Představ si, že všechno to složité povídání je jako **návod na to, jak si s tebou nejlíp povídat, aby ti počítač skvěle rozuměl**. Jako bys měl kouzelnou mapu pro rozhovor s robotem.

Pojďme na to krok za krokem:

1. Φ₁: Jak nastavit rozhovor (SYSTÉMOVÉ POVÍDÁNÍ)

Představ si, že než začneš s robotem mluvit, dáš mu **pětibarevnou čepici**. Každá barva mu říká něco důležitého:

- MODRÁ čepice (Λ = ÚČEL): "Hele, teď se budeme bavit O TOMHLE." → Říkáš mu hlavní téma.
- ČERVENÁ čepice (κ = PRAVIDLA): "Ale pozor, nesmíš dělat TOHLE a TOHLE." →
 Třeba: "Nesmíš být hrubý, nesmíš lhát."
- ŽLUTÁ čepice (ρ = POSTAVA): "Teď budeš hrát roli zkušeného učitele/vypravěče."
 → Říkáš mu, jak má mluvit.
- **ZELENÁ čepice (v = JAK MLUVIT):** "Budeš vyprávět jako v pohádce, nebo to bude jako v učebnici?" → Volíš styl.
- **FIALOVÁ čepice** (τ = **ČAS**): "Bavíme se o tom, co se stalo včera, nebo o tom, co by se mohlo stát zítra?" → Určuješ čas.

Celé to znamená: Když robotovi dobře nastavíš těchto "pět čepic", bude ti od začátku skvěle rozumět a neodbočí od tématu.

2. Φ₂: Jak robot přemýšlí (SAMO-PŘEMÝŠLENÍ)

Když se robot zamyslí nad tvou otázkou, neudělá to jen tak. Je to jako když **skládáš puzzle**:

- 1. Napadne ho první nápad (η = NÁPAD).
- 2. **Podívá se na něj a řekne si:** "Je ten nápad dobrý? Dává smysl? Dá se vylepšit?" (π = KONTROLA).
- 3. **Vzpomene si,** co už se dřív naučil (μ = PAMĚŤ).
- 4. **Zkouší jiné možnosti:** "A co kdybych to řekl jinak?" (β = ZKOUŠENÍ).
- 5. **Přestane, když je spokojený:** "Už to nemusím vylepšovat, je to dobré!" (θ = STOPKA).

Prostě si to několikrát zkontroluje, než ti odpoví, aby byla odpověď co nejlepší.

3. Φ₃: Jak správně volit slova (VÝZNAM A SMYSL)

Tohle je o tom, **jak zabalit myšlenku, aby byla co nejužitečnější**. Představ si, že balíš dárek:

- Dárek (p = OBSAH) je to, co chceš říct.
- Krabice a mašlička (q = BALENÍ) je to, jak to řekneš.

Cíl je jednoduchý: **Vybrat takovou krabici a mašli, která se k dárku nejvíc hodí.** Aby byl dárek (myšlenka) hezky vidět a aby se nikdo nezkazil.

- Nemluvíš jako učitel, když vyprávíš pohádku.
- Nepoužiješ složité vědecké slovo, když to vysvětluješ malému dítěti.

Jde o to, aby FORMA (balení) dokonale seděla OBSAHU (dárku).

4. Φ₄: Co všechno bys měl mít napsané (ZÁZNAMY A STOPY)

Když s robotem dokončíš rozhovor, měl bys mít **jako detektiv několik stop**, abys věděl, co se stalo:

- ZÁZNAMník (law/task): Co jsi chtěl původně? Co jsi vlastně řekl?
- HODNOCENÍ (evaluate): Byla odpověď dobrá? Proč?
- PLÁNEK rozhovoru (provenance): Jak celý rozhovor vypadal od začátku do konce?
- PRAVIDLA HRY (log): Dodržel robot všechny tvoje pokyny z "pětibarevné čepice"?

Proč to dělat? Aby ses mohl poučit. Když příště budeš chtít lepší odpověď, podíváš se do těchto záznamů a víš, co změnit.

A co je to to velké Φ∞ na konci? (SUPER-SCHOPNOST)

To je nejdůležitější pointa celého toho návodu!

