των πόντων πληρωμένων ή χρεωμένων σε άλλους.

	<i>Επιχειρήσεις με εντολή πληρωμής</i>
<i>Προστίθενται</i> +	<i>Όλες οι λαμβανόμενες εντολές πληρωμής, από την πιο παλιά μέχρι αυτές που έφτασαν σήμερα: όλα τα στοιχεία των εισερχομένων εντολών πληρωμής στη βάση των δεδομένων του.</i>
<i>Αφαιρούνται</i> —	<i>Όλες οι εντολές πληρωμής που μετέδωσε αυτό το άτομο, από τις πρώτες πληρωμένες σήμερα, όπως καταγράφηκαν στη βάση δεδομένων του.</i>

Για την διαδικασία αυτή είναι αδιάφορο από ποιο πρόσωπο θα αρχίζει η διανομή: δεν υπάρχει κανένα πλεονέκτημα ή μειονέκτημα στο να είναι ο πρώτος ή ο τελευταίος.

6— Το αποτέλεσμα της αφαίρεσης δεν προβλέπεται εδώ αρνητικά αποτελέσματα: αν μετά το βήμα 5 κάποιος παίρνει μηδέν βαθμούς, ανεξάρτητα από το ποσό που πρέπει να αφαιρέσουμε για τις εντολές πληρωμής σε άλλους, το αποτέλεσμα αυτής της ενέργειας θα είναι μηδέν, και όχι ένας αρνητικός αριθμός.

7— Το πρόγραμμα ελέγχει ότι η διανομή δεν έχει ξεπεράσει το συνολικό ποσό του Συνολικού Θησαυρού (ΣΘ)

Αν όμως το ξεπέρασε, ο αλγόριθμος είναι απλός: μια που θα έπρεπε να παραχωρήσει ο πόντος ΣΘ + 1 σε κάποιον, αφού δεν μπορεί να το δώσει διότι η εφαρμογή δεν προβλέπεται να ξεπεραστεί το ποσό τον ΣΘ, στην ίδια στιγμή θα εφαρμόσει μία εκατοστιαία μείωση για όλους, στρογγυλεύοντας σε ακέραιους αριθμούς. Είναι δυνατόν ότι μετά από αυτή τη διαδικασία, καθώς και λόγω της στρογγυλοποίησης, μερικοί πόντοι να επιστρέφουν στο ΣΘ, ειδικά με τους χαμηλές ποσοότητες χρηστών (<100).

8— Το πρόγραμμα δημοσιεύει τον "πίνακα ανακοινώσεων πόντων", που θα παραμένει σταθερός καθ' όλη την επόμενη ημέρα. Είναι ορατό στη σελίδα του κάθε ατόμου:

$$\begin{array}{l}
 \checkmark \text{ προσωπικό ηλεκτρονικό χρήμα} \\
 \checkmark \text{ ποσό των χρημάτων όλων των άλλων προσώπων} \\
 \checkmark \text{ αυτό που εξακολουθεί να παραμένει στο Θησαυρό} \\
 + \text{ _____} \\
 = \text{ Συνολικός Θησαυρός}
 \end{array}$$

Βήμα 9 και τελευταίο— Το πρόγραμμα ξαναγίνει δεκτικός για να λάβει τα δεδομένα από τα ερωτηματολόγια και να κάνει οποιαδήποτε άμεση εντολή πληρωμής μεταξύ τους. Και έτσι μέχρι την επόμενη νύχτα.

Επιμένω ότι αυτή η σειρά βημάτων δεν είναι ακριβώς ίδια με το τι συμβαίνει στην καρδιά των γραμμών του κώδικα που εκτελεί το πρόγραμμα, αλλά χρησιμεύει για να την εξήγηση της διαδικασίας σε ανθρώπινη γλώσσα: η μετάφραση σε ανθρώπινη γλώσσα και συλλογισμό των διαδικασιών της PHP μηχανή.

## ΑΛΛΟΙ ΛΟΓΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

— Η ταυτότητα των χρηστών είναι καλά θωρακισμένη και δεν μπορείς να αποτιμήσεις τον εαυτό σου, και ούτε να δίνεις εντολές πληρωμής σε εσένα.

— Όταν αποτιμάς κάποιον, έστω και αν το κάνεις με μεγάλη γενναιοδωρία, και πολλαπλασιάζοντας τη χειρονομία σου σε πολλούς ανθρώπους, δεν του δίνεις καμία από τα νομίσματά σου. Την επόμενη μέρα θα τις λάβουν από το ΣΘ. Αντιθέτως: αν αφαιρείς σε κάποιον μια καλή αξιολόγηση, τα κέρματα επιστρέφουν στο ΣΘ.

