

2026-Maio

Caio Amaral

Em Maio compartilhei bastante o meu processo de criação de jogos e falei da minha experiência participando de um evento de networking. Comecei alguns projetos e comentei em posts. Não postei no dia 27. Publiquei 1 post para cada dia do mês.

Table of Contents

[Eu 'se passei'](#)
[30 fotos em Abril – um postmortem](#)
[Mel de carniça](#)
[Cá com meus botões](#)
[Como eu crio cruzadinhas](#)
[Até o LinkedIn tem jogos diários](#)
[Como eu crio Caça-Palavras](#)
[Cinemark: Quando o compliance não basta](#)
[Consultor Jogador Hardcore](#)
[Homem na chuva](#)
[Thumb Museum](#)
[Currículos e IA](#)
[Como eu crio Sudokus e KenKens](#)
[O Rei – 80% Vibe-coded](#)
[Will Shortz](#)
[\[Recomendo\] Lofi Girl – streaming de música 24/7](#)
[Navinha é coisa séria](#)
[Shmups: Grazing](#)
[Shmups: Routing](#)
[Sagitário comenta](#)
[Oz Valley Networking](#)
[Problemas no meu pitch](#)
[IA = Mágica](#)
[A Praça É Nossa](#)
[Software para criativos](#)
[O Papa da Inteligência Artificial](#)
[Snowflake Writer – Ferramenta de Escrita Criativa](#)

[Doki Doki Literature Club – review sem spoiler](#)

[Recomendo: Visual Novel Design](#)

[Junho em VNs](#)

[Jogos de Junho](#)

Foi o que eu fiz.

Eu ‘se passei’

By caio
May 1, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/eu-se-passei/)

<https://caiomga.com/2026/eu-se-passei/>

Dicionário de Cruzadinhas do Cruzadinha.com.br

Lembra quando eu falei de não mexer em sites que os usuários não veriam... criei um site que os usuários conseguem ver...

Três sites me auxiliam na minha criação de cruzadinhas: Crosserville (editor de cruzadinhas), F-Solver (dicionário de palavras cruzadas), Priberam (dicionário de português).

[F-Solver](#) é um site interessante, consigo pesquisar palavras para encaixar no meu jogo e consigo usar caracteres coringa para colocar no lugar das letras que não conheço. Uso o site sempre que preciso criar uma cruzadinha, mas sinto falta de algumas features como limitar um caracter para receber apenas vogais ou consoantes – isso faz sentido quando a gente constrói jogos.

Lembro que o PalavrasCruzadas.pt tem um [dicionário](#) onde os visitantes podem pesquisar por dicas.

E veio a idéia: e se eu fizesse um f-solver com essas features a mais, e um dicionário de dicas?

Tecnologias empregadas

Site estático: **Hugo**

Backend / API: **FastAPI + Unicorn**

Banco de dados: **SQLite com extensão FTS5 (full-text search)**

Servidor web: **Apache 2 com mod_proxy**

Scripting: **Python 3.11+**

Cadastrando dicas e termos

O cadastro de dicas e termos pode ser feito por meio de upload de arquivos .puz, .ipuz, .csv. O script extrai os termos e dicas destes arquivos e cadastra no banco de dados. Hoje crio jogos no formato .puz, mas tenho planos de migrar para ipuz, por ser um formato aberto e mais simples de processar. Por meio do CSV consigo cadastrar termos que ainda não apareceram nos meus jogos, ou seja, termos sem dicas ainda.

Pra quem é o site?

O site foi feito para mim e para os cruzadistas. Ele me beneficia com a pesquisa avançada de termos que usarei para preencher minhas grelhas e beneficia os cruzadistas na medida em que permite que eles pesquisem por termos e dicas. Também beneficia um terceiro grupo, os cruciverbalistas de língua portuguesa (em especial os brasileiros) pois da mesma forma que usarei o site para construir jogos meus, outros podem fazer o mesmo

Banners

Decidi colocar banners de propaganda no jogo, como o F-Solver faz. Mas não quero configurar as propagandas ainda. Por isso coloquei banners para o BRCHAD, para o Priberam e para o instagram do Cruzadinha.com.br.

Conclusão

É muito gratificante criar ferramentas e produtos novos. Apesar de tentar me distanciar do desenvolvimento de software e focar na construção de puzzles, eu gosto muito de programar e acabei criando mais um site, mais uma ferramenta que facilitará meu trabalho como puzzlemaker.

30 fotos em Abril – um postmortem

By caio
May 3, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/30-fotos-em-abril-2025-um-postmortem/>

Ano passado eu decidi aprender a tirar fotos.

[No mês de Abril do ano passado \(2025\) eu criei um desafio de fotografia simples: todos os dias eu tiraria uma foto e todos os dias eu a publicaria.](#) Eu vinha querendo me dedicar a alguma atividade criativa e queria treinar minha criatividade diariamente. Decidi tirar fotos porque todo mundo gostaria de saber bater boas fotos – eu também.

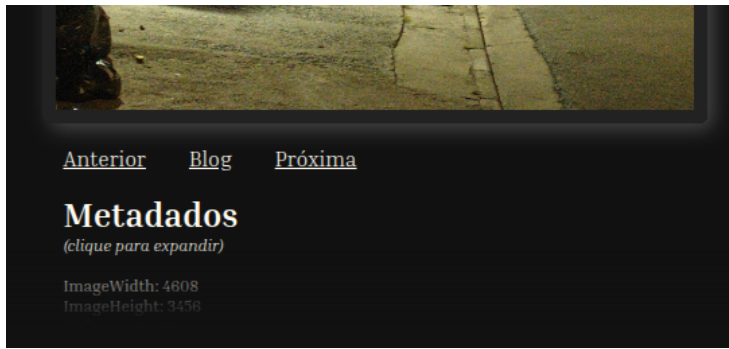
A primeira decisão que precisei tomar foi escolher a plataforma onde eu publicaria as fotos. O instagram me daria um pouco mais de visibilidade, mas eu não estava a fim de literalmente ceder os direitos das minhas fotos para o Zuckerberg. Eu vinha me interessando por zines e percebi que eu poderia criar zines em forma de sites. Pensei que seria legal transformar esse desafio numa zine digital e – talvez no futuro – numa zine impressa. Foi assim que eu decidi que eu programaria meu próprio site.



Calendário de publicações de 30 Fotos em Abril

Sendo dono e programador do meu site, eu poderia fazê-lo como eu quisesse (e conseguisse). Decidi que eu mostraria os metadados das fotos. Tomei essa decisão em parte para mostrar um lado mais técnico de Fotografia e em parte por uma estranheza e curiosidade com relação a metadados. Lembro quando descobri sobre metadados e fiquei aterrorizado. Quer dizer que tem um monte de informações escondidas em todas as imagens que eu publiquei/recebi/repassei? Que pesadelo!

Depois que eu me acalmei entendi que metadados são “dados sobre dados”, isto é, informações pertinentes ao artefato digital em questão. No caso da foto, ela é um artefato digital e os metadados trazem informações sobre tamanho, equipamento utilizado, abertura da lente, autofoco, autor, localização geográfica... dados que ajudam a explicar como o artefato digital foi gerado e/ou editado.



Seção de metadados presente em todos os posts de 30 Fotos em Abril

Abaixo das fotos tem uma seção de metadados que começa encolhida e basta clicar para expandir e ter acesso a todos os detalhes técnicos da fotografia.

Este foi o primeiro site que eu utilizei IA de maneira mais intensional. Utilizei chatGPT para resolver problemas com CSS e programar as partes que eu não queria programar (como os elementos do calendário). Logo percebi a canelada que foi usar IA para resolver CSS. Acabei reescrevendo o CSS algumas vezes.

