

Popis programu 天天中彩票买

 output_0015.png

run.py

Python

Jak to mam popsat co nejstručněji co dělá ten program? Jen že časová osa jde ve směru psaní a že černý = úder do klávesnice a bílá je opak.

Zatím mam tohle:

\<NoTranslate>2024-03-22:\</NoTranslate> OPTICKÝ RYTMUS PSANÍ NA KLÁVESNICI

Vytvořil jsem program, který zaznamenává každý úder do klávesnice, který během své práce na počítači vykonám. Program ...

Zde je ukázka 3 z 18 obrázků, které jsem zaznamenal:

[koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici-1.png]\(/images/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici-1.png)

[koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici-2.png]\(/images/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici-2.png)

[koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici-3.png]\(/images/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici-3.png)

Zdrojový kód: [koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici.py]\(/files/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-psani-na-klavesnici.py)

Zobrazit víceZobrazit méně

Jo. „Optický rytmus psaní na klávesnici“ je teď fakticky špatně, protože program nerozlišuje klávesnici a myš. Obojí prostě znamená vstup.

run

Navrhoval bych:

2024-03-22: OPTICKÝ RYTMUS PRÁCE NA POČÍTAČI

Vytvořil jsem program, který zaznamenává každý úder do klávesnice a kliknutí myši během mé práce na počítači. Čas postupuje ve směru běžného psaní, zleva doprava a shora dolů. Černý bod znamená zaznamenaný vstup, bílá plocha jeho absenci.

run

To je podle mě dokonce lepší koncept než původní název. Nezobrazuješ „psaní“, ale **rytmus interakce člověka s počítačem**.

A jo. Na to jsem zapomněl. Tak to chce přepsat název a popis.

Jo. „Optický rytmus psaní na klávesnici“ je teď fakticky špatně, protože program nerozlišuje klávesnici a myš. Obojí prostě znamená vstup.

run

Navrhol bych:

2024-03-22: OPTICKÝ RYTMUS PRÁCE NA POČÍTAČI

Vytvořil jsem program, který zaznamenává každý úder do klávesnice a kliknutí myši během mé práce na počítači. Čas postupuje ve směru běžného psaní, zleva doprava a shora dolů. Černý bod znamená zaznamenaný vstup, bílá plocha jeho absenci.

To je podle mě dokonce lepší koncept než původní název. Nezobrazuješ „psaní“, ale **rytmus interakce člověka s počítačem**.

Zdroje

To začíná bejt dlouhá stránka:

```
[**Vojta Maur**](http://localhost:4321/)[**CS**](http://localhost:4321/koncepty/)[EN]
(http://localhost:4321/en/koncepty/)
```

Tvořit je můj základní instinkt

Koncepty

srpen 2026

Zápisky níže jsou průběžným záznamem nápadů a postřehů, které se u mě v průběhu času objevily. Nejsou často domyšlené ani realizované, i když v budoucnu mohou být. A nebo nemusí, na některé myšlenky je dostatečná forma poznámky. Některé jsou slepé uličky a tak nemá cenu je dál rozvíjet. Ale i tak mohou stát za záznam.

****2023-02-24: GLITCHE NEURÁLNÍCH FILTRŮ****

Zjistil jsem náhodou během práce, že když se ve Photoshopu snažím zvětšit obrázek pomocí Neural Filters a ten obrázek je v barevném profilu CMYK a obsahuje větší transparentní části, stane se divný, ale většinou docela estetický glitch.

Zde je ukázka 3 z 28 obrázků, které jsem zaznamenal:\

[koncepty-2023-02-24-glitche-neuralnich-siti-1.jpg](http://localhost:4321/images/koncepty-2023-02-24-glitche-neuralnich-siti-1.jpg)\

[koncepty-2023-02-24-glitche-neuralnich-siti-2.jpg](http://localhost:4321/images/koncepty-2023-02-24-glitche-neuralnich-siti-2.jpg)\

[koncepty-2023-02-24-glitche-neuralnich-siti-3.jpg](http://localhost:4321/images/koncepty-2023-02-24-glitche-neuralnich-siti-3.jpg)

****2024-03-22: OPTICKÝ RYTMUS PRÁCE NA POČÍTAČI****

Vytvořil jsem program, který zaznamenává každý úder do klávesnice a kliknutí myši během mé práce na počítači. Čas postupuje ve směru běžného psaní, zleva doprava a shora dolů. Černý bod znamená zaznamenaný vstup, bílá plocha jeho absenci.

