

GAUNTLET LOOP INFINITO

Arquitetura de workflow com multi-agentes. O esforço humano é muito maior quando você faz tudo manualmente do que quando projeta um sistema para a própria IA resolver os problemas dela.

A REGRA DE OURO DO PROMPT

Forneça sempre o objetivo final e a barra de qualidade, que é o critério de sucesso.

NUNCA DIGA COMO FAZER

DECOMPOSIÇÃO E PARALELISMO
Tarefa grande num agente só devolve qualidade baixa. Quebre em micro-tarefas hiper-focadas e rode várias em paralelo.

“O futuro da Inteligência Artificial não é mais escrever prompts perfeitos; é projetar sistemas e arquiteturas de workflow onde os agentes trabalham, testam e corrigem por você.”

MARCO BAHE



A REGRA DAS TRÊS TENTATIVAS
Um Builder que falha três vezes seguidas na mesma micro-tarefa entrou em padrão repetitivo. O Líder demite o agente, destrói a instância e cria um Builder novo, com contexto refatorado: o objetivo, o que o anterior tentou e por que foi reprovado.

O GARGALO QUE NINGUÉM AVISA · RAM travada em 70%, checada a cada 30 segundos, e SSD externo dedicado para os temporários: num app complexo, 400 GB livres sumiram até o sistema travar.

55.000 linhas de código no clone de Call of Duty em WebGL, geradas por um único comando macro, a US\$ 800 em tokens

22_h de execução 100% autônoma no jogo de Fórmula 1 em 3D, a US\$ 1.200

8_h para o app de produção de conteúdo dele ficar pronto, depois de semanas travado no método tradicional

2-3_x mais tokens que a engenharia de prompts tradicional, com intervenção humana perto de zero

BARRA DETERMINÍSTICA
Validada por script ou métrica: nota 100 no PageSpeed, resposta abaixo de 200 ms. Deu 97, reprovado.

SEM LLM · ECONOMIZA TOKENS

BARRA SENSORIAL
Validada pelo Crítico em copy e design: estrutura, tom e experiência de uso contra uma referência.

CONSUME ANÁLISE CONTEXTUAL