O layout do site é *servível*, isto é, tem todas as funcionalidades que eu preciso, mas poderia ser mais legal. Sem tempo – e vontade – pra resolver esse problema estético, o site ficou do jeito que ficou. Mas não totalmente, no meio da primeira semana de desafio adicionei um seletor temas só porque eu gosto de seletores de tema. A home mudou algumas vezes também porque eu não sabia se valia a pena ter uma página “Sobre”, se eu queria que o site já abrisse na foto do dia ou na mais recente... acabei mantendo o conteúdo da página “Sobre” na home e coloquei um calendário enorme para dar acesso a todas as fotos (até as que eu não tinha tirado ainda, nessas páginas eu mostrava uma imagem placeholder bem sem graça e um texto de “em breve...”).

Na primeira semana eu tive que decidir se eu editaria digitalmente minhas imagens ou não. Optei por editar minhas imagens. Todos os canais que eu encontrei falando de fotografia profissional falavam do quão importante era a etapa de edição. Passei a retocar minhas fotos com o Paint.NET, uma ferramenta bastante versátil, embora amadora, mas que me atendeu muito bem.

Blog

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#)
[6](#) [7](#) [8](#) [9](#) [10](#) [11](#) [12](#)
[13](#) [14](#) [15](#) [16](#) [17](#) [18](#) [19](#)
[20](#) [21](#) [22](#) [23](#) [24](#) [25](#) [26](#)
[27](#) [28](#) [29](#) [30](#)

Semana 1

1

Animado. Tirei a foto na varanda da casa da minha mãe. Fiz um site por projeto.

[Ver Foto](#)

2

Tirei uma foto da rua. A melhor foto ficou meia-boca. Update no design do site.

[Ver Foto](#)

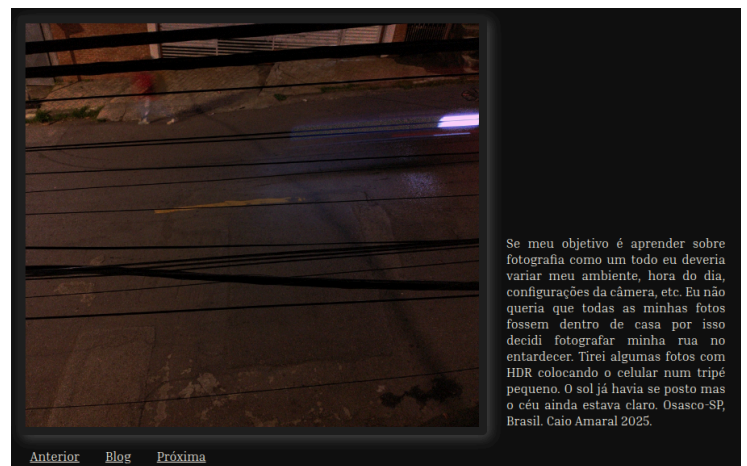
3

Me senti bastante desconfortável fotografando a rua. Muito suor caindo nos meus olhos. Penso em desistir. O interesse inicial já se foi.

[Ver Foto](#)

3 primeiros posts do blog do 30 Fotos em Abril

Durante o projeto de 30 fotos eu criei legendas para minhas fotos e posts comentando sobre meus aprendizados. Eu não estou satisfeito com a forma como eu utilizei as legendas e o blog. Eu deveria ter usado as legendas para explicar como a foto que eu tirei é legal, comentar apenas sobre a foto, a história que ela conta e etc. Já o blog deveria conter detalhes técnicos, insights e registros de eventos. Assim eu separaria as informações que só interessam a fotógrafos dos textos de apoio das fotos que auxiliam na sua apreciação como arte.



[Anterior](#) [Blog](#) [Próxima](#)

Texto de legenda que deveria ser parte de um post. 30 Fotos em Abril

Durante o desafio, aos poucos fui melhorando o enquadramento, o controle de cor, a escolha dos objetos fotografados. Fui aprendendo as configurações da minha câmera, como segurar o equipamento, como proteger a

lente, como o que vejo na tela difere do que vejo com meus próprios olhos, etc. Alguns break-throughs são perceptíveis nas fotografias, mas durante o desafio eu notava algum progresso, mas não sabia apontar exatamente o que mudava. Eu percebia que as fotos melhoravam, mas como melhoravam era um mistério.

Esse mistério se dava em parte por eu não ter a experiência nem o vocabulário para descrever minhas fotos. Percebendo minha falta de vocabulário, assisti a alguns cursos introdutórios e tutoriais sobre fotografia para poder descrever e perceber aspectos das minhas fotos que até então eu era incapaz de compreender. Quisera eu ter registrado essa pesquisa no blog, mais uma falha do blog.

Durante o desafio eu criei o costume de, durante o dia, matutar: “Qual vai ser a foto de hoje?” Mesmo nos dias mais corridos eu via a foto do dia como algo importante – porque era importante – e inadiável. Eu não poderia pular um dia e tirar 2 fotos no dia seguinte. A foto mais tardia que eu publiquei foi batida às 23:36:29, no dia [23 de Abril](#).

Acho curioso como consegui focar em aspectos específicos da Fotografia à medida em que eu só me preocupava com melhorar minhas fotos. Primeiro foquei em enquadramento, depois em modos (STD, HDR, NR, DRO), depois escolha dos objetos fotografados, depois cores, depois composição, depois foco, depois iluminação, depois profundidade. Essa progressão aconteceu de maneira orgânica à medida em que eu tentava corrigir aspectos das minhas fotos que mais me incomodavam no momento.

Gostaria de compartilhar alguns insights que tive durante o desafio de 30 dias:

- As pessoas não ligam de serem fotografadas
- Autofoco (no meu setup) foca no centro da tela (perdi alguns momentos por conta disso)
- Composição e balanço de branco são 90% da fotografia
- Pequenas edições deixam as fotos muito melhor
- Não é errado editar suas fotos
- Quando eu não sabia composição eu odiava fios de eletricidade. Depois que eu aprendi composição eu usava os fios na composição (e até gostava deles)
- Mais vale tirar centenas de fotos para registrar um momento do que perder o momento
- Guarde fotos com composição ruim; delete fotos com técnica fotográfica ruim (iso, foco, balanço de branco, modo de cor, exposição, etc)
- Deixe as zebras sempre ligadas (indicador de exposição)
- Auto-foco e auto-estabilização são opcionais e devem ser usados de maneira intencional

- Esteja aberto a receber os momentos que valem a pena fotografar
- Pequenos acidentes viram grandes momentos

Depois dos 30 dias de Abril, vira e mexe eu fazia alguma coisa com esse projeto. Eis uma lista de – na falta de um nome melhor – entregáveis que eu produzi:

- Site com blog e fotos tiradas durante Abril de 2025
- Blog impresso
- Booklet
- Site v2 (Canva)
- Este post mortem

Este foi o primeiro desafio de 30 dias que eu criei para mim em 2025. Foi um desafio extremamente bem-sucedido e não teve emergências médicas, freela, tempo ruim e cansaço que me fizessem perder uma publicação.

Acredito que por conta deste desafio eu descobri, sem sombra de dúvidas, que eu consigo ser consistente nos meus projetos e empreitadas. Sem este desafio de *30 Fotos em Abril* eu não teria começado este desafio de publicar um post por dia durante um ano. Não teria criado meu site de Cruzadinhas e toda a infra-estrutura para publicar jogos diários de 7 tipos diferentes.

Além de aprimorar minhas habilidades de fotógrafo este desafio me **provou** que eu consigo me comprometer com entregas diárias. Mas não sem preparação, foco e um objetivo claro.



Mombuca carniceira. Foto de [Associação Brasileira de Estudo das Abelhas](#)

Mel de carniça

By caio
May 3, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/mel-de-carnica/>

Comentei no comecinho do ano sobre as [execráveis abelhas apuá](#), que são barulhentas, enroscam no cabelo e o mel não presta porque elas se alimentam de merda. Mal sabia eu que existiam abelhas piores.

Existe uma outra abelha cujo mel é impróprio para consumo humano, que também não possui ferrão, mas preda pequenos anfíbios.