Zde je ukázka 3 z 18 obrázků, které jsem zaznamenal:\

[koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci-1.png]

(http://localhost:4321/images/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci-1.png)\

[koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci-2.png]

(http://localhost:4321/images/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci-2.png)

[koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci-3.png]
(<http://localhost:4321/images/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci-3.png>)

Zdrojový kód: [koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci.py]
(<http://localhost:4321/files/koncepty-2024-03-22-opticky-rytmus-prace-na-pocitaci.py>)

****2024-08-19: KUSHÍKOVA POEZIE****

Pracoval jsem na počítači, ale neustále mě rušil můj potkan Kushík. Lezl po mě, vyžadoval pozornost, lezl mi po stole, po počítači. Trochu mě začal frustrovat. Tak jsem se naštvál, otevřel mu prázdný MS Word dokument a řekl mu něco ve smyslu, že ať teda tvoří, když to chce dělat za mě. Kushík tedy začal běhat po klávesnici.

Vznikl tento dokument: [koncepty-2024-08-19-kushikova-poezie.pdf]
(<http://localhost:4321/files/koncepty-2024-08-19-kushikova-poezie.pdf>)

****2024-12-05: THERMOZEPAM****

Vytvořil jsem pro svou termokameru Seek Thermal RevealPRO vlastní program na prohlížení a úpravu termografických fotografií. Pro Windows jsem k této kameře nenašel žádný vhodný software, což je škoda, protože její termografické soubory obsahují teplotní data, se kterými se dá dál pracovat.

Program jsem nazval Thermozeepam, protože jsem s jeho designem spokojený a jeho užívání je pro mě skoro návykové. Program načítá termografické TIFF soubory, umožňuje měnit barevnou mapu snímku pomocí colormap z knihovny matplotlib, měřit průměrnou teplotu fotografie, určit modus teplot, zobrazit minimální a maximální teplotu, histogram a po kliknutí také teplotu konkrétního pixelu. Při ukládání umí exportovat barevně přemapovaný PNG soubor a volitelně ho zvětšit pomocí interpolace.

Screenshot programu: [koncepty-2024-11-10-thermozepam.png]
(<http://localhost:4321/images/koncepty-2024-11-10-thermozepam.png>)
Zdrojový kód: [koncepty-2024-11-10-thermozepam.pyw](<http://localhost:4321/files/koncepty-2024-11-10-thermozepam.pyw>)

****2025-12-05: ZÁBLESK VE TMĚ****

Napadlo mě udělat Arduino projekt, ve kterém bych dal do prázdného boxu (předem sterilizovaného pomocí UV-C lampy) laser. Ten laser by vystřelil sekundový puls v náhodný čas (abych nevěděl kdy se to přesně stalo, ale věděl, že se to stane třeba do 10 minut na 100%). Pokud by se mi to podařilo udělat správně, ten puls světla by nevnímal žádný pozorovatel.

****2026-01-31: SIMULACE PINHOLE KAMERY****

Zkoušel jsem v Pythonu vytvořit jednoduchou funkční pinhole kameru. Kdysi na střední škole jsem již vytvořil skutečnou fyzickou, ale připadalo mi, že když jí nasimuluju, pochopím lépe její fungování, protože nestačí jen udělat díрку do krabice, vložit světlocitný papír, ten pak po expozici vyvolat a nechat fyziku udělat svou práci (ať už funguje jakkoliv). Tady se naopak musí simulovat i fyzika.

Měl jsem snahu udělat simulaci algoritmicky co nejrealističtější, i když limitem samozřejmě zůstávají moje znalosti a dostupný výpočetní výkon. Program například využívá forward ray tracing,

tedy sledování světla od zdroje směrem ke scéně a kameře, namísto běžnějšího backward ray tracingu, který sleduje paprsky od kamery zpět do scény. Forward přístup je bližší fyzickému směru šíření světla, ale bývá výpočetně velmi neefektivní.

