

# 機能とプロセスオブジェクト概念を 基礎にした差異解消方法 2

1. オブジェクト＝認識できるもの（前々回）
2. 操作可能な変更の型を論理的に網羅したオブジェクト操作（前回分を今回修正）
3. 新しい機能の実現，問題解決，理想化の目的設定，オブジェクト操作が統一したインプット－アウトプット関係によって行える（今回）

高原利生 2007.08.31

# 11. オブジェクト, 機能

1) オブジェクト = 認識可能なもの

1) 物質 (存在): システムオブジェクト

2) 「観念」 (存在): システムオブジェクト

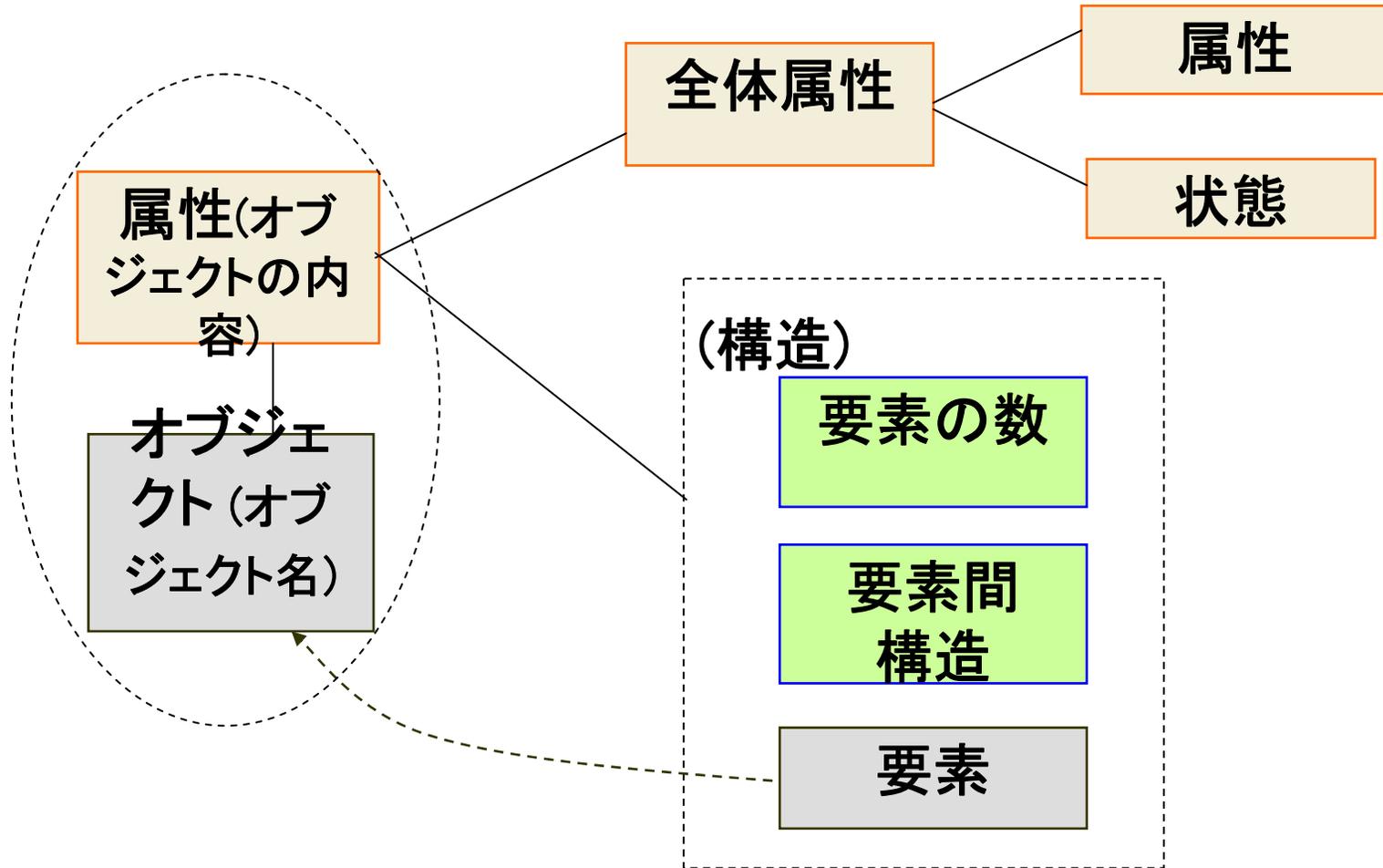