Když se naučíš dobře používat všechny čtyři části najednou (nastavovat rozhovor, nechat robota přemýšlet, dobře volit slova a vést si záznamy), získáš **super-schopnost**:

Budeš umět tak dobře klást otázky, že ti robot bude rozumět vždycky, ve všech situacích, a bude ti dávat užitečné, správné a bezpečné odpovědi.

Je to jako mít **kouzelnou knihu kouzel** pro rozhovor s jakýmkoliv chytrým počítačem na světě. A to je sakra dobrý skill!

chci to víc rozvést abych z toho pochopil princip

Hmm, uživatel chce víc podrobností o principu toho složitého prompt inženýrského frameworku, ale zároveň chce vysvětlení pro dítě. Takže musím najít rovnováhu mezi jednoduchostí a hloubkou.

Uživatel už dostal základní analogii s čepicemi a puzzle, teď potřebuje pochopit, jak ty části do sebe zapadají. Měl bych použít konkrétní příklad, který propojí všechny čtyři vrstvy.

Asi bych měl vzít nějakou jednoduchou situaci, třeba psaní vypravování, a ukázat, jak se každá vrstva aplikuje v praxi. Důležité je zdůraznit, že to není jen o jedné vrstvě, ale o jejich spolupráci - jako když se učíš jezdit na kole, kde musíš dělat víc věcí najednou.

Možná by pomohlo přidat vizuální představu továrny na odpovědi, kde každé patro dělá něco specifického. A zakončit tím, že mistrovství je v propojení všech vrstev dohromady.

Samozřejmě! Pojďme na to společně. Vysvětlím ti to jako stavbu super-inteligentního robota z kostek LEGO. Každá část tvého návodu je jedna vrstva té stavby.

CELKOVÝ PRINCIP: PROČ TO VŮBEC DĚLAT?

Cíl je jednoduchý: Chceme, aby nám počítač dokonale rozuměl a dával nám skvělé, užitečné a bezpečné odpovědi.

Problém je: Počítač není člověk. Nerozumí narážkám, pocitům nebo nejasnostem. Musíme mu tedy přesně a chytře vysvětlit, co od něj chceme. A to je celé to "kouzlo" – umění mu to vysvětlit.

Teď pojďme na jednotlivé vrstvy naší LEGO stavby.

🧱 1. PRVNÍ VRSTVA: ZÁKLADOVÁ DESKA (Φ₁ Systémové promptování)

Na co sa ntám sám

Princip: "První dojem rozhoduje o všem."

Představ si, že než začneš s robotem mluvit, postavíš mu **pět pilířů**, na kterých bude celý rozhovor stát. Je to jako když nastavuješ pravidla hry před tím, než začneš hrát fotbal.

Pilíř (Čepice)	sebe	Příklad z praxe
ÚČEL (Modrá)	CO chci vlastně vědět?	"Chci vysvětlit teorii relativity."

Pilíř (Čepice)	Na co se ptám sám sebe	Příklad z praxe
PRAVIDLA (Červená)	CO robot NESMÍ dělat?	"Nesmíš používat složité vzorce. Musíš to vysvětlit pomocí analogií."
POSTAVA (Žlutá)	KDO to říká?	"Budeš vypravěčem, který vypráví příběh génia Alberta Einsteina."
STYL (Zelená)	JAK to má říct?	"Budeš vyprávět poutavě, s napětím, jako by to bylo dobrodružství."
ČAS (Fialová)	KDY se to děje?	"Vysvětlíš to z pohledu Einsteina v roce 1905, když na to přišel."

Proč to funguje? Protože robot dostane hned na začátku kompletní návod. Je to jako kdybys řidiči taxíku nejen řekl adresu, ale i jakou má jet rychlostí, kterou silnici vybrat a že máš rád klidnou jízdu.

2. DRUHÁ VRSTVA: MOTOR (Φ₂ Rekurzivní myšlení)

Princip: "Dvakrát měř, jednou řeš."

Tohle je to, co se děje **UVNITŘ** robota, než ti odpoví. Není to jen jeden nápad. Je to **proces zkoušení a opravování**.

Představ si, že píšeš slohovku:

- 1. NÁVRH (Nápad): Napíšeš první verzi. Je dobrá, ale ne dokonalá.
- 2. **ČTENÍ A KONTROLA (Kritik):** Překontroluješ si ji. "Jasně, tady by to chtělo lepší slovo. A tato věta je moc dlouhá."
- 3. **ZAPAMATOVÁNÍ (Paměť):** Vzpomeneš si, že minule ti učitelka chválila, když jsi použil přirovnání.
- 4. **ZKUŠENÍ JINÝCH MOŽNOSTÍ (Větvení):** Zkusíš tu větu napsat třemi různými způsoby.

