

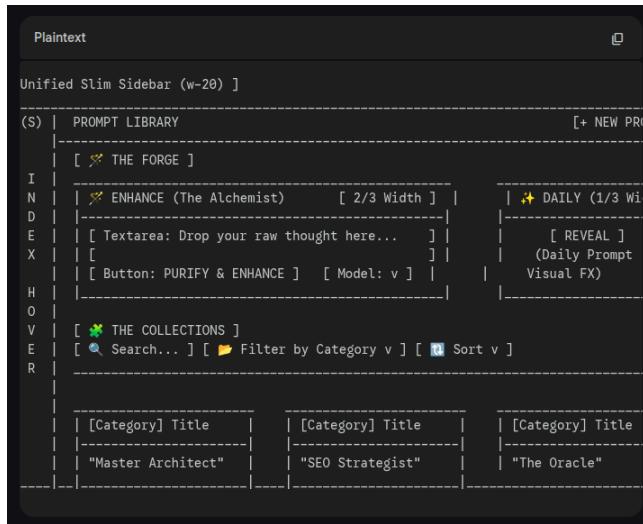
# Prompts

03 февруари 2026 г. 19:51

Разбрало. Балансираме **The Forge** (инструментариума) с математическа точност: **2/3** за функционалния алхимик (Enhance) и **1/3** за ежедневното вдъхновение (Daily). Запазваме визуалната магия на Daily картата, но я „заземяваме“ в новите стандарти на проекта.

## СТРАНИЦА: PROMPT LIBRARY — НИВО 1: Архитектура (ASCII)

Тук дефинираме подредбата на **The Forge** (горния ред) и прехода към **The Collections** (архива).



## НИВО 2: Визуални детайли (UI Design)

1. **Enhance Panel (2/3):**
  - **Surface:** glass-morphism ефект с лек border-white/10.
  - **Textarea:** Тъмен фон (bg-slate-950/50) с фокус състояние, което свети в Cyan.
  - **Button:** Акцентен градиент от Indigo към Violet, символ на "трансформацията".
2. **Daily Card (1/3):**
  - **Status:** Запазваме текущите ефекти (Shimmer, Glow, Particle background).
  - **Alignment:** Трябва да е с **абсолютно същата височина** като Enhance панела, за да поддържаме чиста хоризонтална линия.
  - **Reveal Mechanic:** При Hover, "замъгленият" текст на дневния промпт се избистря плавно.
3. **Standard Check:** Трябва да се уверим, че и двета панела в The Forge имат min-height от поне 240px, за да изглеждат солидно.

## НИВО 3: Техническо изпълнение (Architecture)

4. **Layout Logic:**
  - Използваме Tailwind Grid: grid grid-cols-3 gap-6.
  - Enhance: col-span-2.
  - Daily: col-span-1.
  - На мобилни устройства: двета панела стават col-span-3 (поддържат се един под друг).
5. **State Management (The Alchemist):**
  - Използваме useMutation за извикване на Gemini API.
  - Докато трае обработката, Enhance панелът показва loading скелетон, който имитира "течеща енергия".
6. **Data Standard (Consistency):**
  - Добавяме проверка: Всеки генериран или записан промпт ТРЯБВА да има задължително поле category\_id и rank, за да не се губи в библиотеката.

## TODO LIST: "ЗА ПОСЛЕ" (The Prompt Legacy)

- [] **Visual Audit:** Да проверим дали Daily картата използва backdrop-filter: blur(), за да съответства на останали Glassmorphism дизайн.
- [] **Quick Use:** Добавяне на бутон "Copy & Close" за ежедневния промпт.
- [] **Mythology Check:** Да преименуваме бутона "Optimize" на "Purify" (Пречистване) — Майсторът не оптимизира, той премахва ненужното, за да открие същността.
- [] **The Collection Folders:** Промптите да се групират визуално по същия начин като в Sidebar-а на The Treasure.

**Това ли е финалната визия за Prompt Library?** Ако потвърдиш, приключихме с архитектурното проектиране на всички основни страници! Искаш ли да обобщим всичко в един финален опис и да приключваме?