— Εσύ ξέρεις τον αριθμό των πόντων σου, αλλά δεν ξέρεις πόσους πόντους έχει κάθε άτομο, εκτός και αν τον ρωτήσεις ευθέως από άλλο κανάλι. Μόνο ο διαχειριστής το ξέρει, και αυτός βεβαιώνει ότι το πρόγραμμα δεν κάνει λάθος όταν κάνει τέλεια η συνολική πρόσθεση, που ταιριάζει πάντα με ΣΘ.

— Εσύ δεν αποφασίζεις ποιός σε αποτιμά, και ούτε μπορείς να του το προτείνεις μέσω της εφαρμογής. Η οθόνη των δικών σου αξιών είναι διαθέσιμη για τα άλλα μέλη, εκτός αν έχεις σημειώσει αξίες στο πλαίσιο "να αγνοηθεί". Σε αυτή την περίπτωση θα εμφανιστεί μόνο το όνομά σου: θα μπορέσουν να σε πληρώνουν με μεταφορά ηλεκτρονικού χρήματος, αλλά δεν θα μπορέσουν να σε αποτιμήσουν σε τίποτα.

— Ούτε γνωρίζεις τις λεπτομέρειες για ποιες αξίες σε έχει αποτιμήσει ο καθένας: απλώς, λαμβάνεις τους πόντους. Αν είσαι περιέργος να μάθεις σε τι σε έχει εξετάσει ο καθένας, πρέπει να του το ζητήσεις άμεσα στον πραγματικό κόσμο.

— Δεν υπάρχει την "αρνητική" αξία ή το "πλαίσιο-τιμωρία". Το πιο κοντινό πράγμα σε αυτή την χειρονομία είναι το να αποσύρεις σήμερα σε κάποιον την καλή εκτίμηση που του είχες δώσει χθες.

— Αν δεν εκτιμάς τον εαυτό σου, και δεν θέλεις να σε αποτιμήσουν για μια καλή δική σου αξία, κανείς δεν θα ξεκινήσει να το κάνει για σένα. Όταν εσύ θα αρχίζεις να εκτιμάς τον εαυτό σου, ίσως θα σε αιφνιδιάσει το γεγονός ότι κάποιος θα διπλώσει την αποτίμησή σου με το διπλό πόντο.

— Μπορείς να μεταφέρεις κέρματα σε άλλο πρόσωπο. Μπορείς να το κάνεις με όλη την ποσότητά σου και όχι περισσότερο. Το ποσό προστίθεται στο λήπτη και αφαιρείται αμέσως στον εκδότη.

— Για να αποφευχθεί η υποψία, η διαχείριση μπορεί να αποτελείται από την αρχή από διάφορους ανθρώπους, έτσι μπορεί να ρυθμιστεί κατά την εγκατάσταση. Για να ανοίξετε τον πίνακα διοίκησης πρέπει να εισάγουν τους κωδικούς πρόσβασής τους, αποφεύγοντας μία ολιγαρχική διαχείριση.

— Το πρόγραμμα εκτελείται τον κινητήρα του μόνο μία φορά την ημέρα, για να επιτρέψει την ανθρώπινη αλληλεπίδραση σε ένα πλήρως αποδεκτό ρυθμό.

Έτσι, όποιος παράγει περισσότερες αλήθειες υψηλής αξιολογικής ποιότητας και οι άλλοι τα επικυρώσουν, κερδίζει περισσότερα νομίσματα, γιατί τον ξέρουν και συμπεριφέρονται μαζί του καθημερινά. Με τις αξίες και τις συμπεριφορές που οι ίδιοι επέλεξαν. Επίσης κερδίζει περισσότερα νομίσματα όποιος καταφέρει να λάβει περισσότερες εντολές πληρωμής για τα αγαθά ή τις υπηρεσίες που συμφωνήθηκαν στην καθημερινή συνύπαρξή τους.

