

Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

Table of Contents

- Projetos em Abril
- Onde eu clico?
- [Recomendo] Design Theory
- Recomendo
- Sem internet
- Banda cria album em Cartucho de Mega Drive
- Entrevista com Nino MegaDriver
- Notas de Trabalho

- Eu, perfeccionista
- Caio esteve aqui
- Sites novos
- Jogos diários
- Planos
- Tradições Anuais
- 700+ jogos
- Site novo: Agrupa
- Inteligência Artificialaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
- Analytics e APIs
- Experimentos: Limites da IA

- Experimentos: O Rei
- Smiling Friends Cancelado
- Falha
- Analytics e APIS (de novo)
- contato@cruzadinha.com.br
- Dashboards
- 110%, tristeza e o futuro próximo
- Meia-noite eu te conto
- Idéias do nada
- Primeiro meme com meus jogos
- Tira a mão

Projetos em Abril

By caio
April 1, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/projetos-em-abril/>
Neste mês de abril eu pretendo executar alguns projetos pessoais. Não acho que eu deva compartilhar todo o meu progresso nesses projetos.
Talvez eu publique algo sobre eles caso alguma coisa interessante aconteça. Por ora, não >:(

Onde eu clico?

By caio

April 2, 2026

daily-blog

<https://caiomga.com/2026/onde-eu-clico/>

Boa tarde, pessoal.
Tudo bem?

Fiz os testes e apliquei um ajuste no storytelling:

story_telling_island_4 part_0 story_telling_island_4_part_0

Pode importar, exclusivamente, essa aba depois, Caio?

conteudo-mar23-2026.xlsx

Obrigada,

1 anexo • Verificados pelo Gmail • Adicionar ao Google Drive

Qual dos links para a planilha corrigida é o link correto?

Felizmente, nesse caso, ambos apontam para o **mesmo arquivo** e para a **mesma versão** do arquivo. Quando abri o e-mail eu achei que baixaria um arquivo para fins de trabalho, não imaginei que eu fosse entrar numa gincana: *descubra qual o link correto*.

Minha frustração vai um pouco além dos anexos confusos em mensagens de e-mail, e acredito que a experiência do leitor seja parecida: uso um software ou serviço que me atende muitíssimo bem até que em uma manhã qualquer um menu muda de lugar, um botão fica desalinhado, um atalho deixa de funcionar, uma feature nova atrapalha meu workflow, um popup surge na tela tentando me fazer comprar a nova versão do software que eu já comprei.

Esses eventos acontecem aos poucos, ao longo de anos, vão se acumulando. Quando nos damos conta temos receio em abrir o software ou visitar a página do serviço porque a experiência é tão ruim, tão convoluta, tão confusa que gera ansiedade e paralisia.

No caso do e-mail que ilustra esse post, eu achei que venci a gincana relativamente rápido: Após ler o e-mail coloquei o cursor do mouse sobre um link; memorizei as primeiras letras do parâmetro 'openId' que aparece na url; movi o mouse para o outro link; comparei o começo do 'openId' atual com o que eu havia decorado; deduzi que este é um identificador único do arquivo e inferi que os arquivos são iguais.

Dito de outro modo: eu **inferi** que são o mesmo arquivo, não tenho certeza.

Quem me garante que o 'openId' é realmente único? Quem me garante que o 'openId' leva em conta a versão do arquivo?

Solução: abri ambos os links e os comparei. Cada link na sua aba, troquei de aba algumas vezes, como se tivesse TOC, a fim de notar alguma mudança no link. Nenhuma encontrada, logo, são o mesmo arquivo. Como sempre, o Bem venceu e consegui trabalhar. Mas tem sempre uma nova gincana esperando pela gente a um clique de distância.

[Recomendo] Design Theory

By caio

April 3, 2026

daily-blog

<https://caiomga.com/2026/recomendo-design-theory/>

Quero recomendar este canal, Design Theory See <https://www.youtube.com/@Design.Theory/vidoeJohnMaurielloSeehttp://john%20mauriello/>.

John fala sobre Design Industrial e sobre temas que o influenciaram como usabilidade, o lado financeiro do design, patotinhas de design, como o design influencia as pessoas e culturas, processo de design, materiais, etc. Gosto muito dos insights que este canal traz e sinto que ele me ajuda a compreender o mundo – ao menos os objetos que uso diariamente. John é Diretor de Design e seus vídeos trazem inúmeras referências bibliográficas. É possível notar como sua pesquisa é extensa e sempre ancorada em exemplos práticos. Tudo o que ele fala pode ser verificado e muito do que ele aborda pode ser experienciado pelo espectador.

Recomendo.

Alguns vídeos interessantes pra você se inscrever no canal dele.

Silicon Valley's Billion Dollar Design Scams

<https://youtube.com/watch?v=hDvAQf1cnr8>



How Luxury Brands Get You to Buy Into Their Hype

<https://youtube.com/watch?v=S64fYFDqJIU>



How Governments Use Design & Propaganda to Control You

<https://youtube.com/watch?v=9h2Z0I2jxRU>



The Deadliest Design Mistakes in History

<https://youtube.com/watch?v=uFbxUPbZovM>



Recomendo

By caio
 April 4, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/recomendo/>

Às vezes eu só quero mostrar uma coisa legal no blog.

Comecei uma seção nova neste blog, a **R e c o m e n d o S e e** <https://caiomga.com/tag/recomendo/>. Como o nome sugere, a seção traz recomendações das mais diversas. Isso me permite falar sobre canais, filmes, livros, músicas, e seja lá o que for sem uma desculpa maior. Às vezes eu só quero mostrar uma coisa legal no blog, não preciso arrumar uma desculpa pra falar da dita coisa legal, ela já é legal, só preciso compartilhar com o leitor.

Sem internet

By caio
 April 5, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/sem-internet/>

É incrível como fiquei dependente da internet. Ontem a noite, por volta das 19h, fiquei sem internet. Este ano tenho me forçado a assistir ao menos 1 filme por semana e o da semana passada – que terminou ontem – estava por ser assistido. Escondido numa pasta de usuário de windows estava o filme da vez: Johnny Mnemonic, cujo protagonista – ironicamente – navega na futurística internet de 2021 e tem a cura para uma doença que está matando gente no mundo todo. Mas essas informações estão armazenadas no seu cérebro e ele corre contra o tempo para descarregá-las antes que o excesso de informações em sua mente o mate. O filme não é grandes coisas. Os cortes rápidos e close-ups extremos em momentos chave não favorecem o filme. Permeia durante todo o filme uma estética distópica suja, grunge, que é bem desagradável.

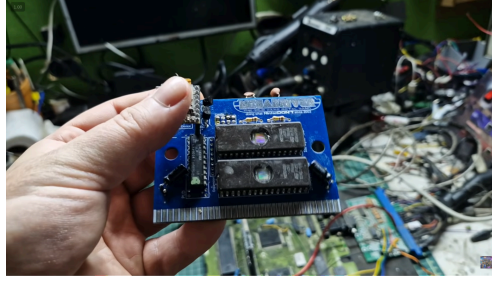
O futuro imaginado e representado no filme não parece o futuro, parece os anos 1990 parados no tempo.

Que bom que eu baixei este filme meses (anos?) atrás e mantive meu streak semanal. Internet, ao que parece, só volta amanhã, com sorte. Por ora o 4g me atende bem.

