

Curso:

VSCode y GitHub Copilot



Tema 2:

Chat Agent

CONNECT

+ .

¿Qué hace diferente al chat?

La conversación continuada y guardable

¿Qué modos tenemos?

Ask, Edit, Plan... y Agent

Configuración

La carpeta .github

o



CONCEPTS:

Prompts , Instructions, Tools

Prompts: ¿Qué hacer?

- Comandos Slash 🎸 /clear /explain /fix /new /tests
- Biblioteca de peticiones reutilizables:
 - en la carpeta .github/prompts
 - [command].prompt.md
- Contenido:
 - Cabecera YAML: agent, model, tools[]
 - Cuerpo MD: Texto, [enlaces](rutas), `ejemplos`, #referencias

Instructions: ¿Cómo hacerlo?

- Generales en fichero (cortas, pues se usan SIEMPRE)
 - `.github/copilot-instructions.md`
 - `AGENTS.md`
- Contextuales:
 - en la carpeta `.github/instructions`
 - `[context].instructions.md`
- Contenido:
 - Cabecera YAML: `applyTo`
 - Cuerpo MD: Texto, [enlaces](rutas), `ejemplos`,

Agents: ¿Quién lo hace?

- Plantel de trabajadores:
 - en la carpeta `.github/agents`
 - `[rol-mode].agent.md`
- Contenido:
 - Cabecera YAML: `model`, `tools[]`, `handoffs[{agent, prompt}]`
 - Cuerpo MD: Texto, `[enlaces](rutas)`, ``ejemplos``, `#referencias`

Tools: ¿Con qué hacerlo?

- Herramientas en lenguaje natural
- Propias de VSCode (BuiltIn) o de extensiones o MCP
- Cada MCP dispone de un server con +múltiples Tools
 - Ejemplo: API de GitHub
 - Puede requerir autenticación y configuración extra.
 - <https://github.com/mcp>

CONCEPTUAL DEMO

Show me the code;

- Configure: layered instructions
 - Add: RocketService
 - Git: commit prompt

Context:

- Partiendo de la solución actual con las instrucciones layered

Workflow:

1. RF-2: `PUT /rockets/:id` Cambiar capacidad o rango.

Validation:

- ✓ RF-2: `PUT /rockets/:id`
 - ✓ 200 Detalles del cohete cambiados
 - ✓ 404 cohete no encontrado
- ✓ Bonus:
 - ✓ 400 con datos mal formados

CONCRETE PRACTICE

Astro-Bookings

CONCLUSION



- El modo agente será tu pair programmer
 - Configurar con instrucciones
 - Prompts as code
- ¿Qué hemos aprendido?*
- Análisis funcional
- ¿Qué haremos después?*