Ο φόρος της οξειδωσης χαρακτηριστικό ορισμένων κοινωνικών νομισμάτων δεν έχει σημασία εδώ. Η «οξειδωση» είναι μια στρατηγία για να αποφευχθεί η μονοπώληση των χρημάτων από κάποιον. Αυτή η συσσώρευση μπορεί να είναι αξιολογικά καλή ή κακή: αντιστοιχεί στους άλλους χρήστες να τον κρίνουν, να του αποσύρουν αξιολογήσεις, ή να μην του κάνουν μεταφορές

### ΤΡΕΙΣ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Το πρόγραμμα ανταποκρίνεται απλά στην ανθρώπινη χρήση στατιστικά συχνότερη και απλή, αλλά θα συνοψίσω εδώ τρεις πολύ εξαναγκασμένες ανθρώπινες καταστάσεις και πώς το μηχανήμα τα λύνει.

Πρώτη περίπτωση: ΚΤ με ελάχιστο συνολικό θησαυρό, εκατό νομίσματα. Είναι καταγεγραμμένα μόνο τρία άτομα: ο J \*\*, \*\* ο U και ο S \*\*. Βαθμολόγησαν καλά ο ένας τον άλλο και πολύ παρόμοια. Δεν μεταφέρθηκε χρήματα. Τις τελευταίες ημέρες έχουν καταφέρει να έχουν 33 πόντους ο καθένας. Ο θησαυρός παραμένει με ένα μόνο νόμισμα. Τη Δευτέρα ο U \*\* βαθμολογεί τον S \*\* ακόμα καλύτερα, έτσι ώστε την Τρίτη έχουν αντίστοιχα 33 και 34 νομίσματα. Ο θησαυρός μένει με μηδέν κέρματα. Την Τετάρτη, ο J \*\* επίσης βαθμολογεί ακόμα καλύτερα τον S \*\*, όπως είχε κάνει πριν ο \*\* U.

Λύση της εφαρμογής: Την Πέμπτη ο S \*\* δεν θα λάβει τα 35, νόμισμά του, όσο και να το άξιζε, αλλά η εφαρμογή "θα καταθέσει" σε όλους ένα ποσοστό του συνόλου, χωρίς δεκαδικούς αριθμούς. Και θα μείνουν: 32 στον U \*\*, 32 στον \*\* J \*\* 34 στον S και δύο κέρματα παραμένουν στο ΣΘ.

Δεύτερον, παραλλαγή της παραπάνω: ΚΤ με ελάχιστο συνολικό θησαυρό, εκατό νομίσματα. Ο R \*\*, ο S \*\* και ο T \*\* έχουν 33 κέρματα τον καθένα, όπως και στην προηγούμενη περίπτωση, και 1 το ΣΘ. Μόνο που εδώ ο T \*\* δεν κέρδισε τα 33 νομίσματά του για τις αποτιμήσεις του R \*\* ή του S \*\*, αλλά για αγαθά ή υπηρεσίες που έχουν πωληθεί. Ο R \*\* και ο S \*\* πήραν τα 33 νομίσματά τους μόνο για την αμοιβαίες εκτιμήσεις τους: ο T \*\* δε θέλει να βαθμολογήσει και ούτε να βαθμολογηθεί. (Μέρες νωρίτερα, ο R και ο S \*\* \*\* είχαν 16 ή 17 νομίσματα περισσότερα τον καθένα, που τις είχαν κερδίσει επίσης για την αμοιβαία εκτίμηση, αλλά τις πλήρωσαν στον T \*\*).

Το πρωί της Δευτέρας ο T \*\* παραδέχεται να τον αξιολογήσουν. Τη Δευτέρα το απόγευμα, ο R \*\* και ο S \*\* κρίνουν ότι αξίζει ένα πόντο από τον καθένα. Την Τρίτη, τότε ο T \*\* θα πρέπει να έχει 35 νομίσματα. Αλλά το πρόγραμμα δεν λειτουργεί με 101 διαθέσιμα κέρματα,  $33 + 33 + 35 = 101$ .



Όπως και στην προηγούμενη περίπτωση, θα έχουν 32 ο R \*\* 32 ο S \*\* και 34 ο \*\* T και δύο νομίσματα παραμένουν στο ΣΘ. Δηλαδή: το γεγονός ότι πήρες τα νομίσματα από μια αξιολογική ή της συμπεριφοράς βαθμολόγηση ή από μία μεταφορά ως πληρωμή για αγαθά ή υπηρεσίες δεν έχει για την εφαρμογή καμία σημασία στην ώρα της "κατάθεσης" σε όλους. Νομίζω ότι εδώ δεν είναι πιο δίκαιο ή «ηθικό» ένα νόμισμα αποκτημένο από μία αποτίμηση ή άλλο αποκτημένο ως ξένη πληρωμή. Αυτή η κρίση θα μπορούσε να αμφισβητηθεί ή να μελετηθεί, αλλά όχι σε αυτή την εφαρμογή, που την έχουμε σχεδιάσει σκόπιμα με αυτόν τον τρόπο.