Assistindo ao vídeo abaixo eu tomei conhecimento destas 3 espécies de abelha que produzem mel a partir de carniça, em vez de pólen. Uma delas consegue ser ainda pior pois além do mel insalubre elas tem mandíbulas mais afiadas e em certas condições se alimentam de ovas de sapos. São a única espécie de abelha que preda outros animais.

Este vídeo fala sobre essa abelha ainda pouco documentada.

E eu reclamando da apuá...

Bees Have Unlocked Meat Honey...

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



Cá com meus botões

By caio
May 4, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/ca-com-meus-botoes/)

<https://caiomga.com/2026/ca-com-meus-botoes/>

Tenho colocado botões nos sites que crio, uma espécie de assinatura digital.



Botão BRCHAD 2026 ampliado 5x

As imagens que uso são ben pequenas (80×15) e o objetivo é que sejam pequenas mesmo. São para aparecer nos rodapés e não atrapalham muito o layout. Criei meus primeiros botões durante o [Twine em 50 Dias](#), quando tive contato com a Web Independente. Segui [as orientações desta página](#) para criar meus botões.

Botões são uma forma dos usuáriuos-criadores compartilharem informações de uma forma mais “internética”, mais ou menos padronizada e que incentiva os usuários-criadores a salvarem os botões uns dos outros, criando um metagame de coleção de botões.



Rodapé do site [Ovos 101](#), de minha autoria.

Meu primeiro site com botões foi o [Ovos 101](#), que criei para hospedar links para a história homônima. Além dos botões de BRCHAD criei botões para a single choice jam (um animado e um sem animação), um botão “Mobile Friendly” inspirado num design de “mobile unfriendly”, editei um botão de Twine e testei alguns designs que não foram pro site.

Gosto da idéia do mural de botões. Literalmente um aglomerado de botões com recomendações, gostos, designs interessantes. Um mural de botões tem uma curadoria minuciosa do que é exibido e por meio dessa atenção aos detalhes é possível conhecer um pouco sobre o curador do mural.



Mural de botões em Ovos 101

Depois de criar o botão para BRCHAD 2025, criei um para 2026 e um para 2024. Acho que só site do BRCHAD recebeu o botão de 2024.



Rodapé de BRACHAD com todos os botões do BRCHAD

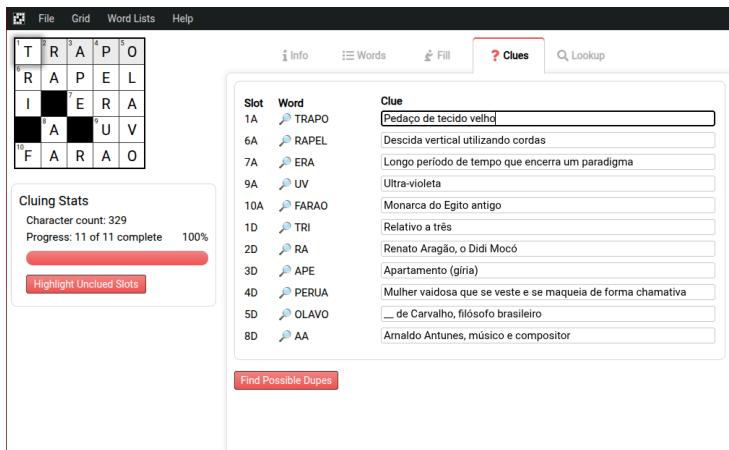
Como eu crio cruzadinhas

By caio
May 5, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/como-eu-crio-meus-jogos/)

<https://caiomga.com/2026/como-eu-crio-meus-jogos/>

Este é o primeiro post de uma série sobre como eu construo meus jogos de raciocínio lógico para publicação diária no [Cruzadinha.com.br](https://cruzadinha.com.br). A série completa pode ser acessada [neste link](#).

Cruzadinhas



Jogo de Cruzadinha 5×5 construído no Crosserville

Utilizo os seguintes recursos para criar jogos de cruzadinhas

- [Builder do Crosserville](#)
- [Lista de palavras com 11 letras do Dicio](#)
- [Lista de palavras com 5 letras do Dicio](#)
- [Dicionário de Cruzadinhas do Cruzadinha.com.br](#)
- [FSolver.pt](#)
- [Lista de todas as palavras da língua portuguesa do IME-USP](#)
- Listas temáticas curadas por mim (temas variados)
- [Dicionário Priberam \(pesquisa de definições\)](#)
- [Brave Search \(pesquisa geral quando o Priberam não satisfaz\)](#)
- [Google Search \(busca por nomes e iniciais\)](#)

Construo todas as minhas cruzadinhas no Crosserville. Primeiro eu preencho o grid, depois eu crio as dicas.

Dependendo do tipo de jogo eu escolho uma palavra para iniciar a construção. Se eu estiver construindo um jogo de 11×11 escolho uma palavra com 11 letras, se for um jogo 5×5, escolho uma palavra de 5 letras. Ambas vem da lista de 1000 palavras do dicio. Aqui vai um adendo importante: O Dicio conta hífen como um caractere, o que eu pessoalmente considero equivocado, especialmente para construção de cruzadinhas.

O jogo 5×5 é mais simples, preencho a grelha sem me apegar muito às palavras que coloco nela, meu objetivo é criar um jogo 5×5 interessante, mesmo que não seja simétrico. Já os jogos 11×11 eu crio com a flag de “Rotational Symmetry” ligada. Quando a criação emperra eu desativo essa flag e construo a grelha de forma assimétrica. Mas como eu criei a estrutura básica com simetria, mesmo que o jogo não seja estritamente simétrico, ele tem formato agradável.

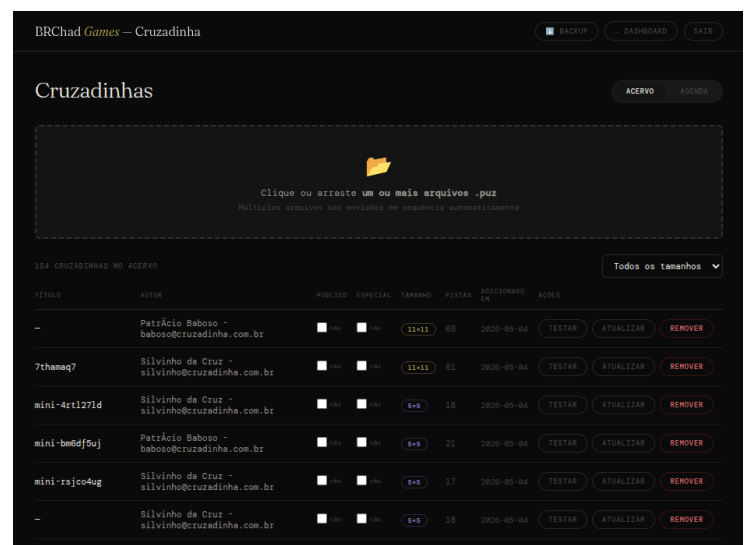
Uso BASTANTE o Dicionário de Cruzadinhas e o F-Solver para encontrar palavras que se encaixem no meu grid. O Dicionário de Cruzadinhas tem minha lista curada de abreviações e iniciais de pessoas notáveis com 2 letras. O FSolver tem mais termos e mostra termos sem definição que podem ou não significar alguma coisa.

Uso o Dicionário de Cruzadinhas para verificar dicas para termos já utilizados em jogos anteriores.

Uso o Priberam para encontrar definições de termos para usar nas dicas. Caso eu não goste das definições apresentadas pelo Priberam, redijo uma definição minha ou pesquisa no Brave Search e em último caso no Google.