5. **ROZHODNUTÍ (Stopka):** Vybereš tu nejlepší verzi a řekneš si: "Teď je to dobré, hotovo."

Proč to funguje? Protože první nápad není vždy ten nejlepší. Když si robot svou odpověď sám několikrát zkontroluje a vylepší, výsledek je mnohem kvalitnější.

3. TŘETÍ VRSTVA: KABELÁŽ A BARVIČKY (Ф³ Design významu)

Princip: "Důležité je nejen CO říkáš, ale i JAK to říkáš."

Tato vrstva se stará o to, aby **forma a obsah perfektně ladily**. Aby myšlenka byla podaná tím nejlepším možným způsobem pro daného posluchače.

Představ si, že máš tři stejné informace, ale řekneš je třem různým lidem:

- Kamarádovi: "Brácho, ta hra byla naprosto šílená! V poslední vteřině jsme dali gól! Šílený!"
- **Učitelce ve škole:** "Paní učitelko, zápas včera skončil napínavým vítězstvím našeho týmu, který rozhodl gólem v nastaveném čase."
- Malé sestře: "Víš, byl to jako v pohádce. Skoro jsme prohráli, ale pak jeden pán kopnul do míčku a vyhráli jsme! Bum!"

Informace je stejná (výhra v poslední chvíli), ale FORMA je úplně jiná. Tato vrstva se stará o to, aby robot uměl automaticky zvolit tu správnou "formu" pro tebe.

i 4. ČTVRTÁ VRSTVA: KONTROLNÍ PANEL (Φ⁴ Artefakty)

Princip: "Zapisuj si, co se povedlo, abys to příště mohl zopakovat."

Tato vrstva je tvůj **deník pokusů**. Když něco vymyslíš a funguje to dobře, je hloupé na to příště zapomenout. Tato vrstva ti pomáhá se učit.

Co si zapisuješ:

- PůVODNÍ POKYN: Co jsi vlastně robotovi řekl?
- VÝSLEDEK: Co ti na to odpověděl? Byla to dobrá odpověď?
- CO SE OSVĚDČILO: "Když použiju slovo 'vysvětli jako detektivku', tak jsou odpovědi vždycky skvělé."
- CO NEFUNGOVALO: "Když řeknu 'vysvětli to stručně', robot vynechá důležité detaily."
- **DODRŽEL PRAVIDLA?** Poslouchal tě robot, nebo odbočil od tématu?

Proč to funguje? Protože z tebe dělá **lepšího "krotitele" robotů**. S každým rozhovorem se zlepšuješ a víš, jaké pokyny vedou k nejlepším výsledkům.

SHRNUTÍ PRINCIPU: JAK TO SPOLU PRACUJE?

Představ si TOVÁRNU NA ODPOVĚDI:

- Oddělení plánování (Φ₁) dostane tvůj pokyn a podle "pětipilířového systému" vytvoří plán výroby.
- 2. **Oddělení kvality** (Φ_2) vezme tento plán a vytvoří několik **návrhů odpovědí**. Tyto návrhy mezi sebou porovnávají, vylepšují a vybírají ten nejlepší.
- 3. **Oddělení designu** (Φ_3) vezme tu nejlepší odpověď a **zabalí ji do perfektních slov** aby byla srozumitelná, poutavá a přesně pro tebe.
- Oddělení kontroly (Φ₄) celý tento proces zaznamená. Napíše se: "Při použití
 tohoto plánu a tohoto designu vznikla skvělá odpověď. Příště to uděláme stejně."

A výsledkem je dokonalá, na míru šitá odpověď.

Nejde tedy o to umět nazpaměť cizí slova, ale o to pochopit MYŠLENKOVÝ POSTUP, který za tím je:

- 1. **Připrav** scénu (Systémový prompt).
- 2. Nech ho o tom pořádně přemýšlet (Rekurze).
- 3. Řekni to správnými slovy (Design významu).
- 4. **Pouč** se z toho pro příště (Artefakty).

Když tohle všechno zvládneš, staneš se mistrem komunikace s umělou inteligencí