Τρίτον, ΚΤ με ελάχιστο Συνολικό Θησαυρό, εκατό νομίσματα. Μόνο δύο άτομα, ο A \*\* και ο Z \*\*. Για τις αμοιβαίες εκτιμήσεις τους, έχουν 50 κέρματα τον καθένα. Ο Θησαυρός δεν έχει πλέον κανένα νόμισμα. Το πρωί της Δευτέρας ο A βοηθά τον \*\* Z \*\* να επισκευάσει μια μεγάλη περιστασιακή καταστροφή στο σπίτι του Z \*\*, και ζητά σε αντάλλαγμα τα 50 νομίσματά του. Ο Z \*\* αποδέχεται την τιμή. Κάνουν την πρώτη τους μεταφορά.

Εκείνο το απόγευμα ο A \*\* έχει 100 νομίσματα, ο Z \*\* και ο ΣΘ έχουν 0.

Την Τρίτη ο A \*\* νομίζει ότι ο Z \*\* είναι ένα κακό άτομο με πολλούς τρόπους, και του αποσύρει πολλές από τις αξιολογήσεις του.

Αυτή είναι η πιο περίπλοκη περίπτωση της εφαρμογής: μπορούμε να την ονομάσουμε "χρέος στην αποτίμηση" και συμβαίνει μετά από αυτά τα τρία βήματα: κάποιος δέχεται νομίσματα για τις καλές του αξίες, τα ξεοδεύει όλα σε μεταφορές, και στη συνέχεια αφαιρούνται οι βαθμολογίες που του δόθηκαν.

Λύση: Την Τετάρτη ο Z \*\* δεν έχει για αυτό ένα αρνητικό υπόλοιπο λογαριασμό. Η εφαρμογή δεν δείχνει ποτέ αρνητικούς αριθμούς ή αριθμούς που ξεπέρασαν τα όρια στους χρήστες, παρόλο που υπολογίζει τα αρνητικά τους δεδομένα της δικής του βάσης δεδομένων των αποτιμήσεων των άλλων. Η διανομή συνεχίζεται ίδια με χθες, Τρίτη: ο A \*\* 100, ο Z \*\* 0 και ο, ΣΘ 0

Z \*\* θα πάρει το πρώτο κέρμα του...

- Όταν ο A \*\* θα του μεταφέρει ένα κέρμα. Ίσως θα έπρεπε να το ξεοδεύει, να το μεταφέρει αμέσως γιατί αν περιμένει το νυχτερινό πέρασμα του κινητήρα βαθμολόγησης, εφόσον έχει «χρέη» στις ξένες του αξιολογήσεις, θα το χάσει και θα πάει στο ΣΘ.

-Η όταν ο A \*\* θα του δώσει και πάλι τις ίδιες βαθμολογίες που τον είχε αφαιρέσει, γυρίζοντας στην κατάσταση της Τετάρτης, και να του δώσει μία άλλη καλή αποτίμηση.

Francisco Ortega

kapitaltruth@gmail.com

Αύγουστος 2011



Kptl Truth 10 000 / Isla Cincuenta by [Francisco Ortega Martínez](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License](#).  
Based on a work at [personales.ya.com](#).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ, προτεινόμενες αξίες για την ενσωμάτωσή τους στο πρόγραμμα:  
Είναι μόνο μία πρόταση: μπορείτε να δημιουργήσετε άλλες

#### ΈΦΗΒΟΙ / ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ (5)

- Πηγαίνω στο εκπαιδευτικό κέντρο στην ώρα μου και σταθερά.
- Φέρομαι καλά με τους συντρόφους μου: με τους πιο κοντινούς και τους λιγότερο.
- Δανείζω πράγματα και γνώσεις.
- Βοηθάω τους άλλους να πάνε καλά μεταξύ τους, ή ακόμα καλύτερα.
- Προσπαθώ να μαθαίνω, να διδάσκω και να κατανοώ.

#### ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ (5)

- Οδηγώ και εξετάζω τα οχήματα με επιδεξιότητα, ευθύνη και νομιμότητα.
- Οδηγώ οχήματα με σεβασμό και προσοχή στα άλλα οχήματα και πεζούς, καθώς και στο περιβάλλον.
- Προσπαθώ να μην μολύνω και να μην ενοχλώ το περιβάλλον μου.
- Διαχειρίζομαι αποτελεσματικά η ενέργεια των σκευασμάτων που χρησιμοποιώ.
- Διαχειρίζομαι αποτελεσματικά το νερό και τον αέρα.

#### ΙΔΙΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ (13)

- Νιώθω ότι απολαμβάνω τη ζωή μου.
- Βοηθώ τους άλλους να απολαύσουν τη ζωή τους. Εύχομαι πολλά βιολογικά και ψυχική υγεία στους ανθρώπους γύρω μου.
- Χαιρετάω με προσοχή και καλοσύνη.
- Ακούω προσεκτικά και χωρίς βιασύνη τους συνομιλητές μου.
- Προσέχω κάθε τύπο του σήματος που μπορεί να ερμηνευθεί από άλλο πρόσωπο.
- Λέω αστεία και κουβεντιάζω επιπόλαια με χάρη, επιθυμία και χιούμορ.
- Έχω μια καλή αίσθηση της αισθητικής.

- Κοινωνικά φαίνομαι τακτοποιημένο και καθαρό και προσπαθώ να κρατώ την εμφάνιση.
- Θα εμφανιστούν ντυμένος κατάλληλα.
- Φροντίζω το πιο κοντινό μου περιβάλλον.
- Ενημερώνομαι για την προληπτική φροντίδα της υγείας μου.
- Κρατάω καλά τα ζώα ή τα φυτά, με τα οποία συγκατοικώ.
- Προσέχω τη διατροφή μου, τον ύπνο μου, και αποφεύγω επιβλαβές συνήθειες.

#### ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ (13)

- Θυμάμαι τα σημαντικά γεγονότα της κοινότητάς μου.
- Απολαμβάνω τις κοινές γιορτές και συνεργάζομαι στις ίδιες.
- Ενδιαφέρομαι για την ιστορία των κοντινών μου ανθρώπων και των προγόνων τους, και προσφέρω τις προσωπικές μου.
- Προτείνω, μοιράζω ή επιχειρώ καλά μελλοντικά σχέδια με τους πλησίους μου.
- Προσφέρω τη βοήθειά μου στους αρρώστους, τους άπορους και στα άτομα με ειδικές ανάγκες γύρω μου.
- Προσφέρω τα πιο συμβατά αγαθά και τις υπηρεσίες μου στους πιο κοντινούς μου ανθρώπους.
- Είμαι σε θέση να κρατήσω μια μικρή σιωπή, όταν αυτό συνεπάγεται ένα κοινό όφελος.
- Κρατάω καλά τις λειτουργίες και την αισθητική του τόπου στον οποίο κατοικώ.
- Προγραμματίζω και εκπαιδεύω καλά τους απογόνους μου.
- Φροντίζω καλά τους μεγαλύτερούς μου.
- Σέβομαι τα πάθη, τις απόψεις ή τις πεποιθήσεις των άλλων που δεν φαίνεται να είναι επιβλαβές.
- Αντιλαμβάνομαι και ανταποκρίνομαι στις κοινωνικές συμπεριφορές των άλλων: εάν είναι απαραίτητο, προσπαθώ να τις διορθώσω κατηγορηματικά και με συνεπής διάλογο.
- Μπορώ να οδηγήσω καλά ή να καταπιέζω τις φανερά επιβλαβές μου συμπεριφορές εναντίον των γειτόνων μου.

#### ΚΟΙΝΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (5)

- Ξεκινώ τη δουλειά μου στην ώρα μου και της αφιερώνω τον αναγκαίο χρόνο.
- Αφιερώνω στη δουλειά μου μια σημαντική ψυχική και σωματική προσπάθεια.
- Βελτιστοποιώ τις ενέργειες, τα υλικά και τους ανθρώπινους πόρους στη δουλειά μου.
- Αναζητώ όλες τις δυνατές πληροφορίες για την βελτιστοποίηση των αγορών και των πωλήσεων στη δουλειά μου.
- Ενδιαφέρομαι για την εκτίμηση των άλλων της εργασίας μου και βάλω μια δίκαιη τιμή για αυτή.

#### ΠΕΡΙ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ (3)

- Συνεργάζομαι με το διαχειριστή και με την ορθή λειτουργία της παρούσας πληροφορικής εφαρμογής, την οποία καταλαβαίνω και χειρίζομαι καλά.
- Πληρώνω εγκαίρως τις συμφωνημένες μεταφορές στην αξία τους.
- Συμπεριφέρομαι καλά με τους ανθρώπους που δεν είναι μέλος του προγράμματος και με το περιβάλλον τους.