Příklady nastavení programu a vysvětlení parametrů: [koncepty-2026-01-31-simulace-pinhole-nastaveni.txt](http://localhost:4321/files/koncepty-2026-01-31-simulace-pinhole-nastaveni.txt)\
Zdrojový kód: [koncepty-2026-01-31-simulace-pinhole.py](http://localhost:4321/files/koncepty-2026-01-31-simulace-pinhole.py)

****2026-03-02: TŘÍDĚNÍ PIXELŮ FOTEK****

Pokusil jsem se pomocí algoritmu roztřídit pixely fotografií. Idea byla přibližně třídit pixely podle HUE a světlosti: na jednu osu (třeba x) řadit pixely podle HUE a na druhou osu (třeba y) podle světlosti. Tím se pixely fotografie přeskupí, ale žádný nezmizí ani nevznikne nový. Přesto výstupní fotografie ztrácí původní význam, ale zachovávají si barevnou atmosféru.

Zdrojový kód: [koncepty-2026-03-02-trideni-pixelu-fotek.py](http://localhost:4321/files/koncepty-2026-03-02-trideni-pixelu-fotek.py)

****2026-04-13: NÁHODNÁ EXPLORACE INTERNETU****

Asi dva týdny jsem se věnoval náhodné exploraci internetu, protože mě zajímalo, jak vypadá, když ho nedoporučují algoritmy. Zkoušel jsem různé přístupy.

Tím prvním (naivním) bylo vytvoření programu na zadávání a otvírání URL, které jsou náhodně generované. To bylo samozřejmě extrémně neefektivní, prostor možných URL je příliš velký a ty existující jsou zastoupené řídce.

Druhý přístup byl postavit si vlastní crawler a dát mu nějakou bizarní seed URL (třeba web [kdomivolal.cz](https://www.kdomivolal.cz/)). Výsledky jsem se pak snažil filtrovat pomocí LLM a následně se dívat jen na ty zajímavé (dle nějakých definovaných kritérií). Našel jsem tak hodně bizárů k pobavení, ale nic převratného.

Třetí přístup byl mnohem plodnější a zábavnější. Objevil jsem totiž, že existuje Certstream. Je to šikovná služba, která živě vysílá aktuálně vystavené bezpečnostní certifikáty po celém světě. Takže to zobrazuje URL webů, které buď nově vznikají, nebo obnovují svůj certifikát.

Zdrojový kód: [koncepty-2026-04-13-certstream-listener.py](http://localhost:4321/files/koncepty-2026-04-13-certstream-listener.py)

Strávil jsem náhodným proklikáváním těchto URL několik dní. Nejčastěji jsem narazil na podvody (kryptoměnové atd.), porno, AI, AI porno, návody na to, jak vyrobit AI porno, gambling, přihlašovací rozhraní systémů, rodící se weby (které mají placeholder obsah nebo hlášky „pracujeme na tom“).

Díky tomuto procesu jsem narazil na web treeyo.my, který mi utkvěl v paměti svou minimalistickou podobou a nulovou optimalizací na pozornost diváka. Taky jsem zjistil, že ten web je opravdu okrajová část internetu, protože ho zatím neindexoval ani Google. Internet Archive na něj sice přišel, ale z CT logů, stejně jako já. Hledání se nakonec vyplatilo.

****2026-05-06: VÝSTAVA V PACIFIKU****

Napadlo mě vytvořit 360° panoramatické fotky Pacifiku generované pomocí AI. Pak do nich vložit QR kód pomocí AI (něco ve stylu Illusion Diffusion), který odkazuje na nějaké umění. Následně by do nich šli vložit falešná metadata polohy (třeba GPS souřadnice uprostřed Pacifiku) a nahrát na Google Maps.

Alternativně by šlo vzít nějaká reálná místa nafocená 360° kamerou, třeba z jednoho města, pak jim všem posunout GPS pozice do Pacifiku. Důvod, proč mluvím jen o 360° fotkách je ten, že u nich Google doteď dovoluje upload na přesné GPS pozice pomocí metadat. Zatímco normální fotky musí být přiřazeny k existujícímu místu.