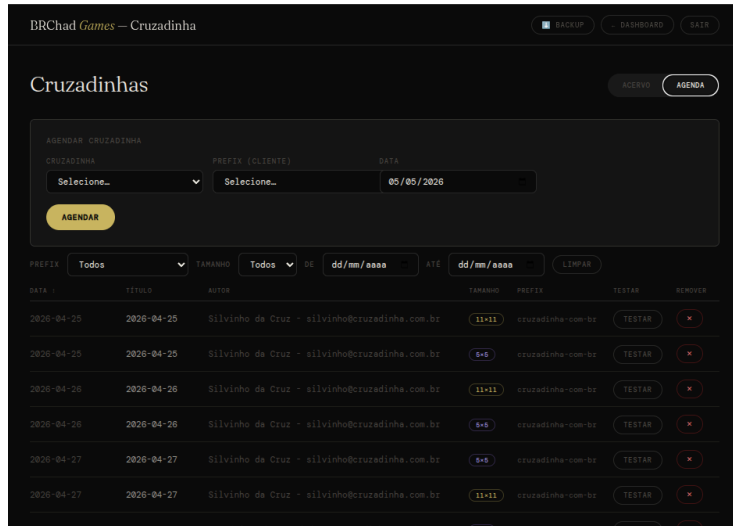
Depois de preencher o grid, de escrever as dicas, leio todos os termos e suas dicas correspondentes. Marco dicas não diretas com um sinal de interrogação. O que são dicas não diretas? São dicas que não vão direto ao ponto, não são definições ou não apontam diretamente para o resultado. Exemplo: para o termo “EVA” a dica é “Primeira?”, sendo eva a primeira mulher da história, é possível deduzir a resposta após uma ou 2 letras preenchidas (espero).

Se eu não tenho palavras repetidas e não encontrei erros de grafia ou gramaticais, exporto o jogo para .puz.



Banco de dados de Cruzadinhas

Faço upload do arquivo .puz no meu banco de dados de Cruzadinhas. Depois agendo o jogo para a próxima data disponível.



Agendamento de jogos para publicação

Com o agendamento, o jogo será distribuído a partir da meia-noite (BRT) da data programada. Não é necessário editar o player do site ou realizar qualquer alteração na página do jogo. A API faz a distinção entre jogos 5x5 e 11x11 de modo que não haja conflito nas publicações.



Por fim, faço upload da cruzadinha no Dicionário de Cruzadinhas. O site atualiza automaticamente após cada upload e os arquivos são servidos de forma estática. Isso agiliza a pesquisa de termos e melhora a experiência do usuário.

Comentários sobre arquitetura dos sites

Gosto bastante do workflow. Eu poderia fazer um upload único das cruzadinhas no meu banco de dados de cruzadinhas e a partir dele criar insumos para o Dicionário de Cruzadinhas. Porém, mantendo o banco de termos e dicas e o banco de cruzadinhas separados, eu posso utilizar jogos de terceiros para construir o dicionário sem correr o risco de publicar o jogo de alguém sem dar crédito.

Atualmente tenho o campo "origem" na tabela de dicas. Mas umavez que todas as dicas são minhas – por enquanto – não vejo porque me preocupar com isso – por enquanto.

Até o LinkedIn tem jogos diários

By caio
May 6, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/ate-o-linkedin-tem-jogos-diarios/>



Compartilhei [o post de ontem](#) no LinkedIn e como sempre dou uma olhada na minha timeline. Sou surpreso com uma timeline sem infinite-scroll e no fim dela: JOGOS DIÁRIOS.

Até o LinkedIn tem jogos diários... quem diria?

Como eu crio Caça-Palavras

By caio
May 7, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/como-eu-crio-caca-palavras/)

<https://caiomga.com/2026/como-eu-crio-caca-palavras/>

Este é o segundo post de uma série sobre como eu construo meus jogos de raciocínio lógico para publicação diária no [Cruzadilha.com.br](https://cruzadilha.com.br). A série completa pode ser acessada [neste link](#).

Links para o jogo usado de exemplo no fim do post.

Os jogos de caça-palavras talvez sejam os que eu mais gosto de construir. Gosto do processo de montar e manter as listas e da criação dos painéis com as letras. Para poder publicar jogos diários eu criei um editor de caça-palavras e um player para embedar no meu site.

Uma vez que eu construí o editor de caça-palavras ele tem algumas características peculiares que atendem especificamente às minhas necessidades e aplicam decisões de design que eu julgo importantes. Comento mais adiante.

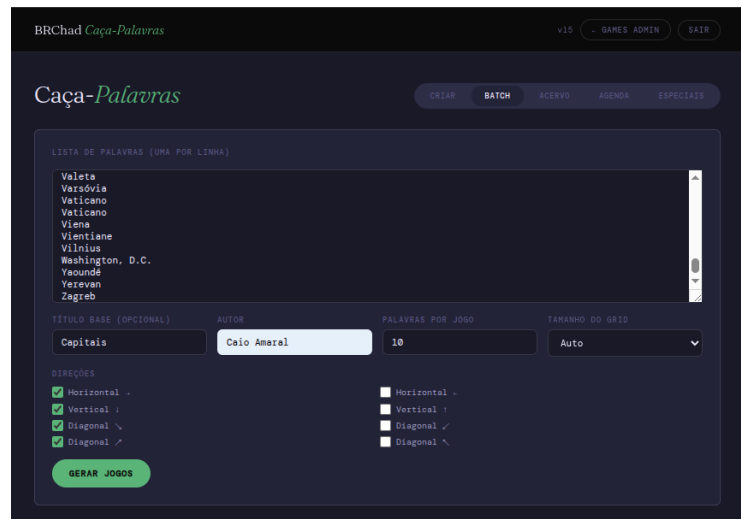
Construção dos jogos

Diferente das cruzadinhas, a meu ver, o posicionamento individual das palavras (termos) não é tão importante quanto a distribuição dos termos e o desenho que a solução forma. Assim sendo, meu editor não me permite posicionar palavras no painel de letras diretamente.

O posicionamento é gerado pelo editor a partir de uma lista de palavras, possíveis direções de palavras e tamanho do painel de letras. Essa abordagem tem um trade-off: de um lado eu evito vícios de criação como sempre colocar uma palavra grande na diagonal, ou a primeira coluna sempre ter palavras e consigo construir jogos rapidamente; do outro lado os termos não compartilham tantas letras entre si e sem termos diagonais os termos aparentam não se entrelaçarem tanto.

Eu gosto de termos na diagonal, então o lado negativo pode ser mitigado sem muito esforço.

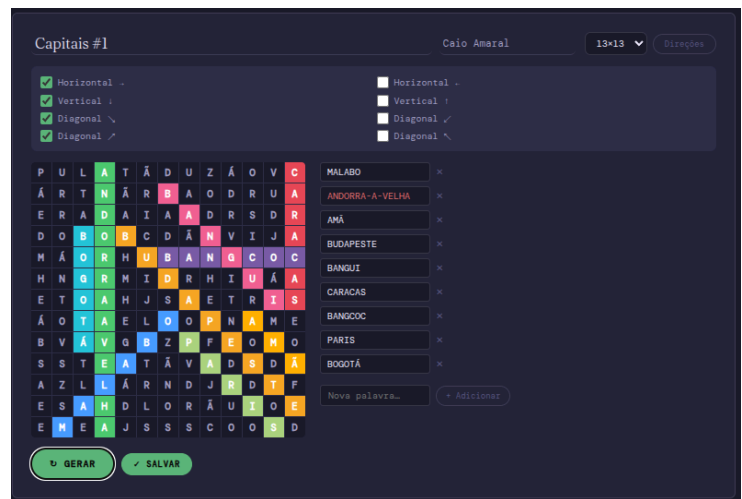
Uma outra decisão de design importante foi criar painéis de letras quadrados de modo que a quantidade de letras horizontais seja a mesma quantidade de letras verticais. Por quê? Para simplificar a geração de painéis e evitar problemas com layout de tela.