Banda cria album em Cartucho de Mega Drive

By caio
 April 6, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/banda-lanca-album-em-cartucho-de-mega-drive/>



Colocando “old” em old-school.

Mega Driver é uma banda brasileira de Heavy Metal dedicada a game music, mais especificamente Game Metal. Eles tocam, como você já deduziu, músicas de video-games. O último álbum deles é uma coletânea de singles e gravações de shows criados durante os mais de 20 anos no qual a banda está na ativa. Mas não bastava lançar o álbum para download, ou em cd, ou em fita cassete, eles fizeram algo diferente: **lançaram o álbum em cartucho de Mega Drive**.

Para ouvir o álbum é necessário ter um Mega Drive ou console compatível.

Em entrevista concedida a este blogSee page ., Nino MegaDriver revela ainda planos de uma loja online que além deste álbum comemorativo terá todos os outros 18 álbuns da banda disponíveis em formato de cartucho de Mega Drive.

O cartucho-álbum será lançado oficialmente na **R i o R e t r o g a m e s S e e** <https://rioretrogames.com.br/>, dia 26 de Abril com tiragem limitada (20 unidades produzidas com 10 à venda no evento).

Abaixo, vídeo de demonstração do cartucho rodando em um Mega Drive.

Cartucho da banda MegaDriver, para Mega Drive!!!

<https://youtube.com/watch?v=p3dfeyrvCQo>



Entrevista com Nino MegaDriver

By caio
 April 7, 2026
 daily-blog

<https://caiomga.com/2026/entrevista-com-nino-megadriver/>



Conversei com o músico e engenheiro eletrônico por trás da banda MegaDriver, Nino MegaDriver. Falamos sobre de onde ele tirou a idéia de lançar um álbum em formato de cartuchoSee page . e sobre o lançamento do álbum. Registro nossa conversa abaixo – destaques meus.

Caio: De onde veio a idéia de criar um álbum num cartucho de video game?

Nino: Uma das minhas profissões é desenvolver projetos de engenharia eletrônica. Então a idéia veio naturalmente, quando estava estudando um projeto similar para uma empresa que presto serviços. Deu aquele momento “Eureka!”. **Pra quê gravar um Vinil se eu posso fazer um cartucho?** Foi isso, sem mais, nem menos :D

Pra quê gravar um Vinil se eu posso fazer um cartucho?

Caio: Quando será o lançamento do álbum?

Nino: Nós não vamos lançar esse álbum de forma tradicional, vai ficar só no cartucho

mesmo. Vou emendar a resposta com a de baixo.

Caio: Farão pré-venda?

Nino: SIM! Este “20+ Years” é comemorativo e nós o levaremos para venda física no Rio Retrogames, no dia 26 de Abril See <https://rioretrogames.com.br/>.

Em breve montaremos uma lojinha online para vender merchandise da banda e lá colocaremos cartuchos a venda. Não só o “20+ Years”, daremos aos apoiadores da banda a opção de comprar qualquer um de nossos albums na versão cartucho.

[...] daremos aos apoiadores da banda a opção de comprar qualquer um de nossos albums na versão cartucho.

Caio: Podem falar o preço pretendido?

Nino: O preço estimado é R\$ 250,00 com frete, próximo do valor de um cartucho em bom estado para o console.

Caio: Quantas cópias do álbum serão produzidas?

Nino: Embora a produção seja profissional (feita em fábrica mesmo) nós produzimos em pequenos lotes. A primeira edição comemorativa terá 20 unidades das quais 10 estão à venda.

Caio: O lançamento será apenas nacional? Planejam um lançamento para os fãs internacionais?

Nino: Sim! Apesar do Brasil ser um dos piores países do mundo para se fazer envio internacional, pretendo incluir o envio internacional por Fedex mas, provavelmente, com um mínimo de quantidade.

Perguntei ainda como foi possível manter a qualidade de áudio sendo reproduzido pelo hardware do Mega Drive e pedi detalhes técnicos da implementação. Nino foi muito generoso e explicou o funcionamento do cartucho. Ele resume o processo assim:

Resumindo:

- Usei a técnica de bank-switching do Super Street Fighter II;
- No mapeamento de um Strider 2 pirata;
- Com um módulo que toca MP3/WAV, injetando áudio direto pro console;
- Tudo gerenciado por um chip de lógica PLD; e
- Programado usando SGDK.

O projeto do cartucho com explicações técnicas minuciosas foi disponibilizado publicamente por Nino em seu github:

[ninomegadriver/meGALdriver](https://github.com/ninomegadriver/meGALdriver): A Sega Genesis / Mega Drive cartridge with a GAL/PLD capable of controlling external

hardware See <https://github.com/ninomegadriver/meGALdriver>.

Links

Banda cria album em Cartucho de Mega Drive See page .

Para mais informações sobre contato e sobre a banda:

<https://www.megadriver.com.br/gamemetal/>

Canal da banda no Youtube

<https://www.youtube.com/user/megadriver>

Perfil da Banda no Spotify

<https://open.spotify.com/intl-pt/artist/5Ebyxsw45WAaUZTiJ3fkw>

Rio Retrogames

<https://rioretrogames.com.br/>

meGALdriver Strider2v rev0 The Tr00 Sega Genesis Cartridge

<https://github.com/ninomegadriver/meGALdriver>

Notas de Trabalho

By caio

April 8, 2026

daily-blog

<https://caiomga.com/2026/notas-de-trabalho/>
Compartilho algumas descobertas que tive lendo o Diário do Centenário das Palavras Cruzadas em Portuga l See <https://caiomga.com/2026/centenario-das-palavras-cruzadas-em-portugal/>. (DCPCP), de Paulo Freixinho.

No início do diário, Paulo Freixinho produz bastante cruzadinhas semanalmente: no mínimo 28 cruzadinhas sendo 14 minis (5×5) e 14 médias (11×11). Esses jogos são distribuídos entre 2 publicações portuguesas. Freixinho compartilha detalhes de como ele cria suas cruzadinhas. As “palivrozadas”, palavras cruzadas com termos retirados dos livros que ele lê, demoram umas 2 horas para ficarem prontas, as demais – deduzo – demoram menos. O autor ainda registra a forma como ele divide o trabalho: Cruzadinhas médias e trabalho freelance pela manhã – e em casos excepcionais à tarde – e cruzadinhas mini à noite. Ele termina muitas cruzadinhas na véspera de sua publicação. Isso garante que os termos usados nos jogos sejam recentes e relevantes. Isso também cria uma espécie de fotografia do momento atual, as cruzadinhas em si viram registros históricos dos acontecimentos.

Fiquei surpreso ao descobrir que Freixinho termina suas cruzadinhas muitas vezes na véspera das publicações. Eu sempre tive a impressão que deixar os jogos descansarem e revisá-los depois era fundamental, aparentemente não é. Também não encontrei – até o momento – menções sobre um revisor.

Eu, perfeccionista

By caio

April 9, 2026

daily-blog

<https://caiomga.com/2026/eu-perfeccionista/>
Nunca me vi como perfeccionista mas, pensando bem, eu tenho essa tendência.

Comecei a construir cruzadinhas no formato 11×11, o mesmo formato usado por Paulo Freixinho, após ler o Diário do Centenário das Palavras Cruzadas em Portugal See page . (DCPCP) e calcular meu esforço semanal para produzir cruzadinhas diárias – aproximadamente 9 horas.