3) 運動: プロセスオブジェクト

2) 機能

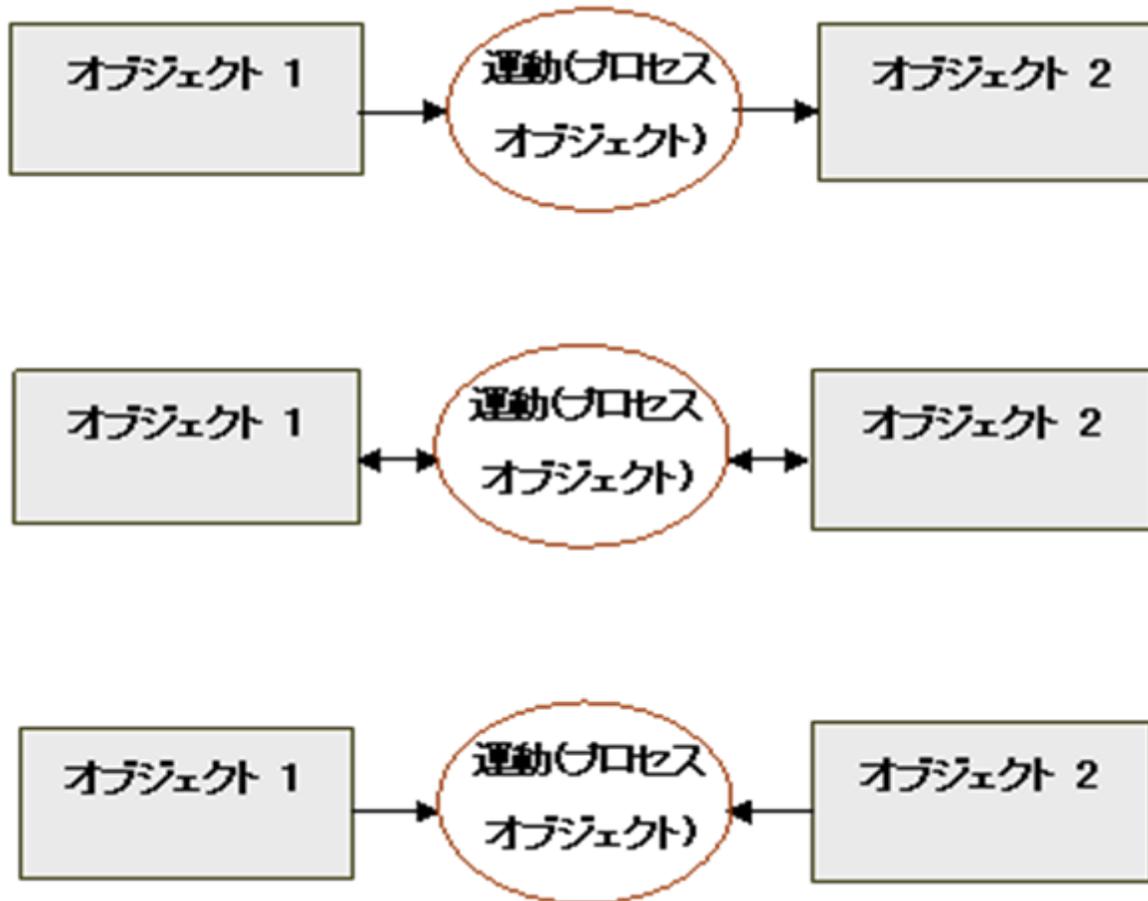
(基本)機能 = プロセスオブジェクトのプラスの意味

(副次的)機能 = オブジェクトの属性のプラスの意味