Geração de jogos a partir da lista de palavras "capitais-de-paises.txt"

O editor possui uma aba para criação simples e uma aba para criação em batch (remessas). Uso mais a aba de batch. Nela eu colo uma lista de palavras extensa e tenho uma configuração extra, a quantidade de palavras por jogo, que cria quantos jogos forem possíveis com essa quantidade de termos. Gosto de criar jogos com quantidades de termos entre 7 e 8.

Após configurar o batch, clico em gerar jogos. Os jogos são gerados e consigo editá-los individualmente. Posso adicionar ou remover termos, mudar o tamanho do painel de letras, escolher a direção dos termos no jogo, gerar novo painel e salvar o painel atual.



Jogo criado e editado.

No jogo acima, criei batches com 7 termos, porém devido ao termo "Andorra-a-velha" o painel criado precisou de 11 espaços para acomodar esse termo. Isso deixou o painel com aparência meio vazia. Adicionei 2 termos à lista (Paris e Bogotá) e gerei painéis até encontrar um design que aproveitasse melhor o espaço do painel e que mostrasse termos atravessando os espaços uns dos outros. Isso tomou menos de 2 minutos.

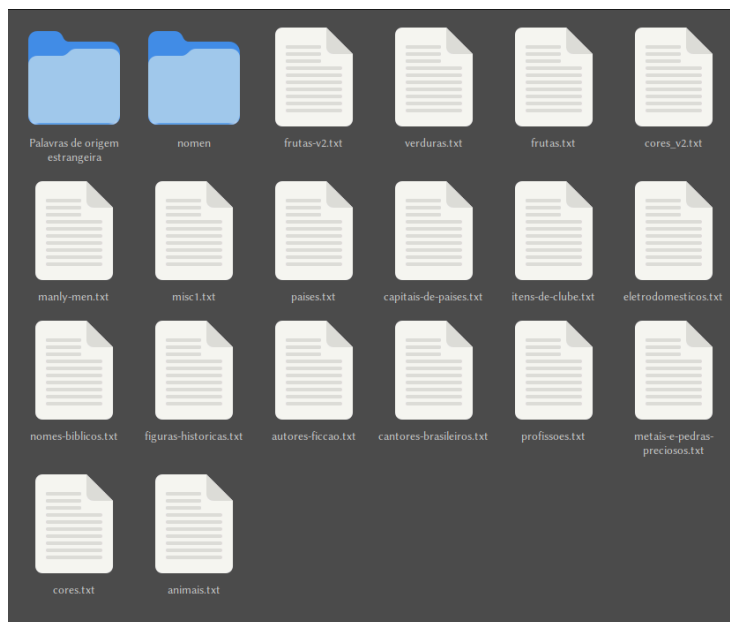
Mais regras de design

Comento brevemente as escolhas de design deste editor:

- painéis de letras quadrados
 - mínimo 4×4, máximo 20×20
- termos aparecem em oito direções possíveis: de baixo pra cima, de cima pra baixo, da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, para baixo e para a direita, para baixo e para a esquerda, para cima e para a direita, para cima e para a esquerda.
- Em caso de caracteres pouco utilizados na língua portuguesa, como H, Y, W – entre outros – e caracteres com acento o editor espalha entre 3 e 5 destes caracteres pelo painel, de modo a tornar o gameplay, mais desafiador. Sem essa regra, se o painel for preenchido de maneira aleatória, a chance de haver apenas uma incidência do caractere incomum é grande, e isso entrega a posição do termo.
 - Por exemplo, no jogo acima há o termo “Amã”, que possui “ã”. No painel de letras há ao todo 6 incidências deste caractere, o que torna a tarefa de encontrar o termo menos trivial.
- Em caso de caracteres com acento, o editor só usa caracteres com acento para preencher espaços no painel caso estes caracteres existam em algum termo da lista.
 - No jogo mostrado acima, não há incidência de “É”, por exemplo.
- “Ç” aparece como “Ç” tanto na lista de termos na tela como no painel de letras
- Hífens não aparecem no painel de letras, mas aparecem na lista de palavras na tela
 - No jogo mostrado acima, vide “Andorra-a-velha”

Listas de palavras

A matéria-prima dos jogos de caça-palavras são os termos utilizados nos jogos. Para garantir que os jogos tenham termos interessantes eu mantenho listas de palavras/termos temáticas. Mantenho listas desde que comecei a construir jogos de cruzadinhas.



Uma das minhas pastas com listas temáticas



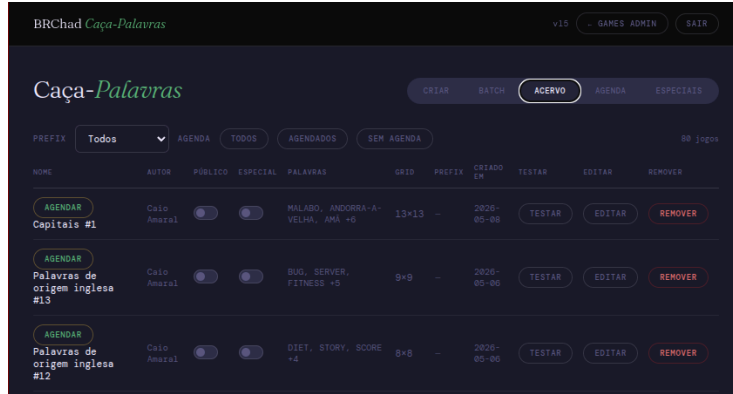
Trecho da lista com nomes de capitais. Curadoria minha.

Não tenho um método definido para criar essas listas temáticas. Apenas as crio quando tenho algum tempo livre ou sinto que os jogos ficaram repetitivos. Para isso

faço uso de IA, pesquisas na internet e minha própria memória.

Acervo e Agenda

Depois de salvar um jogo ele vai para meu acervo, que pode ser acessado pela aba “Acervo”.



Acervo de Caça-palavras

Clicando em “Agendar” eu consigo agendar os jogos para ser publicado em um dos clientes cadastrados numa data futura. No dia agendado, à meia-noite, o jogo será distribuído automaticamente para o cliente correto. Consigo consultar todos os jogos agendados na aba “Agenda”.

Também posso marcar jogos como “públicos” para que fiquem disponíveis no site <https://wsearch.brchad.com> sem uma data específica e sem um cliente externo.

Além de jogos agendados, jogos públicos e jogos no acervo, é possível marcar jogos como “especiais”, que são jogos distribuídos aos clientes mas que não tem uma data específica, ficam acessíveis por tempo indeterminado.



“Capitais #1”, clique na imagem ser redirecionado para o jogo.

O jogo criado durante este post pode ser jogado [neste link](#).

Cinemark: Quando o compliance não basta

By caio
May 8, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/cinemark-quando-o-compliance-nao-basta/>

A rede de cinemas burlou as regras? Não. Esse deveria ser o fim da história, caso encerrado. Mas acho que vale o registro dessa treta.



Imagem parodiando o cartaz de Zuzubalândia – O Filme(2024) que foi exibido em mais de 17 mil sessões no Cinemark como estratégia de cumprimento de compliance. [imagem por PauloCNE, no X](#)

Com a desculpa manjada de “incentivar a cultura nacional”, foi criada a lei 14.814/2024 que estabelece a Cota de Tela. Essa lei obriga os cinemas a exibirem filmes nacionais em ao menos 16% de suas sessões **anuais**.

O cinema é um negócio bastante sazonal pontuado pelas férias escolares e lançamentos dos grandes estúdios americanos. Os meses que geram mais dinheiro para os cinemas são Janeiro, Dezembro e Novembro (férias escolares) e Julho (Summer Blockbusters nos EUA e recesso escolar). Assim, esses quatro meses concentram o faturamento que sustenta os cinemas ao longo do ano.

O que o Cinemark fez, nos meses de pouco movimento foi exibir o longametrageo animado **Zuzubalândia – O Filme (2024)** em várias sessões, a maioria entre 11h e 14h45, horários de pouquíssimo movimento. Segundo a Folha, neste ano o filme foi exibido 17.237 vezes em toda a rede e teria um público de 1.882 pessoas.