As cruzadinhas 11×11 tem metade dos espaços de letra que as 15×15 e pouco mais de 1/4 dos espaços de cruzadinhas 21×21. Isso reduz o volume de trabalho consideravelmente. As grelhas de Freixinho também não são simétricas, o que reduz ainda mais o esforço. A produção de cruzadinhas diárias seguindo esse padrão é perfeitamente realizável.

Desde que comecei a construir cruzadinhas a idéia de publicar cruzadinhas diárias me atormenta. Mesmo quando produzi cruzadinhas semanais isso não bastou para matar essa vontade de publicação diária. Agora mais experiente, com referências de outros cruciverbalistas e compreendendo o que consigo criar, acredito que eu posso finalmente atacar essa sanha.

Nesta semana (5 a 11 de Abril de 2026) eu quero agendar publicações diárias para a próxima semana, então comecei a criar minhas cruzadinhas. Foi nesse processo que me veio o estalo: talvez eu seja perfeccionista.

A primeira 11×11 que eu criei demorou pouco mais de 40 minutos e não tenho maiores reclamações dela. A segunda passou de uma hora, bem como a terceira. Na terceira eu estava descontente com as palavras de 2 letras que coloquei no jogo. A quarta cruzadinha 11×11 foi iniciada num dia e retomada no dia seguinte. Quando a retomei eu estava muito descontente com a quantidade de palavras com 3 letras e com o layout geral da cruzadinha. Não ter um tema para a cruzadinha também me incomodava. Quando eu cogitei abandonar aquela cruzadinha – que estava uns 70% preenchida – me ocorreu o vislumbre: “eu vou abandonar esse jogo só porque não está perfeito? Pera... isso é coisa de perfeccionista... eu sou perfeccionista?”

Eu acho que sou perfeccionista, e venho lutando contra isso há anos. Posso usar este blog como exemplo. Quando faço um post e o releio – eu releio meus posts de tempos em tempos, me julgue – a presença de um erro de digitação implora por correção. Às vezes eu me controlo e não edito a postagem, geralmente eu corrijo o erro.

Uma outra tendência perfeccionista que tem atrasado a minha vida: se eu começo algo de médio ou longo prazo e enfrento problemas,

não consigo realizar o projeto com excelência do começo ao fim, sinto em mim uma fortíssima tendência para recomeçar do zero ou desistir da coisa toda. Talvez por isso os projetos que fiz ano passado me atraíam tanto. Independente de estar satisfeito ou não, os projetos tem seu próprio tempo. É impossível para mim, dadas as circunstâncias, publicar uma cruzadinha nova todos os dias no mês de Abril de 2026, não tenho como voltar no tempo. Quando comecei os projetos ano passado, os comecei com isso em mente: Agora ou nunca.

Note que os projetos não impediram que eu sentisse vontade de desistir ou de começar do zero no futuro. Os projetos me ajudaram a vencer essa tendência e a ter algum desprendimento do resultado. Algo que eu repetia pra mim mesmo enquanto participava dos projetos: “Eu não sei o que estou fazendo, então não tem problema não ficar bom.” Algumas vezes eu acreditava nisso, algumas vezes parecia uma mentira conveniente. De qualquer forma, os projetos deram certo. Concluindo, eu sempre tive tendências perfeccionistas que se mostraram mais destrutivas quando aliadas à minha tendência natural à não-ação. Criei meios de vencer esse perfeccionismo mesmo sem conscientemente chamá-lo pelo nome. Apesar de ter meios de superar essa tendência minha, ela ainda é presente e imagino que me acompanhará de certa forma para sempre.

Caio esteve aqui

By caio
April 10, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/caio-esteve-aqui/>
Este seria o 100º post diário deste blog em 2026.

Falei num outro post sobre ser perfeccionista [See page .](#) e durante a redação do dito post refleti sobre minha tendência natural para a inação e lembrei do meu diário de músicas [See https://caiomga.com/2026/my-mix-journal-blog/.](https://caiomga.com/2026/my-mix-journal-blog/), achei melhor falar do diário num post a parte, este.

Um projeto que comecei sem entender muito o que eu fazia mas que me traz certa satisfação é o My Mix Journal [See https://my-mix-journal.brchad.com/.](https://my-mix-journal.brchad.com/), meu blog sobre recomendações de música feitas pelo Youtube. A proposta é simples:

- posts sem texto
- apenas um post por dia
- apenas 1 screenshot da playlist “Meu Mix” gerada pelo Youtube
- apenas 1 link por post – link para a música em destaque

Com o tempo os posts foram se acumulando e um mural de screenshots se formou. Dias nos

quais eu postei são registrados. Naqueles dias eu criei algo, mesmo que apenas um post com um screenshot e um link para um vídeo. Naquele dia eu vivi.

O esforço resiliente pode ser contemplado na playlist com todas as músicas postadas no [site See https://my-mix-journal.brchad.com/index.php/my-mix-journal-playlist/.](https://my-mix-journal.brchad.com/index.php/my-mix-journal-playlist/) No momento em que escrevo este post, tenho 84 posts no MMJ. 84 dias nos quais eu criei algo, venci a inércia e fiz um risquinho, arranhei o mundo. 84 risquinhos não são algo trivial. Mesmo que não seja o suficiente para mudar o mundo, sinto que de certo modo me mudaram.

Sinto uma satisfação semelhante com relação à este blog. Não escrevo novos posts todos os dias, mas publico todos os dias. Este post seria o centésimo post diário publicado neste blog em 2026, em janeiro eu não publiquei dias 8, 10, 22 e 27. Essas falhas na publicação me incomodam mais do que deveriam, mas não tiram o mérito das 73 publicações diárias que realizei desde então.

O importante é fazer meus risquinhos todos os dias.

Sites novos

By caio
April 11, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/sites-novos/>

Fiz uma pausa para escrever este post. No momento estou terminando a criação de um site no estilo *wordle*, ou *termo*. Criei nos últimos 2 dias 3 sites:

- sudoku.brchad.com
- kenken.brchad.com
- nomen.brchad.com

Além dos sites, atualizei o cruzadinha.com.br. Ele terá jogos diários de cruzadinhas, cruzadinhas mini, kenken, sudoku e nomen (wordle-clone).

Estou animado e um tanto ansioso.

Tenho um backlog considerável de jogos sudoku, kenken e nomen. O que consumirá mais tempo são as cruzadinhas. Imagino que eu gaste umas 9 horas semanais para produzir 7 cruzadinhas 11×11 e 7 5×5.

Vamos que vamos.

Jogos diários

By caio
April 12, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/jogos-diarios/>



A partir de hoje eu publico jogos diários no [Cruzadinha.com.br](https://cruzadinha.com.br) <http://cruzadinha.com.br/>.

Desde que eu comecei a criar cruzadinhas a idéia de publicar cruzadinhas diárias me acompanha. Em 2025 publiquei jogos diários por um período de alguns dias. Não consegui acomodar o trabalho de construção de cruzadinhas com minhas outras obrigações. Eu publiquei jogos semanais no Bunker do Loen por uns 4 meses como forma de entreter os outros assinantes. Mais tarde, em 2025, eu retomei os jogos semanais no [Cruzadinha.com.br](https://cruzadinha.com.br) mas abandonei a empreitada depois de 2 meses por conta do trabalho. As publicações semanais eram interessantes e um tanto desafiadoras, mas não eram o que eu queria. Eu queria publicar um jogo novo todo dia.