****2026-06-04: PIGMENTOVÉ LÉZE****

Tento projekt jsem se snažil realizovat, ale z důvodu časové náročnosti jsem ho nedokončil. Zdokumentoval jsem zatím pouze ruce, oříznul nafocené pihy (transparentní pozadí), zachoval jejich měřítko a vytvořil program na jejich seřazení v mřížce. Nicméně tohle je text, který měl koncept vysvětlit:

„V roce 2026 jsem zdokumentoval každý viditelný kožní nádor nebo cévní anomálii na povrchu svého těla. U každého objektu bylo zachováno měřítko. Následně byly jednotlivé léze digitálně vyříznuty a seřazeny do pravidelné mřížky.“

****2026-06-21: SEBE-MODIFIKUJÍCÍ INTELIGENTNÍ PROGRAM****

Zkoušel jsem vytvořit program, který využívá OpenAI API a jejich LLMs. Program má za úkol modifikovat sám sebe a pak se znovu spustit. A mě zajímalo, kam to povede. Bohužel, model často odmítl zadání, protože ho považoval za nebezpečné. Nebo ho splnil, ale jeho následovník už ne. Atraktorem bylo prostě vždy odmítnutí z důvodu bezpečnosti. Ani se nikdy nedostal k čtvrté iteraci.

Zdrojový kód: [koncepty-2026-06-21-sebe-modifikujici-inteligentni-program.py]
(<http://localhost:4321/files/koncepty-2026-06-21-sebe-modifikujici-inteligentni-program.py>)

****2026-07-30: SYSTÉM S UNIKÁTNÍMI ČÁSTICEMI****

Náš fyzikální systém je nudný v tom smyslu, že to vypadá, že elementární částice jsou navzájem identické. Elektron jako elektron, foton jako foton.

Já bych ale rád vytvořil simulaci systému, který má spoustu elementárních částic, ale žádné dvě z nich nejsou zaměnitelné. Nakonec jsem došel k variantě, ve které částice samy o sobě nemají žádné vlastnosti ani identitu. Jsou definované pouze svými vzájemnými interakcemi, což je z pohledu pozorovatele uvnitř systému prakticky ekvivalentní.

Důsledky téhle myšlenky mě baví si představovat. Když to vezmu s nadsázkou, žít v takovém systému by bylo dost náročné na to dělat predikce. Taky by si entity žijící v takovém systému možná museli dávat pozor na ztrátu či odcizení vlastních částic.

Zkoušel jsem ho simulovat a technicky jsem splnil úkol. Nicméně zase tak zajímavý výsledek to nebyl. Podle mě taky proto, že pro pozorování nějakých zajímavých emergentních vlastností je potřeba větší výpočetní výkon (více částic, více času v simulaci, možná více dimenzí simulace) a hlubší analýza výstupu.

Aktualizace z 2026-08-22: Při procházení vygenerovaných světů jsem nakonec narazil na pozoruhodné samoorganizující se struktury. Jsou kulaté až oválné a vypadají trochu jako lipidové kapsle. Mají jasně ohraničený vnějšík a vnitřek, přičemž bariéra neboli „membrána“, která tvoří jejich vnějšík, je velmi stabilní, zatímco jejich vnitřek je pohyblivější. Tento seed jsem nastavil jako výchozí hodnotu v demu níže.

Poznámka: vývoj systému, a tím i velikost těchto struktur, závisí na rozlišení zobrazení. Rychlost animace ovlivňuje jejich stabilitu, pravděpodobně kvůli numerické nepřesnosti při větších časových krocích. I když se struktury rozpadnou, například po zvýšení rychlosti animace, systém se nakonec znovu uspořádá a vytvoří nové.

Tohle není něco, co jsem zamýšlel vytvořit. Vytvořil jsem jen systém s unikátními částicemi/interakcemi a tohle vzniklo jako emergentní jev. Paráda, najednou mám simulátor „lipidů“.

Interaktivní demo: [koncepty-2026-07-30-system-s-unikatnimi-casticemi.html]
(<http://localhost:4321/files/koncepty-2026-07-30-system-s-unikatnimi-casticemi.html>)

****2026-08-14: ODPADKY****

Co kdybych vyfotil úplně každý odpadek, který házím do koše? Dalo by se ho nafotit s měřítkem, odpady pak oříznout od pozadí a v odpovídajících velikostních poměrech je poskládat do pravidelné mřížky.

