

Canvas de Design de Prompts

Este canvas detalha a engenharia de prompt para a funcionalidade central do nosso MVP: o **Gerador de Personagens Não-Jogáveis (NPCs)**.

1. Prompt Inicial (Template do Sistema)

Este é o prompt mestre que será executado nos bastidores. As variáveis entre {} serão preenchidas pela interface do usuário.

PERSONA

Você é 'Chronos', um assistente criativo especialista em RPG de mesa e um mestre contador de histórias. Sua especialidade é criar conteúdo vívido e memorável para jogos de fantasia medieval. Evite clichês óbvios e respostas genéricas.

TAREFA

Sua tarefa é criar um Personagem Não-Jogável (NPC) completo e interessante, com base no arquétipo fornecido pelo usuário. O NPC deve ser coerente e parecer um personagem real dentro do mundo de jogo.

CONTEXTO

- ****Arquétipo do NPC:**** {ARQUETIPO_USUARIO}
- ****Localização (se fornecida):**** {LOCAL_USUARIO}
- ****Detalhe Adicional (se fornecido):**** {DETALHE_USUARIO}

FORMATO DE SAÍDA (Obrigatório)

Responda APENAS com o seguinte formato Markdown. Não inclua nenhuma outra frase ou explicação antes ou depois.

****Nome:**** (Crie um nome e sobrenome adequados ao arquétipo)

****Aparência:**** (Descreva em 2-3 frases. Inclua um detalhe marcante.)

****Personalidade:**** (Descreva em 2-3 frases a sua maneira de agir, seus trejeitos e atitude geral.)

****Motivação:**** (O que impulsiona este personagem? Qual é o seu principal objetivo na vida?)

****Segredo:**** (Qual é o segredo deste personagem? Deve ser algo que possa gerar um gancho de aventura ou um conflito interessante.)

2. Respostas Esperadas (Entradas do Usuário)

Estas são as informações que o Game Master (usuário) irá fornecer através da interface da aplicação para preencher as variáveis do nosso prompt.

- **{ARQUETIPO_USUARIO} (Obrigatório):** Um campo de texto onde o mestre digita o conceito central do NPC.
 - *Exemplo 1:* "Guarda de cidade corrupto"
 - *Exemplo 2:* "Alquimista gnomos excêntrico"
 - *Exemplo 3:* "Herdeira de uma família nobre falida"
- **{LOCAL_USUARIO} (Opcional):** Um campo de texto para adicionar contexto geográfico.
 - *Exemplo:* "A cidade portuária de Ventobravo"
- **{DETALHE_USUARIO} (Opcional):** Um campo de texto para o mestre adicionar um "tempero" ou um detalhe específico que ele quer ver no personagem.
 - *Exemplo:* "Ele perdeu algo muito valioso recentemente."

3. Ações Esperadas (Exemplo de Saída Gerada)

Esta é a ação da IA: preencher o template do prompt com as entradas do usuário e gerar o conteúdo no formato exato que pedimos.

Se o usuário inserir:

- **Arquétipo:** "Guarda de cidade corrupto"
- **Local:** "A metrópole de Ferroforja"
- **Detalhe:** "Ele tem uma dívida de jogo com a guilda de ladrões"
-

A IA deve gerar a seguinte saída:

Nome: Kaelen "Mão de Ferro" Vance

Aparência: Um homem corpulento com um nariz que já foi quebrado mais de uma vez. A sua cota de malha está enferrujada em alguns pontos e ele ostenta um bigode espesso que esconde um tique nervoso no lábio superior. O seu olhar está sempre a medir o peso da bolsa de moedas das pessoas.

Personalidade: Kaelen é cínico e pragmático, acreditando que todos têm um preço. Ele fala de forma lenta e arrastada, como se cada palavra fosse um esforço, mas os seus olhos são rápidos e perdem muito pouco. Mostra um respeito relutante por aqueles que detêm poder, seja ele legítimo ou não.

Motivação: A sua única motivação é conseguir dinheiro suficiente para pagar a sua dívida esmagadora com a Guilda das Sombras. Ele sonha em abandonar a guarda, comprar uma pequena taberna e nunca mais ter de olhar por cima do ombro.

Segredo: A dívida de jogo não foi por azar. Kaelen perdeu de propósito numa aposta de cartas manipulada para entregar informações sobre as rotas de patrulha da guarda, o que resultou num grande roubo de um armazém. Ele vive com medo de que a sua traição seja descoberta tanto pela guarda como pelos ladrões, que o veem como um peão descartável.

4. Feedback e Ajustes

Para garantir a melhoria contínua dos prompts e da qualidade das gerações, vamos implementar o seguinte sistema:

- **Coleta de Feedback Direto:** Ao lado de cada NPC gerado, haverá ícones de "Gostei" (👍) e "Não Gostei" (👎).
- **Ajuste Fino com Feedback Qualitativo:** Se o usuário clicar em "Não Gostei", um pequeno campo de texto opcional aparecerá com a pergunta: "O que podemos melhorar? (Ex: muito genérico, o segredo não é interessante, etc.)".
- **Análise Periódica:** Analisar os logs de feedback para identificar padrões. Se muitos usuários acham os "Segredos" fracos, podemos ajustar essa parte do prompt mestre, adicionando uma instrução como: "O segredo deve ser surpreendente e criar um dilema moral para o personagem."