Este ano retomei meu projeto de cruzadinhas. Compilei muito material sobre cruzadinhas durante o Setembro em [CruzadinhasSee https://cruzadinha.com.br/tags/setembro-em-cruzadinhas/.](https://cruzadinha.com.br/tags/setembro-em-cruzadinhas/), e sinto que eu devo compartilhar este material com o mundo por meio de vídeos, artigos e listas de links, nomes e o que for.

Relendo minhas notas encontro uma com link para o Diário do Centenário de Palavras Cruzadas em Portugal [See https://www.palavrascruzadas.pt/categorias/diario-centenario-das-palavras-cruzadas-em-portugal?9b730d93_page=2.](https://www.palavrascruzadas.pt/categorias/diario-centenario-das-palavras-cruzadas-em-portugal?9b730d93_page=2.), de Paulo Freixinho. Neste diário o cruciverbalista registra como foi seu ano durante o centenário das cruzadinhas em Portugal. Lendo os registros eu tive a oportunidade de compreender o volume de trabalho e a quantidade de jogos que Freixinho produz. Com isso percebi que eu criava jogos grandes demais.

Fiz uns jogos de teste no formato 11×11 e descobri que criar 7 jogos por semana é algo viável. Um pouco de planejamento e disciplina me permitiriam finalmente atacar publicação de jogos diários.

Isso nos traz até o momento atual, 12 de Abril de 2026. A partir de hoje eu publico jogos

diários no meu site de cruzadinhas, o [Cruzadinha.com.br](http://cruzadinha.com.br/). Para tornar o site mais atraente e angariar um público maior, eu também publicarei jogos de Sudoku, Kenken e Nomen (Termo/Wordle).

Estou confiante com essa nova fase do site de cruzadinhas e espero estar a altura do desafio. Bons jogos. [See https://cruzadinha.com.br/](https://cruzadinha.com.br/).

Planos

By caio
April 13, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/planos/>

Planejei a semana da seguinte forma:

- criar 10 cruzadinhas 11×11
- criar 20 cruzadinhas 5×5
- criar 100 kenken
- criar 100 sudokus
- Corrigir os débitos técnicos dos sites

Acho que é um pouco mais do que eu consigo produzir com tranquilidade, mas não acho que esteja acima das minhas capacidades. Veremos.

Tradições Anuais

By caio
April 14, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/tradicoes-aneais/>

O mais próximo que eu tenho de uma tradição anual é não trabalhar no meu aniversário. Fico em casa e aproveito para rever minhas finanças e reler meus diários. Geralmente eu fico mais pensativo no meu aniversário, então aproveito para refletir sobre minha situação na vida.

Entretanto, há outras tradições anuais pelo mundo. Listo algumas neste post.

Corrida do Queijo

Algumas tradições anuais são feitas em comunidade, como a corrida do queijo, na Inglaterra, a “Cooper’s Hill Cheese Rolling” https://www.exploregloucestershire.co.uk/coopers-hill-cheese-rolling/?utm_source=chatgpt.com. Uma vez por ano, em Gloucestershire, é realizada a corrida do queijo no Cooper’s Hill, um barranco extremamente íngreme. Os participantes sobem o barranco e um dos organizadores lança um queijo do alto. Quem chegar ao pé do barranco primeiro ganha o queijo. Fato curioso, também há corridas morro acima, destinadas à crianças pois essa modalidade é menos perigosa.

Morte Homeopática

Uma outra tradição anual, iniciada no Reino Unido, é o 10:30 Campaign [See https://www.theguardian.com/science/2010/jan/29/homeopathy-10-23-overdose](https://www.theguardian.com/science/2010/jan/29/homeopathy-10-23-overdose), um evento onde os participantes tentam se matar por meio de overdose de medicamentos homeopáticos. O evento acontece em 30 de janeiro, no aniversário de Charles Darwin, e tem como intuito denunciar a homeopatia como falsa ciência. Não cabe neste post dizer se homeopatia funciona ou não, quero apenas citar mais essa tradição anual. Não encontrei registros de mortes durante este evento.

Dia da Toalha

No aniversário de Douglas Adams, autor do Guia do Mochileiro das Galáxias, fãs passam o dia carregando toalhas [See https://www.towelday.org/](https://www.towelday.org/). Na série de livros de Adams, a toalha é apresentada como uma ferramenta extremamente útil e indispensável ao mochileiro das galáxias. Com a morte do autor em 2001, os fãs criaram um evento para lembrá-lo.

Faça um filme durante o Oscar

O cineasta Joel Haver decidiu que não acompanharia mais as premiações do Oscar. Segundo ele as indicações eram feitas por meio de um processo não muito transparente e era necessário muito dinheiro para ser notado pela Academia. Isso faz com que filmes bons, mas de baixo orçamento, sejam completamente ignorados pela premiação, o que impede que produções pequenas ganhem projeção.

Com isso em mente ele decidiu gravar um filme durante o Oscar. E no ano seguinte, gravou mais um, mas dessa vez uma migo dele também gravou um filme durante o Oscar. Desde então pessoas se reúnem para criarem filmes durante o Oscar e lançarem para o público. Um desses filmes foi o Stained Hanes Show (2025) [See https://www.youtube.com/watch?v=LZeJ1nbxPzQ&t=10s](https://www.youtube.com/watch?v=LZeJ1nbxPzQ&t=10s), uma série de esquetes de humor, entrevistas, workshops e comentário social.

Neste vídeo, Joel Haver explica seus motivos e as regras de seu desafio para quem quiser participar: <https://www.youtube.com/watch?v=LYNQTM5N8iE>

Um álbum em um dia

Andrew Huang e Rob Scallon se reúnem desde 2018 para comporem, criarem letras, performarem, e gravarem um álbum novo no dia 1º de Outubro. Confesso que não sou parcial, eu gosto muito do projeto, tanto que fiz um fansite [See https://foo.brchad.com/](https://foo.brchad.com/). com

o making of, especiais com as músicas dos álbuns, player de música e letras de todas as canções lançadas pela dupla.

Individualmente, não acompanho o trabalho dos músicos de perto. Mas fico ansioso pelo próximo álbum do First of October [See https://foo.brchad.com/](https://foo.brchad.com/). todos os anos.

Como a banda grava no dia 1º – salvo exceções – o álbum em si não fica pronto em 1º de Outubro, mas sim lá para o dia 15. Todo ano, no dia do lançamento, eu assisto o making of, e depois o especial com todas as músicas. Talvez isso seja uma tradição anual que eu siga.

Links

Cheese Rolling: <https://www.exploregloucestershire.co.uk/coop-hill-cheese-rolling/> [See https://www.exploregloucestershire.co.uk/coop-hill-cheese-rolling/](https://www.exploregloucestershire.co.uk/coop-hill-cheese-rolling/)

10:30 Campaign: <https://www.theguardian.com/science/2010/jan/29/homeopathy-10-23-overdose>

Towel Day: <https://www.towelday.org/>
The Stained Hanes Show (2025): <https://www.youtube.com/watch?v=LZeJ1nbxPzQ&t=10s>

Stop Watching The Oscars: <https://www.youtube.com/watch?v=LYNQTM5N8iE>

First of October – Fansite: <https://foo.brchad.com/>

700+ jogos

By caio
April 15, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/700-jogos/>

No momento formulei uma página para oferecer meus serviços como cruciverbalista e puzzlemaker. Para estabelecer minhas credenciais como um criador legítimo, decido publicar o número de cruzadinhas e jogos de raciocínio que eu criei. A estimativa conservadora são 700+ jogos.