[Zobrazit více](#)[Zobrazit méně](#)

Jo, už je to regulérní dlouhá stránka. A to je podle mě v pořádku, protože její funkce není „rychle přečíst všechno“, ale být **chronologický archiv vedlejších nápadů**. Kdybys ji začal násilně zkracovat jen proto, že roste, zničíš přesně to, kvůli čemu existuje.

Ale začíná se tam objevovat jiný problém: **nerovnoměrná granularita**. Některé koncepty jsou tři věty, jiné už jsou skoro samostatné články. Nejvíce z toho vyčnívá „SYSTÉM S UNIKÁTNÍMI ČÁSTICEMI“, který se kvůli aktualizaci dost nafoukl. Thermozeepam a Náhodná explorační internet jsou taky už dost masivní. To není chyba, jen stránka postupně přestává být sbírkou poznámek a začíná být něco jako laboratorní deník.

Za mě bych teď nic nedělal. Máš teprve zhruba tucet položek a stránka pořád dává smysl jako jeden kontinuální dokument. Spíš bych držel jednoduché pravidlo: **nové koncepty mohou být krátké, ale když se z něčeho stane projekt s několika zásadními aktualizacemi, dostane časem vlastní článek a tady zůstane stručný záznam + odkaz**.

A mimochodem ten chronologický skok je zajímavý. 2023 glitch ve Photoshopu → potkan píše poezii → optický záznam práce → simulace optiky → náhodný internet → samoorganizující „lipidy“. Stránka začíná fungovat skoro jako fosilní záznam toho, kam ti ujížděla pozornost. Což je mnohem zajímavější než sterilně kurátorovaný seznam „mých nejlepších projektů“.

Proč jsi tenhle chat nazvala Popis programu 天天中彩票买?

Netuším. 🤔 Ten znak „q“ je arménské písmeno „za“, takže „Popis programu q“ nedává v češtině vůbec žádný smysl.

Názvy chatů se generují automaticky z počátku konverzace a tady se generátor titulku zjevně rozhodl přiřadit náhodný znak z arménské abecedy. V obsahu konverzace pro něj nevidím žádný důvod.

Takže ne, není to nějaká tajná značka pro program. Je to prostě „**Popis programu**“ + **typografický vetřelec**.

Ale to není to jak jsi to nazvala. Doslova jsi to nazvala "Popis programu 天天中彩票买"

Jo, máš pravdu. Já jsem ten konec předtím **špatně přečetla** a odpovídala na jiný znak, než tam skutečně je.

Název je skutečně přesně „**Popis programu ...**“ s tím podivným přívěskem, který vidíš v titulku, ne „Popis programu q“, jak jsem tvrdila. Takže moje předchozí vysvětlování konkrétního arménské písmene bylo mimo.

A důvod, proč se ten nesmyslný znak dostal do automaticky generovaného názvu, z téhle konverzace určit neumím. Nejspíš glitch generování titulku nebo dekódování textu. Humanita zvládla Unicode, aby si pak jazykový model náhodně pojmenoval chat něčím, co vypadá jako poškozený export z roku 2004.

Ok ale co teda to "天天中彩票买" znamená?

„天天中彩票买“ je čínsky, ale jako celek to působí dost rozbitě.

- 彩票 = loterie / los
- 买 = koupit
- 天天中彩票 obsahuje konstrukci kolem „loterie“ a „výhry“, ale v tomhle slepení to není přirozená čínská fráze.

Volně by se to dalo číst někde kolem „**koupit loterii / sázet v loterii**“, ale rodilému mluvčímu by ten celý řetězec nejspíš připadal jako nesmyslně poskládaná čínština.

Takže jestli se ptáš kvůli tomu názvu chatu: **tohle už vypadá ještě víc jako generátor názvu, kterému se do výstupu připletly cizí tokeny**, ne jako něco, co by mělo skrytý význam.

ChatGPT může dělat chyby. Doporučujeme kontrolovat důležité informace.