Essa estratégia é muito boa para os cinemas pois libera os horários “nobres” para exibição de filmes com público potencial maior. Ou dito de outro modo: deixa as sessões nos melhores horários para filmes que O PÚBLICO QUER ASSISTIR.

Punições

Não há punições porque o Cinemark não violou nenhuma lei, nem norma nem coisa alguma. A rede de cinemas seguiu as regras À RISCA. Mas isso não é o bastante.

Mudanças nas regras

Depois da Folha dedurar a maior rede de cinemas do país, as regras da Cota de Tela mudaram. Filmes nacionais exibidos depois das 17h (horário nobre) contam como 1,1 na contagem da cota. Filmes nacionais exibidos entre a segunda e quinta semanas cinematográficas (semanas após a estréia do filme no cinema) recebem acréscimo de 0,025 na contagem de cota. Filmes com prêmios reconhecidos pela Ancine tem acréscimo de 0,15 na contagem – filmes com mais chance do público querer assistir.

Ninguém assiste esses filmes

Em 2024 e 2025, o cinema brasileiro ocupou 15,7% das sessões em todo o país, mas só 10,1% e 9,9% do público respectivamente. Em 2026 apenas 6,5% do público foi assistir filmes nacionais.

Incentivo real

Você sabia que mais de 40% do preço do ingresso do cinema são impostos?

Num Cinemark próximo de onde moro, o ingresso custa R\$50. Sem impostos **eu poderia ir no cinema com R\$30**.

Por que não fazer uma campanha REAL de incentivo ao cinema? Porque não remover os impostos dos ingressos nos meses de pouco movimento? Por que forçar os cinemas a exibirem filmes que as pessoas não querem assistir?

Os reais prejudicados

O Cinemark é uma rede de cinemas e tem telas suficientes para equilibrar essas demandas estúpidas do governo. Mas e os cinemas pequenos, essa espécie em extinção? Antigamente era comum haver cinemas em cidades pequenas. Não raro, em cidadezinhas minúsculas, era comum haver apenas 1 cinema com apenas 1 tela exibindo filmes. Para cinemas menores cada sessão conta.

Esses “incentivos à cultura” criam barreiras contra pequenos cinemas. Essas regras LITERALMENTE impedem que cinemas pequenos surjam em cidades pequenas e afastadas.

Também impedem a criação de cinemas especializados. Por exemplo, um cinema especializado em filmes de anime seria inviável nos dias de hoje.

A multa para quem descumpra a “Cota de Tela” é de 5% da receita bruta média diária x o número de sessões em falta. Não é algo trivial.

História recente

A Cota de Tela surgiu em 1932, no governo Vargas, e vem sendo reformulada e revivida desde então. Apesar do objetivo atual da cota ser o “fomento à cultura”, pouquíssimas pessoas saem de casa para assistir filme nacional.

As pessoas que eu conheço que foram no cinema ver um filme nacional “recentemente” são minha mãe e minha irmã que foram ver “Ainda Estou aqui”, em 2025 numa sessão com ingressos a 10 reais há 15 dias da premiação do Oscar na qual o filme concorreu a melhor filme. Não fosse o ingresso mais barato e o hype do Oscar, elas não teriam visto o filme.

Conclusão

O Cinemark não infringiu regra nem norma nem lei alguma, mas os burocratas decidiram que o jeito que a rede seguiu as regras não é o jeito certo. Novas regras surgiram de modo a forçar filmes que a população não quer assistir goela abaixo.

Se o objetivo fosse fomentar a cultura, a medida mais óbvia seria diminuir ou remover por completo os impostos sobre os ingressos, mas diminuir a arrecadação é pecado mortal enssa administração, então não será feito.

Links

Fracasso de filmes nacionais faz cinemas criarem “jeitinho” para driblar Cota de Tela
<https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/fracasso-de-filmes-nacionais-faz-cinemas-criarem-jeitinho-para-driblar-cota-de-tela/>

Lula sanciona lei que estende até 2033 cota de filmes nacionais em cinemas — Senado Notícias
<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/01/16/lula-sanciona-lei-que-estende-ate-2033-cota-de-filmes-nacionais-em-cinemas/>

Cinemark usa animação nacional para cumprir Cota de Tela – 06/05/2026 – Ilustrada – Folha
<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2026/05/cinemark->

[usa-brecha-na-cota-de-tela-e-exibe-filme-de-2024-mais-de-cem-vezes-ao-dia.shtml](#)

Edição 1449 – 25-08-2025 | Filme B – o maior portal sobre o mercado de cinema no Brasil
<https://www.filmeb.com.br/boletim/edicao-1449-25-08-2025>

Quase metade do valor cobrado em ingressos é de impostos – Cultura e Mercado
<https://culturaemercado.com.br/quase-metade-do-valor-cobrado-em-ingressos-e-de-impostos/>

Consultor Jogador Hardcore

By caio
 May 9, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/consultor-jogador-hardcore/>

Recentemente fiz algumas correções no [Nomen](#), meu clone do Termo/Wordle. Como sempre faço, mandei para minha irmã um link com a versão mais nova do jogo. Ela jogou e parece ter gostado bastante do estado atual do jogo. Recebi bastante feedbacks construtivos e já implementei algumas mudanças que ela sugeriu.

Mandei o link do jogo pra minha irmã porque ela foi a primeira pessoa que eu conheci que é um **jogador hardcore de Termo**. Ela joga com estratégia, com calma, planeja suas jogadas, cada derrota é sentida e tem histórias de partidas que a irritaram... partidas de Termo, um jogo da força moderno. Seguro dizer que ela gosta muito do jogo.

O feedback de um jogador hardcore leva em conta detalhes que o jogador médio nem nota. O jogador hardcore tem uma experiência que valoriza a eficiência e precisão das ações. Qualquer detalhe que atrase o jogador hardcore é sentido e notado.

Uma outra característica do jogador hardcore é que ele QUER desafios maiores. Uma das coisas que minha irmã notou no meu jogo é que eu não considero plurais como termos válidos, isso aumenta um pouco a dificuldade do jogo. Quando ela percebeu que o jogo não aceitava plurais, ela entendeu na hora que o jogo ficou mais difícil e achou a proposta interessante. Um jogador médio talvez notasse a ausência de plurais, mas muito provavelmente não teria esse insight sobre dificuldade.

Entretanto, os jogadores hardcore são um grupo pequeno dentro dos jogadoresde qualquer jogo. Orientar o

desenvolvimento do jogo apenas para agradar aos jogadores hardcore não é o ideal, mas é importante levar estes jogadores em consideração pois eles são os maiores fãs.

P.S.: Obrigado amigo Piedade pelo apoio nesse post

Homem na chuva

By caio

May 10, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/homem-na-chuva/>

Já é tarde e eu não consigo pensar em outra coisa. Eu tentei não pensar na situação que descrevo a seguir, mas até a distração que era pra me descansar a mente manteve o encontro com esse homem que nos visitou no começo da noite.

Dia das mães. Estamos minha irmã, minha mãe e eu na casa de minha mãe. Almoçamos bem tarde, quase 17h, e ficamos conversando na área de serviço vendo o meu cachorro que se entretém ora no jardim/horta de minha mãe, ora entre a gente. Chovera o dia todo e desde ontem enfrentamos um frio repentino. Hoje, segundo estimativas, terá mínima de 14°C. A chuva pode persistir até de madrugada. Melhor tirar o cachorro da chuva. Deixo o cachorro entrar na casa e fecho o acesso à horta, onde ele se molharia.

Por volta das 19:30, vou para casa alimentar meu cachorro – moro no mesmo terreno que minha mãe, na casa da frente. Enquanto eu espero o cachorro comer, a campainha da casa toca e isso me irrita: quem vem pedir coisa no dia das mães? Um homem de moletom com capuz vermelho está no portão.