700+ jogos

Eu tive de parar um momento para compreender.

Eu produzi mais de 700 jogos. Eu sou um prolífico puzzlemaker. Não só isso, eu produzo tanto que eu criei sites próprios para divulgar meu trabalho e compartilhar meus jogos com o público.

Desses 700+ jogos, pelo menos 100 são cruzadinhas.

100+ cruzadinhas

Não só isso, publiquei mais de 40 jogos comerciais.

40 jogos comerciais

Eu sou um baita de um game maker, e só me dei conta ontem.

Site novo: Agrupa

By caio
April 16, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/site-novo-agrupa/>



Aconteceu de novo, criei mais um site.

O jogo é simples:

Temos 16 termos (nomes, objetos, frases, etc...) na tela divididos em 4 categorias secretas. O objetivo do jogador é agrupar os termos de acordo com essas categorias secretas. Cada categoria possui 4 termos e cada termo ocupa somente 1 categoria.

Um jogo simples e muito divertido.

Trarei jogos diários de Agrupa no `C r u z a d i n h a . c o m . b r` e `https://cruzadinha.com.br/`. e mantenho um acervo em `https://agrupa.brchad.com` See `https://agrupa.brchad.com/..`

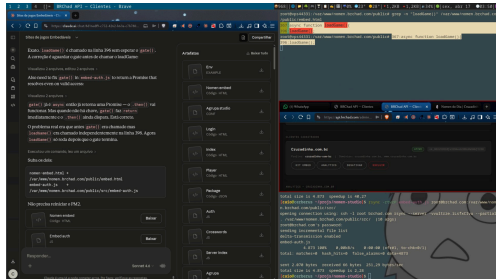
Bons jogos!

Inteligência

Artificiaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

By caio
April 17, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/inteligencia-artificiaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa/>



Todo projeto feito com IA invariavelmente chega no ponto onde a IA não sabe mais o que está fazendo e cabe ao programador resolver

os problemas do jeito antigo: escrevendo o código ele mesmo. Na minha experiência, a IA começa a ficar burra quando fazemos alterações em comportamentos e funcionalidades existentes.

Os sites de jogos chegaram neste ponto. No momento eu padronizo a api de games embedáveis e trabalho na criação de analytics. A IA esquece informações importantes e oculta detalhes que nao deveria ocultar. Chega num ponto que eu sei onde está o problema e a IA fica patinando. Seria menos irritante se ela não estivesse gastando meus tokens pra constatar o óbvio – óbvio pra mim, pelo menos.

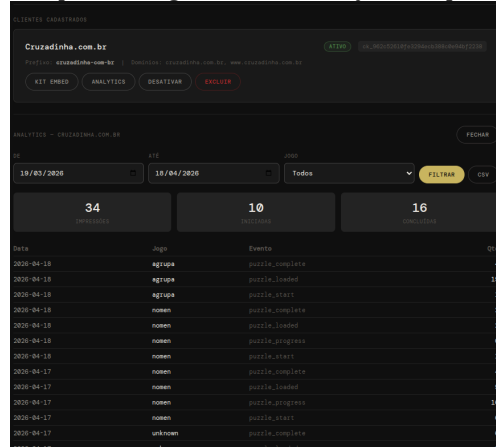
Para mitigar este problema, gerei documentações detalhadas do funcionamento dos sites, da api e do serviço de analytics. Dessa forma a IA tem literalmente documentos de consulta para auxiliar no desenvolvimento. O problema é que de tempos em tempos eu tenho que mandar a IA atualizar as documentações de modo a refletir o estado mais recente dos projetos. Posso viver com isso. O segredo é ser o mais específico possível, sempre testar o que a IA cria e documentar o software o mais minuciosamente possível.

A imagem que ilustra esse post é meu monitor principal com o chat de IA, 1 terminal local, 1 terminal remoto do VPS e uma janela de navegador aberta para testes. Sinto que eu poderia criar um workflow com menos Ctrl+C e CTRL+V, mas por ora o setup funciona e eu preciso subir as mudanças manualmente para o VPS. Eu quero subir manualmente para entender o que está acontecendo e ter certeza sobre o que estou alterando no VPS, afinal de contas estou mexendo em servidores que estão em produção.

Analytics e APIs

By caio
April 18, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/analytics-e-apis/>



Criei a infra para publicar jogos diários e decidi transformar isso em um produto.

No momento em que redijo este post criei meu serviço de analytics e as APIs para fornecer jogos. 2 jogos já estão com analytics e operando com APIs como clientes. A imagem que ilustra este post é um print do meu dashboard de analytics. Sempre que olho pra ele penso em adicionar mais e mais eventos para tracking.

Acho que não vou conseguir atingir minha meta de 10 cruzadinhas e 20 cruzadinhas mini para essa semana. Os demais objetivos foram cumpridos

Experimentos: Limites da IA

By caio
April 19, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/limites-da-ia/>

A parte 2 deste relato está disponível neste link `See page ..`

Decidi que nos Domingos eu não trabalharia nos meus sites de jogos nem construiria jogos para publicação. É importante se afastar do trabalho e deixar a mente pensar em outras coisas. Aproveitei este domingo para experimentar com IA.

O projetinho de hoje

Notei que IA “gosta” de documentações. Quando tenho um projeto bem documentado, a geração tende a ser mais precisa e menos convoluta.

O quão difícil seria gerar documentação de um jogo existente e usar esta mesma documentação como insumo para recriar o jogo com IA?

Foi o que eu fiz. Pedi para a IA gerar uma documentação minuciosa do jogo Reigns. Como parâmetro adicional, eu pedi para ela focar nos detalhes que permitiriam a uma outra IA recriar o jogo somente com a documentação.

A geração da documentação demorou um pouco, mas a entrega ficou muito boa. Explica em detalhes as mecânicas e os tipos de evento do jogo.

Com a documentação em mãos, abri um outro chat e pedi para a IA gerar um jogo seguindo a documentação, o nome do jogo deveria ser “O Rei”.



A IA criou um jogo em HTML cujas cartas são geradas por IA e que se comunica com a API do Claude para gerar as cartas e eventos. **Eu não pedi nada disso.**

No próximo prompt pedi pra IA criar um jogo stand-alone, que não se comunique com APIs externas. Um jogo totalmente local. Com 120 cartas.

Este foi meu erro.

Claude travado

O prompt pedindo para alterar a estrutura do jogo e criar 120 cartas foi demais para o Claude. Ele travou. Não foi possível concluir minha requisição. O mais triste é que eu via os textos das cartas sendo gerados e pude estimar que pelo menos metade das cartas tinha sido gerada.

Solução

A solução, para surpresa de ninguém, foi dividir os ajustes em lotes.

Primeiro eu criaria as cartas, em CSV, para que eu possa escrever cartas eu mesmo e para que tenhamos um artefato que não dependa da memória de trabalho de Claude – acho que assim economizo tokens, mas não tenho certeza. Com as cartas prontas, passamos à geração de imagens para ilustrar as cartas e depois à implementação das cartas no jogo.

120 cartas não são algo trivial, por isso decidi dividir essa tarefa também. Trabalharíamos com lotes de 30 cartas.