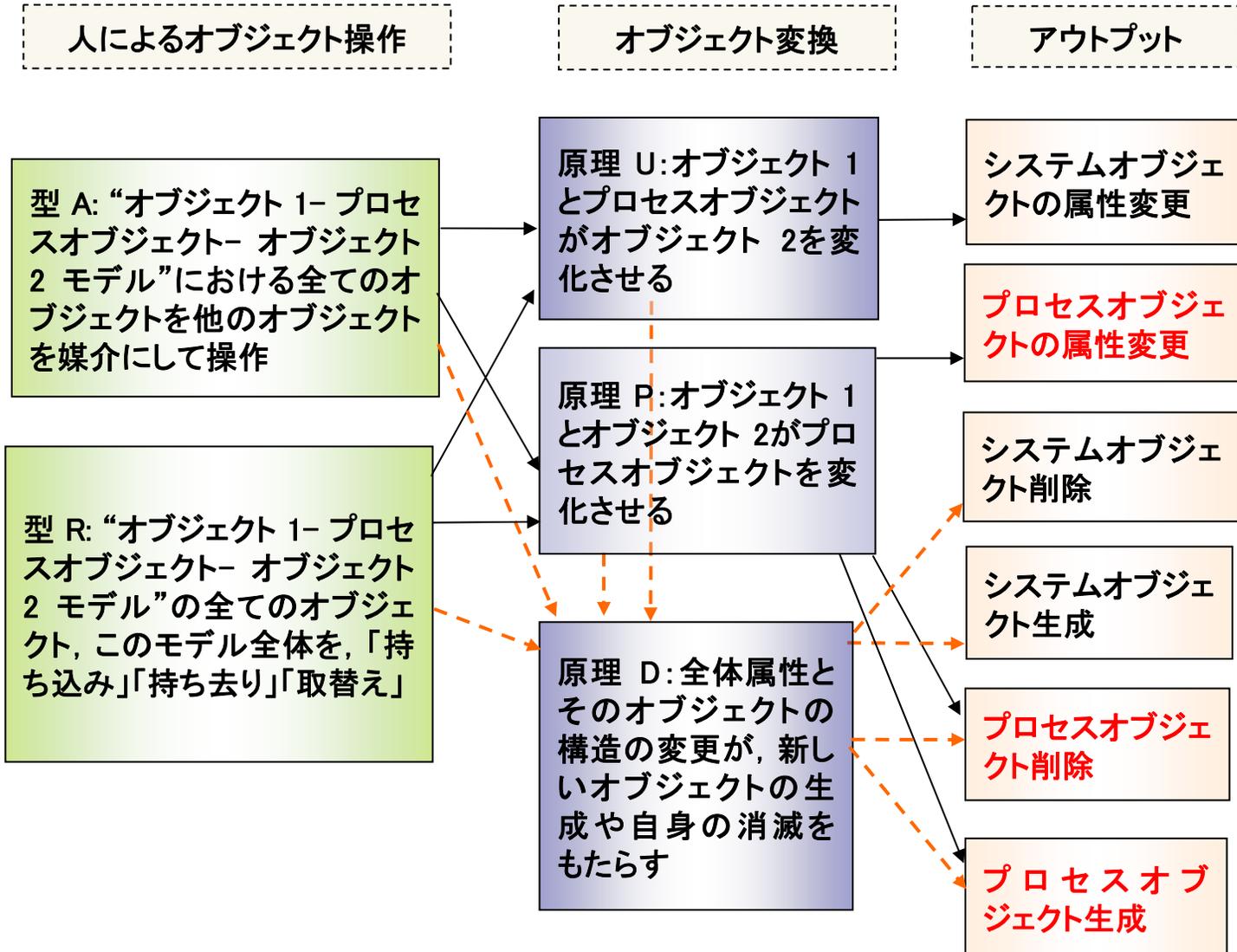
# 12. オブジェクトの属性



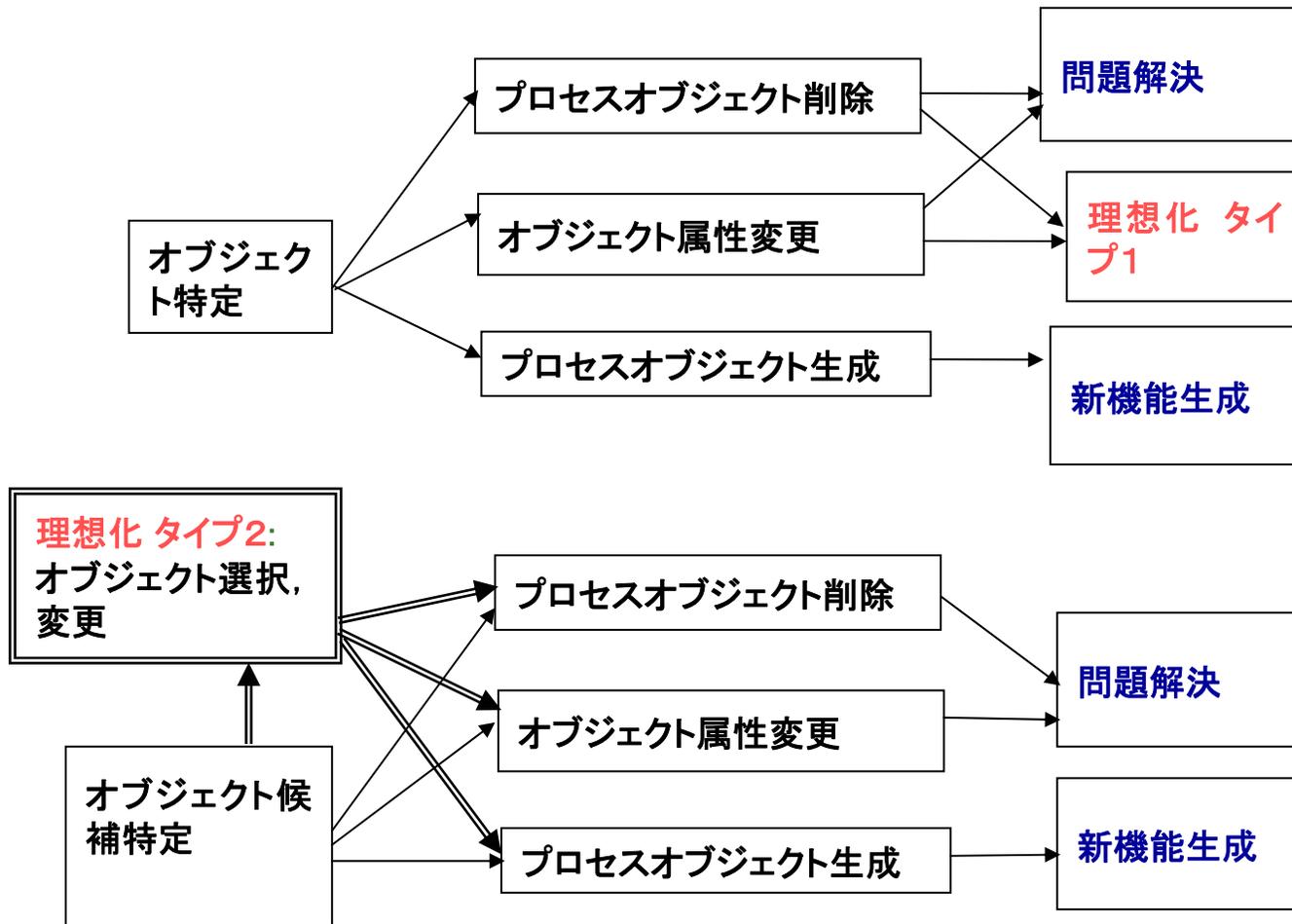
# 21. オブジェクト操作



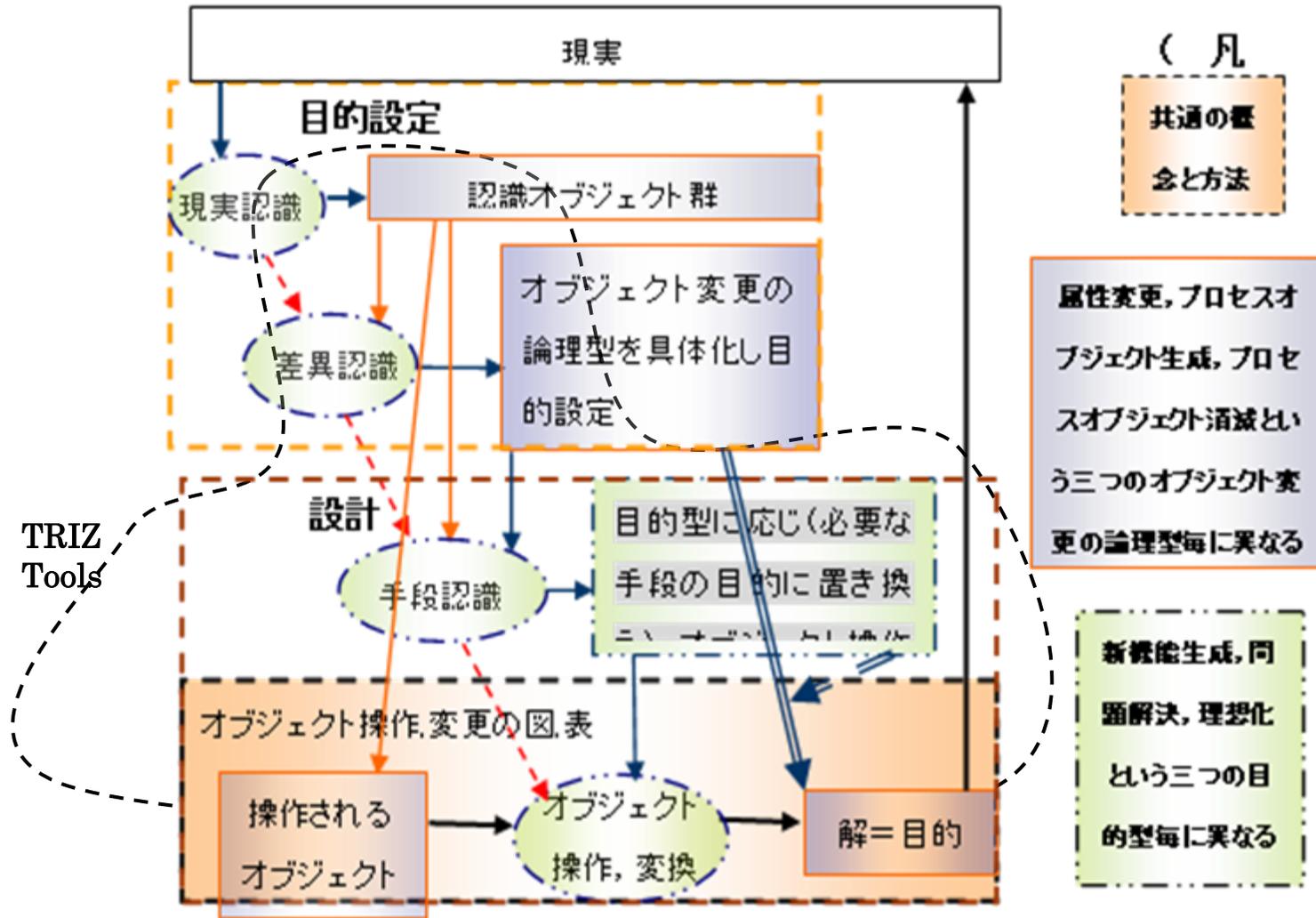
# 22. オブジェクト操作



# 31. 差異解消の構造



# 32. 差異解消の構造



## 4. まとめ

- オブジェクトの取り逃がしががない
- オブジェクトの属性の取り逃がしががない
- オブジェクト変更の方法の取り逃がしががない
- 差異解消の統一的方法