Falo com ele da varanda e entendo quase nada do que ele diz. Entendi que ele estava com frio e que a chuva molhara suas coisas. Ele me pede algo para se cobrir a noite, qualquer coisa, “pode ser um lençol”. Digo “vou ver o que eu consigo pra você” e falo com minha mãe. Ela arruma um edredon velho que tínhamos, uma toalha pra ele se secar, uma toalha de praia para ele cobrir o chão ou se enrolar, umas roupas pra ele vestir.

Vou na casa dos fundos e volto com tudo isso numa sacola plástica. Na garagem vejo o homem e enquanto eu subo para pegar as chaves do portão ele pede um copo de água. Encho um copo de água e desço para entregar a água e as roupas pra ele. Ele não está mais no portão.

Saio na rua. Duas casas acima da minha, na frente de uma casa desocupada, vejo o homem mexendo numas

sacolas no chão. Hoje não tem lixo, aquilo devem ser as coisas dele. O que consigo deduzir é que ele está morando na rua a pouco tempo e esse frio e chuva o pegaram desprevenido. Ele me vê e vem me encontrar.

Entrego o copo de água e ele bebe tudo na hora. O copo é um copo de plástico promocional vermelho de uns 500ml que eu comprei há menos de 1 ano. Gosto muito dele. Falo para ele que se tiver serventia ele pode levar o copo também, ele diz que tem serventia e me agradece. Entrego as coisas pra ele e noto que ele segura o choro. Ele abre o coração: Fala da vó que morreu; que suas coisas todas molharam; que não está recebendo um benefício porque perdeu o RG; e termina com “morar na rua não é vida.”

Eu o escuto pacientemente e depois do seu desabafo ele encosta a cabeça no meu ombro e me abraça com uma mão apoiada no meio das minhas costas. Eu o abraço com uma mão também. Não sei como reagir, mas sinto que devo consolar aquele homem.

Ele não fedia a droga, nem a bebida, só cheirava um pouco a suor. Eu não tive motivo pra não abraçá-lo com os dois braços, mas não o fiz, mas também não o afastei.

Pelo que eu consegui deduzir, ele morava com a avó e neste dias das mães está sozinho. Talvez seu primeiro dia das mães sem sua avó que – deduzo – cuidou dele a vida toda.

Ele encerra o abraço com olhar bastante triste, eu sinto meus olhos marejando e não consigo pensar em algo melhor para dizer além de “tudo de bom.” Nem um mízero “Deus te proteja”, ou “fica com Deus” eu consegui dizer.

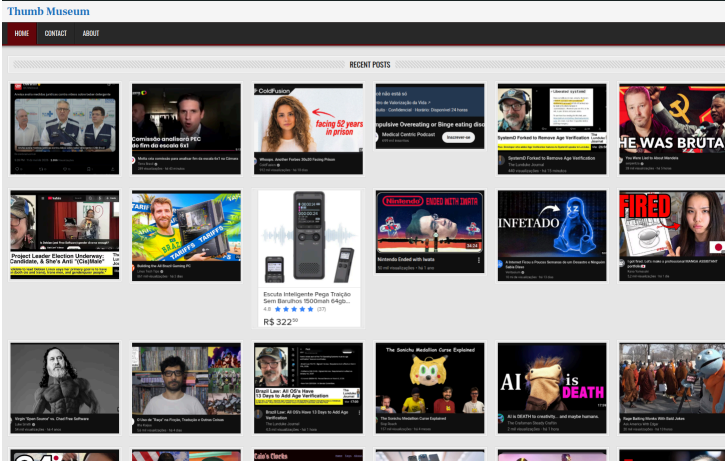
Nos separamos. Volto para a casa da minha mãe e falo sobre o homem que encontrei a pouco, mas omito o abraço. Não sei por que. Me despeço da minha mãe e irmã e vou pra casa. Abro o Youtube procurando algo para me distrair e assisto um vídeo do Kaio D’Elaqua sobre uma lavanderia e centro de serviços para moradores de rua.

Termino de assistir o vídeo e escrevo este texto.

Thumb Museum

By caio
May 11, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/thumb-museum/)

<https://caiomga.com/2026/thumb-museum/>



Mantenho um jornal de screenshots no qual registro momentos que causaram alguma impressão em mim.

Não tem uma frequência específica, não tem um site específico. Também não coloco textos de apoio. O que me fez tirar cada screenshot e publicá-lo fica em segredo. Aos visitantes do site, fica o acervo de printscreens desses momentos selecionados.

A maioria das imagens são thumbs do youtube talvez porque as pessoas se empenhem em criar thumbs que instiguem a curiosidade do usuário.

O site pode ser acessado em <https://thumb-museum.brchad.com/>

Currículos e IA

By caio
May 12, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/curriculos-e-ia/)

<https://caiomga.com/2026/curriculos-e-ia/>

Um tempo atrás ajudei meu pai a atualizar seu LinkedIn. Ele trabalha numa área bem competitiva e sem muita cerimônia a operação dele pode a qualquer momento acabar. Ele não tinha planos de sair do emprego, mas começar a semana sem saber se na sexta ainda tem emprego não é algo que o deixava tranquilo.

Aproveitamos e editamos o currículo dele. Durante as edições meu pai comenta que estávamos sendo redundantes ao escrever que ele sabia Pacote Office e em seguida listarmos Word, Excel, PowerPoint, Outlook. Expliquei os motivos. Para mim era algo

óbvio, mas para ele – e para outras pessoas do meu círculo pessoal – não era. Esse post é uma forma de compartilhar alguns insights sobre o processo seletivo nestes tempos de IA em todo lugar.

O processo

IA é uma ferramenta muito boa para classificar e organizar documentos, inclusive currículos. Como eu faria um processo seletivo com IA:

1. Crio um anúncio de vaga listando todos os requisitos da vaga, desde os requisitos obrigatórios até os diferenciais e nice-to-haves. Posso usar IA nesta etapa, porém é necessária revisão minuciosa deste texto. O processo todo depende dele. Desde candidatos encontrando e se candidatando para a vaga até a escolha dos candidatos para avançarem no processo seletivo.
2. Acúmulo de currículos de candidatos (quanto mais melhor)
3. Alimento uma IA com os currículos e o anúncio da vaga
4. Peço pra IA me mostrar os 5 candidatos que mais se adequam à vaga e justificar suas escolhas
5. Veto um ou outro candidato e refino as sugestões da IA até ficar satisfeito
6. Entrevisto os 5 candidatos
7. Dependendo da vaga, envio um teste para eles
8. Avalio os testes (IA pode ajudar aqui tb)
9. Entrevistas técnicas com o responsável da área para qual a vaga se destina
10. Faço uma proposta ao candidato que se saiu melhor nos testes
11. Caso ele aceite, aviso os demais que não passaram no processo
12. Faço a contratação

Seleção por IA

Os currículos não seguem um padrão, alguns colocam suas informações em listas, outros em parágrafos de texto corrido. Então como a IA decide qual é o melhor candidato para a vaga? Por meio interpretação de texto e de **palavras-chave**.

Palavras-chave

Palavras-chave são termos (não necessariamente palavras individuais) relevantes. A IA consegue vasculhar todos os currículos em busca das palavras-chave relevantes à vaga de emprego. Mas de onde ela tira a lista de palavras-chave? Do anúncio da vaga.

Quando eu falei lá atrás que o texto do anúncio era crucial, eu não estava exagerando. As Palavras-chave

presentes no texto do anúncio da vaga servem de insumo para a seleção de currículos com IA.

Como usar isso a meu favor?

Agora como candidato à uma vaga, você pode aumentar suas chances de ser entrevistado seguindo algumas regrinhas simples:

- Coloque palavras-chave no seu currículo.
- Não tenha medo de ser redundante. Não tem problema colocar uma sigla e depois explicar o que ela significa. No currículo do meu pai, por exemplo, ele teve experiência com um sistema proprietário que controlava quase todas as operações da empresa, era um ERP. Logo, colocamos que ele tem experiência com ERP, em vez de colocar o nome do sistema (que ninguém mai susa). Quando a IA procurar por ERP meu pai marca um pontinho.