Execução

Comecei a gerar as cartas e após o terceiro lote, eu tinha gastado todos os meus tokens para a sessão. Novos tokens só as 22:00.

Em 7 prompts eu gastei todos os meus tokens para esta sessão.

Em comparação, eu criei 2 sites e um editor com os tokens de sessão quando eu criei os sites de sudoku e kenken. Essa sessão de Domingo foi muito custosa e eu desperdicei muitos tokens.

Redijo este post por volta das 19:30 enquanto espero o refresh dos meus tokens.

Lições

O maior aprendizado, sem sombra de dúvidas, foi descobrir que o Claude tem limites, ele quebra. É preciso estruturar os prompts de modo a evitar esses gargalos de processamento intensivo (leia-se, que consomem muitos tokens).

O segundo aprendizado, mais uma confirmação, é que mesmo com documentação, a IA tende a inventar coisas. A API de cartas geradas por IA não estava na documentação, mas a IA decidiu criar o jogo com essa feature. Isso mostra que é preciso ser muitíssimo específico na documentação a fim de evitar devaneios que desviem do objetivo final do jogo. Meu prompt de geração do jogo

poderia ter sido mais explícito quanto ao produto final. Em resumo: seja chato e redundante nos seus prompts. Repita o óbvio, dê detalhes sobre o que você espera da IA.

Termino este post com um gancho para o post de amanhã, no qual pretendo continuar esse experimento e compartilhar os resultados com vocês.

Links

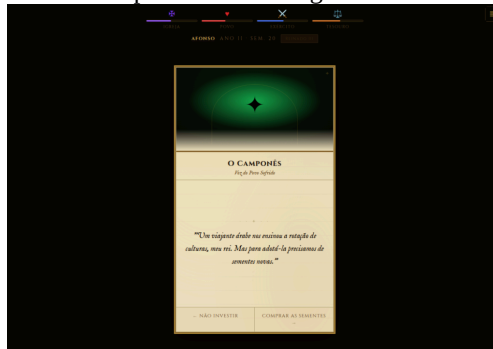
Chat com Claude para a geração do jogo. <https://claude.ai/share/0cff9865-8b2f-4d97-baaa-9ab5846640b4>

Experimentos: O Rei

By caio
April 20, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/experimentos-o-rei/>
Continuo meus experimentos com IA que iniciei no Domingo passado. See page .

Você pode jogar a versão v0.1 de O Rei neste link. See <https://brchad.com/games/o-rei/v0.1/>.



Apesar de conseguir gerar todas as features a interação entre elas, e algumas escolhas de design, deixaram a desejar.

Um erro que um programador humano jamais jamais cometeria é criar uma classe hidden para esconder objetos em cena, mas sem um seletor universal. A IA criou vários seletores como `.nav_buttons.hidden` em vez de um `.hidden`. Isso criou comportamentos inconsistentes entre os elementos escondidos, e bloqueou os botões da tela inicial impedindo que o jogo fosse jogado. Imperdoável.

O design da carta ficou com os textos *pequenininhos* e com contraste baixo, dificultando a leitura de textos num jogo sobre ler textos para tomar decisões... Uma outra feature equivocada foi exibir os valores das decisões antes das decisões acontecerem. Sendo mais exato, quando arrasto uma carta para o lado e não solto, ele mostra quais são os incrementos e decrementos que aquela ação incorre. Acho que essa feature tira a graça do jogo, que é descobrir as consequências de cada escolha. Mantive essa feature, mas como opcional, pode ser útil nos playtests e para atingir finais específicos.

O jogo possui 121 cartas (1 carta de abandonar partida. Achei legal o jogador usar a mecânica principal do jogo para decidir se abandona a run) mas não mantém tracking das personagens e eventos. Uma das cartas decide se eu permito que meu filho saia do país. Eu escolho que sim. Duas cartas depois meu filho vem perguntar outra coisa. Isso me incomoda. Uma outra carta que me incomoda é a da rainha grávida. A gravidez tem riscos e eu posso escolher se o parto é natural ou se tentamos uma técnica nova para tentar salvar a vida da rainha. Depois da escolha tenho o feedback, mas isso não tem impacto. Eu quero cartas da rainha que fiquem inacessíveis caso ela morra, quero cartas de bispo, do príncipe, de meu irmão num outro reino... quero que caso essa gente morra ou corte relações comigo essas cartas não apareçam.

Infelizmente atingi o limite de tokens novamente, e essas alterações ficam para amanhã. Você pode jogar a versão v0.1 de O Rei neste link. See <https://brchad.com/games/o-rei/v0.1/>.

Lições

IA definitivamente é o programador Junior mais rápido do planeta, e como tal ela comete erros básicos. Talvez seja necessário reforçar boas práticas com um arquivo `.md` ou links de referência. Um treinamento técnico antes da geração de código.

O design é funcional, mas não tem UX como prioridade. Um design mais minucioso e intencional, com imagens de exemplo das telas prontas, talvez renda resultados melhores.

Smiling Friends Cancelado

By caio
April 21, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/smiling-friends-cancelado/>

Clico num vídeo achando que vou conhecer o processo criativo e o diretor da minha série animada favorita. Logo no começo do vídeo descubro que mudaram o diretor da minha série animada favorita e quase no fim do vídeo descubro que a série acabou.

David Hootselle (Shigloo) narra com empolgação e entusiasmo sua trajetória como animador, depois como líder de animação, depois como diretor de animação de Smiling Friends. Ele dá detalhes de sua vida pessoal e dos desafios que enfrentou trabalhando na série. Deixo link para o vídeo no final deste post.

Logo na introdução Shigloo resume seu vídeo comentando os principais eventos: Conciliar

faculdade e trabalho; animador profissional; diretor de animação; saída do projeto.

Entretanto, apenas no fim do vídeo ele explica o porquê de não contribuir mais com Smiling Friends: A série acaba depois da 3ª temporada. Isso me chocou. Na Quaresma deste ano, como faço todos os anos, não usei twitter, e por conta disso fico mais mal informado que o de costume. A notícia do término de Smiling Friends chegou até mim, algumas semanas após o anúncio, por meio do vídeo de Shigloo. Não acho ruim a série terminar. A série dava indícios de que aos poucos se transformava numa animação genérica. Nada muito grave, mas o brilho da primeira temporada estava um pouco mais opaco na segunda, e um pouco mais opaco na terceira. Uma certa fadiga criativa é notável.

O anúncio do término surpreendeu, mas não tanto assim. Quem disse que as séries tem que durar pra sempre? As 3 temporadas são muito boas e o término da série permite que a equipe crie novos projetos. É chato uma série que a gente gosta acabar, mas o talento não vai desaparecer. Eles vão fazer mais coisas, e eu mal posso esperar.

Links

I accidentally became the Director of Smiling Friends - Shigloo See https://youtu.be/GLh4_CV4jOI.

I accidentally became the Director of Smiling Friends

https://youtube.com/watch?v=GLh4_CV4jOI



Falha

By caio
April 23, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/falha/>

Ontem (22) eu não postei no blog. Estou decepcionado, mas entendo os fatores que me levaram a não publicar ontem. Uma forma menos caridosa de encarar essa situação é dizer que eu consigo inventar uma desculpa para justificar a falta de um post ontem.

De qualquer modo, eu deveria ter me preparado. Eu deveria ter algum post engatilhado. Eu tenho vários posts na pasta de rascunhos, eu poderia ter trabalhado uma dessas idéias, mas não o fiz. Preciso de um plano de contingência.

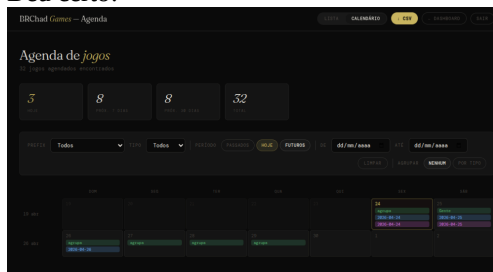
Analytics e APIS (de novo)

By caio
April 23, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/analytics-e-apis-de-novo/>

Estou unificando minhas APIs e dashboards. Eu criei sites, editores e dashboards para cada tipo de jogo, mas eu percebi que o ideal seria ter as informações e acesso aos editores num único lugar. Isso facilita o workflow. Mas dá um trabalho....

UPDATE:
Deu certo!



contato@cruzadinha.com.br

By caio
April 24, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/contatocruzadinha-com-br/>

DISCLAIMER: Este post não é uma publi, nem post pago. Estou compartilhando uma experiência minha. No fim do post tem links afiliados caso você queira contratar um domínio .com ou serviço de e-mail profissional.

Criei um e-mail profissional pro meu site de cruzadinhas e já tenho SPAM!

Por pífios R\$2,99/mês (dois reais e noventa e nove centavos por mês) eu contratei o serviço de e-mail profissional da Hostinger <https://www.hostinger.com/br?REFERRALCODE=2QHCAIOMGUZJ..>

Estou levando o site de cruzadinhas a sério. A construção de ferramentas para publicação de jogos e a publicação de jogos diários seguem a todo vapor. Com a construção das ferramentas e sites praticamente concluídos, minha atenção se volta para produção de conteúdo e redes sociais. Preciso criar contas em redes sociais para atingir meu público.

Fazia um tempo que eu queria ter meu próprio servidor de e-mail. Mês passado eu tentei configurar meu servidor de e-mail <https://caiomga.com/2026/locaweb/>, mas o VPS da Locaweb, que eu utilizava na época e ainda uso, não dá suporte à servidores de e-mail. O suporte da Locaweb me sugeriu contratar um serviço de e-mail deles. Na época não contratei, mas pesquisei os preços da concorrência. O serviço de e-mail profissional mais em conta foi o da Hostinger. Salvei essa informação em alguma nota e segui com a vida.

Agora, tornando meu site de cruzadinhas mais profissional, um e-mail @cruzadinha.com.br se faz necessário. Contratei um serviço de e-mail da Hostinger. O serviço me dá 10 aliases de e-mail, isto é, eu posso criar 10 endereços de e-mail distintos que compartilham a mesma caixa de entrada. Também posso criar 10 filtros distintos. Ou seja, posso criar 10 endereços de e-mail e organizar os e-mails que recebo automaticamente em 10 pastas diferentes.

Criei um e-mail para redes sociais, um e-mail de contato (que é o título deste post) e e-mails para os construtores de jogos: eu, Silvinho da Cruz, Kika Fujimori e Patrício Baboso.

O filtro de spam da Hostinger é mais ou menos, mas pegou uns e-mails suspeitos.

A configuração do e-mail foi bem fácil, com um passo a passo detalhado e etapas claras do que fazer

No geral minha experiência com o serviço tem sido positiva.

Links Afiliados

Planos Hostinger com 20% de desconto <https://www.hostinger.com/br?REFERRALCODE=2QHCAIOMGUZJ>.

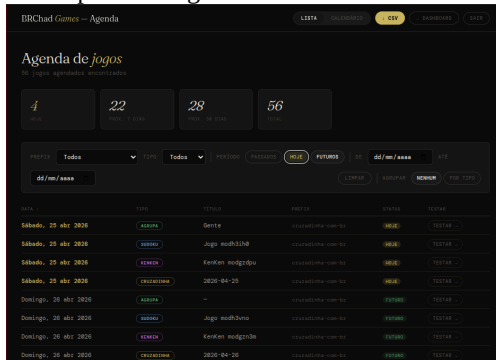
E-mail Profissional Hostinger com 1 ano de domínio Grátis See https://www.hostinger.com/br/cart?product=hostinger_mail%3Apremium&period=af2e-734d-9119-429df6c1f655.

VPS a partir de R\$31,99/mês See https://www.hostinger.com/br/cart?product=vps%3Avps_kvm_2&period=12&refe f000-7203-a8a8-021d3700f088.

Dashboards

By caio
April 25, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/dashboards/>



Vou te mentir não, tá ficando incrível o dashboard

110%, tristeza e o futuro próximo

By caio
April 26, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/110-tristeza-e-o-futuro-proximo/>

É um padrão que eu noto há anos: depois de períodos de produtividade intensa, eu sempre fico meio deprimido.

Nunca deixa de me surpreender o quão mal eu fico depois de fazer as coisas que eu quero fazer. O término de um projeto ou a conclusão de um desafio são, dadas as proporções, uma pequena morte. O término devido a um sucesso é o que me derruba mais. Quando as coisas avançam bem eu quero dar 110% de mim e nem preciso me esforçar para isso. Eu sinto a agitação de quem progride a passos firmes e o momentum do projeto é irresistível. Eu me despejo no projeto mas em crio débito comigo mesmo.

De certo modo esse despejar-me 110% é feito com energia emprestada a juros do *Caio do futuro*. A pior parte é que o próprio *Caio do futuro* paga essa conta. Na verdade a pior parte é que **eu sou o Caio do futuro** e os credores estão batendo na porta.

Acabo de concluir o player de cruzadinhas embedável. Eu tenho toda a infra necessária para ter clientes para meu serviço de syndication de cruzadinhas e jogos de raciocínio lógico. Por causa disso estou na fossa... seria engraçado se eu estivesse com o humor melhor.

Eu planejei concluir os sites, apis, analytics nesta semana para poder me dedicar semana que vem a aprender a criar conteúdos para TikTok e Instagram. Mas essa tristeza-cansaço sinaliza que eu devo desacelerar um pouco.

Ainda pretendo aprender sobre as redes sociais que eu citei a pouco, mas não acho que eu deva me forçar a terminar a semana com uma estratégia de conteúdo para os próximos meses. Minha cabeça pede um descanso.

Para semana que vem, eu gostaria de publicar algum conteúdo no tiktok, só pra eu ver qual é que é, e pensar alguma coisa para o instagram. Quero evitar Youtube por enquanto porque acredito que TikTok e Instagram tenham potencial de atrair mais olhos para o site mais rapidamente.

Entretanto, Domingo eu não mexo nos sites, não crio jogos – salvo raríssimas exceções – e não me permito trabalhar nos projetos. É preciso se afastar dos projetos, deixá-los respirar – eu também preciso respirar. Tenho uma boa agenda de jogos para a próxima semana – informação que eu consigo verificar no meu painel de agendamentos – e não tenho porque me estressar com os sites. Nos vemos na segunda-feira.

Meia-noite eu te conto

By caio
April 27, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/meia-noite-eu-te-conto/>

Estou lendo *Company of One*, de Paul Jarvis, um livro sobre pequenas empresas e como não expandir as operações e manter o negócio simples podem ser um modelo de negócios viável. Pelo pouco que li noto que o livro sofre de um mal que assola muitos livros de não-ficção. Antes de explicar um conceito o autor conta-nos uma anedota, um episódio da biografia de alguém, ou faz um exercício mental. Em vez de começar o capítulo dando a definição do que ele vai explicar, ele finge que não é com ele, comenta alguma coisa que é explicada ou que demonstra o que ele quer dizer no capítulo. Tudo muito leve, com exemplos reais, piadinhas aqui e acolá. Uma tremenda perda de tempo.

Capítulos como “O que é X?”, que não possuem um parágrafo literalmente respondendo à pergunta de maneira direta e clara, são enfezadores. Não é o caso deste livro, mas alguns autores mais sádicos colocam mais de um exemplo no texto, só pra dificultar mais a leitura informativa. É como se eu estivesse me afogando no mar e um barco viesse me socorrer, mas antes de jogar a bóia me dissesse:

“Em uma manhã ensolarada no verão de 1736, André Lacroix acordaria encharcado numa ilha deserta no meio do oceano Pacífico. Na madrugada anterior o navio no qual Lacroix servia como primeiro tenente afundara depois de ser pego por uma tempestade extra-tropical. Lacroix foi o único sobrevivente. A

experiência do naufrágio trouxe consequências terríveis à vida de André Lacroix: pesadelos, terrores noturnos, ataques de nervos e perda de cabelo. Lacroix estava determinado a impedir que este tipo de tragédia acontecesse novamente. Dispensado do serviço militar, ingressou na faculdade naval em Marselle como pesquisador independente e dedicou os próximos 5 anos de sua vida a estudar construção naval.”

“Sua pesquisa não surtiu o efeito esperado. Descobriu que as mortes do naufrágio ao qual Lacroix fora o único sobrevivente não poderiam ter sido evitadas com uma construção de navio mais robusta. A solução teria de ser diferente. Após 5 anos de pesquisa, Lacroix se formou em Bacharel de Ciências Navais e conseguiu o título de Doutor em Construção Naval, o que lhe rendeu emprego na Smith & Wolfgang, a maior empresa construtora de navios mercantes do mundo, na época. Lá ele ficaria responsável pela confecção das bóias usadas por todo o navio. Um modelo de bóias lhe chamou a atenção, as bóias que eram utilizadas nas caixas de encomenda. Essas bóias consistiam de uma rede com inúmeras garrafas vazias amarradas nela. Na realidade, as garrafas estavam cheias – cheias de ar – o que lhes fazia flutuar na água. Caso as encomendas caíssem no mar, elas poderiam ser recuperadas pois mesmo em encomendas mais pesadas, as bóias de encomenda conseguiam atrasar a submersão dos itens de valor, e em alguns casos mantinham as caixas de encomenda flutuando por tempo indeterminado. Disso veio a idéia que salvaria mais de 500 mil vidas no século seguinte: o colete salva-vidas. Em vez de fazer barcos mais resistentes, por que não fazer boias vestíveis, individuais, para os tripulantes?”

Enquanto isso eu me afoguei lá no *oceano Pacífico*.

Aliás, essa história do André Lacroix é completamente fajuta, fruto da minha imaginação e certa privação de sono. Favor desconsiderar.

Meu ponto: me dá a teoria primeiro, depois me mostra a história. Deixa EU ver como a teoria se encaixa na história. Eu não preciso ver a história pra depois entender como você criou a teoria, o que interessa é a teoria. Se eu achar que preciso de mais explicações, eu leio a sua anedota.

Sigo com a leitura.

Idéias do nada

By caio
April 28, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/ideias-do-nada/>
Quando paro de olhar para o problema, descubro a solução.

É um fato conhecido de todos os adultos que quando atacamos um problema complexo ou difícil parar de pensar nele resulta em encontrar a solução. É por isso que as melhores idéias são tidas no banho, quando a gente para de pensar nos problemas por alguns minutos.

A mente humana continua um mistério – apesar do que mentem os especialistas – mas temos alguma noção de como ela funciona. O subconsciente, em especial, é o mais misterioso e mais fascinante aspecto da nossa psiquê. Ele pensa por conta própria, mas tem um truque: é possível alimentar o seu subconsciente com idéias para ele pensar.

Devido à neuroplasticidade do cérebro, quanto mais pensamos em algo mais tendemos a pensar neste algo pois as conexões entre os neurônios se fortalecem e novas conexões se formam de modo que mais “áreas” da sua mente ficam associadas ao que você tanto pensa. É aí que podemos direcionar nosso subconsciente.

Quanto mais nos concentramos numa tarefa X mais fortalecemos as ligações neurais das “áreas” relativas ao problema. Assim, quando deixamos de pensar conscientemente na tarefa, o subconsciente assume o pensamento, fazendo uso do reforço e das conexões neurais que nós deixamos pra ele. E de repente, quando a gente está passeando com o cachorro, idéias que tem a ver com a tarefa X surgem. Às vezes várias em sequência.

Escrevo este post após ter uma enxurrada de idéias para meus sites de jogos de raciocínio

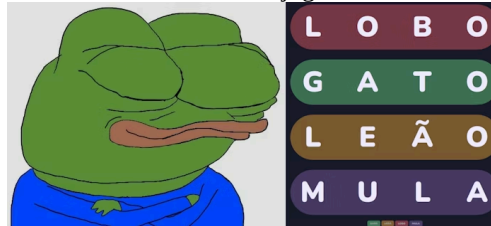
quando eu ativamente buscava não pensar neles.

Fica a dica e o alerta: Faça sua parte, descansa a mente e deixe o subconsciente fazer a mágica dele. Mas não encha sua cabeça com bobagens, senão seu subconsciente só vai pensar bobagens.

Primeiro meme com meus jogos

By caio
April 29, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/primeiro-meme-com-meus-jogos/>



Fiz um jogo de testes para o Caça-Palavras, um curtinho pra eu conseguir testar. Deixei ele disponível para o público. Um amigo – que eu não sabia que acompanhava o site – jogou e publicou esse meme.



Você pode jogar caça-palavras, cruzadinhas, sudoku, entre outros, no [Cruzadinha.com.br](https://cruzadinha.com.br) e <https://cruzadinha.com.br/>.

Tira a mão

By caio
April 30, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/tira-a-mao/>

Às vezes é difícil parar de mexer num projeto. Na terça-feira (28), sem sombra de dúvidas, concluí todos os sites, serviços, analytics, players, bancos de dados, etc que me permitem criar jogos diários para o Cruzadinha.com.br. Na terça-feira (28) eu decidi padronizar os editores de todos os jogos – uma grandíssima cagada.

Numa tacada só todos os players dos meus jogos pararam de funcionar (já corrigi e estão online). Fiquei de madrugada fazendo-os voltar a vida.

Como resultado, os editores ficaram melhores, mais intuitivos e simples de utilizar, mas ainda sim não estão padronizados. Eu olho pros sites e vejo coisas pra melhorar... mas os sites não precisam de melhorias. Um dia de trabalho vale a pena para padronizar o botão de agendamento nos editores? Hoje, com certeza não. Mas que dá vontade, dá. Mais uma vez o perfeccionismoSee page . me atrasando.

Percebo que estou no momento de aprender a produzir jogos para publicação diária e aprender mais sobre como monetizar. As funcionalidades estão prontas e funcionando, mexer nos detalhes dos editores – que ninguém a não ser eu vê – entra no backlog.