Você pode inclusive usar a descrição da vaga para pescar palavras-chaves para o seu currículo e criar um currículo que tenha o máximo de palavras-chave do anúncio possível.

Não recomendo mentir no seu currículo, porque assim vc corre o risco de perder o seu tempo, o tempo da empresa e tirar alguém realmente qualificado para a vaga. Mas recomendo pesquisar as palavras-chave e colocá-las intencionalmente no seu currículo – se fizer sentido para o seu currículo.

Conclusão

A Inteligência Artificial está aí e não vai embora. Compreendendo um pouco como a IA auxilia na seleção de candidatos nos permite aproveitar essa dinâmica e nos destacarmos, aumentando nosso potencial para entrevistas.

Como eu crio Sudokus e KenKens

By caio

May 13, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/como-eu-crio-sudokus-e-kenkens/>

Este é o terceiro post de uma série sobre como eu construo meus jogos de raciocínio lógico para publicação diária no [Cruzadilha.com.br](#). A série completa pode ser acessada [neste link](#).

Links para os jogos usados de exemplo no fim do post.

O processo de criação de jogos de KenKen e de Sudoku é bem parecido. Automatizo boa parte do processo e até criei um sistema de criação de jogos em batches, mas não o tenho usado. Prefiro a criação individual de jogos. Mesmo essa criação individual tem algumas automatizações.

Sudoku

Para criar jogos Sudoku eu seleciono a dificuldade e clico em “Gerar Puzzle”. O grid é preenchido e eu faço ajustes caso julgue necessário (eu quase nunca ajusto diretamente o grid). Se por alguma razão eu não gostei da distribuição dos números no board, gero grids até achar um que me agrade.

A lógica de geração de grids é a seguinte:

- Fácil: entre 36 e 45 células preenchidas
- Médio: entre 27 e 35 células preenchidas
- Difícil: entre 22 e 26 células preenchidas

KenKen

EDITOR IMPORTAR AGENDA **JOGOS CRIADOS**

Jogos Criados 31 resultados de 128 LIMPAR FILTROS

Q 2026-05 Filtrar por prefixo...

DATA AGENDADA DE ATÉ

DIF. **Todas** Fácil Médio Difícil VIS. **Todas** Privados PÚBLICO **Todas** Só públicos

ESPECIAL **Todas** Só especiais

17	AGENDAR	2026-05-31	FÁCIL	PÚBLICO?	ESPECIAL?	EDITAR	JOGAR	IFRAME	SEED	EXCLUIR
17	AGENDAR	2026-05-30	FÁCIL	PÚBLICO?	ESPECIAL?	EDITAR	JOGAR	IFRAME	SEED	EXCLUIR
17	AGENDAR	2026-05-29	FÁCIL	PÚBLICO?	ESPECIAL?	EDITAR	JOGAR	IFRAME	SEED	EXCLUIR
17	AGENDAR	2026-05-28	FÁCIL	PÚBLICO?	ESPECIAL?	EDITAR	JOGAR	IFRAME	SEED	EXCLUIR
17	AGENDAR	2026-05-27	FÁCIL	PÚBLICO?	ESPECIAL?	EDITAR	JOGAR	IFRAME	SEED	EXCLUIR

Depois de criados os jogos, é possível publicá-los no site de Sudoku ou agendá-los na aba “Jogos Criados”. Eles ficam listados na aba “Agenda.” Os jogos são distribuídos automaticamente na data correta pela API de jogos quando o iframe contendo o player é carregado nas páginas dos clientes.

KenKen Studio v.12 JOGOS EDITOR SAIR

PUBLICAR Público Especial

LIMPAR

TAMANHO DIFICULDADE

NOME DO JOGO

OPERAÇÕES PERMITIDAS

Adição Subtração

Multiplicação Divisão

GERAR TUDO GERAR OUTRO

SÓ GRID SÓ GAIOLAS

APAGAR GAIOLAS

IFRAME SEED

GERAÇÃO EM LOTE

Ord. Usar dados

GERAR E PUBLICAR LOTE

EDITOR IMPORTAR AGENDA JOGOS CRIADOS

EDITANDO JOGO EXISTENTE

Arraste para desenhar uma gaiola. Clique numa gaiola para selecioná-la.

5+	12x	4	2	1268x	42x	7	6	1+
14x	2	7	3	5	6	4x	1	4
11+	3	6	2	7	16+	1	4	5
13+	7	2	6	1+	9+	4	5	10+
6	6+	5	1	1080x	4	5+	2	3
4x	1	4	5	6	3	9+	7	2
4x	7x	1	7	3	18x	5	2	6+

desocupar gaiola ativa

GAIOLA SELECIONADA

Operação

Alvo

Células

INSERIR GAIOLA EXCLUIR GAIOLA

Dicas:

- Arraste para desenhar uma gaiola
- Clique numa gaiola existente para selecioná-la
- Escolha a operação e clique "Inserir gaiola"
- Espace para ciclar operação de gaiola ativa

Para criar um jogo de KenKen eu seleciono o tamanho do tabuleiro (4×4 até 12×12), seleciono a dificuldade e as operações do jogo. Posso gerar os jogos completos (Grid + Gaiolas, só grid, só Gaiolas. Consigo editar gaiolas e valores individualmente e prefiro criar as gaiolas manualmente. O próprio criador do KenKen, Tetsuya Miyamoto, rejeita a geração de jogos. Abaixo comparo 2 jogos, um gerado e um criado manualmente.

EDITOR IMPORTAR **AGENDA** JOGOS CRIADOS

Agenda

PERÍODO **Todos** Futuros Hoje Passados PREFIX 18 agendamentos

DATA	JOGO	DIFICULDADE	PREFIX	REMOVER
2026-05-14	2026-05-14	Fácil	cruzadinha-com-br	×
2026-05-15	2026-05-15	Fácil	cruzadinha-com-br	×
2026-05-16	2026-05-16	Fácil	cruzadinha-com-br	×
2026-05-17	2026-05-17	Fácil	cruzadinha-com-br	×
2026-05-18	2026-05-18	Fácil	cruzadinha-com-br	×
2026-05-19	2026-05-19	Fácil	cruzadinha-com-br	×
2026-05-20	2026-05-20	Fácil	cruzadinha-com-br	×

84x	2+	11+	4+		5+	12x	1268x	42x	1+
		1	11+	3+	5	14x		4x	
13+	5		7	4	9+	11+		10+	
	3+		8+	14+		13+	8+	1+	9+
	7	42x		4	4x	6+		1080x	5+
2-			10+			4x			9+
5+		5	1-	13+		4+	7x	10x	6+

Jogo gerado (esq.) e jogo criado manualmente (dir.)

Escolhi criar jogos grades quadradas (mesmo número de linhas e colunas) por razões de padronização e layout dos jogos embedados. A dificuldade dos jogos, diferente do Sudoku, é apenas visual e fica a critério do construtor de jogos – no caso eu.

Entretanto, não tenho a opção de editar os números no grid individualmente. Tomei a decisão de apenas gerar os números para evitar jogos inválidos e preciosismos na construção dos jogos.

Depois de criados os jogos, o agendamento é feito como os jogos de Sudoku.

Conclusão

Os jogos de Sudoku e KenKen são os que eu tenho mais opções de automatização embora nos jogos de KenKen a geração automatizada crie jogos visualmente menos interessantes, não necessariamente menos desafiadores.

Você pode jogar os jogos mostrados neste post nos links abaixo:

Sudoku: <https://sudoku.brchad.com/player.html?id=extra>

KenKen gerado: <https://kenken.brchad.com/player.html?id=kenken-7x7-easy>

KenKen Manual: <https://kenken.brchad.com/player.html?id=kenken-7x7-medium>

Bons jogos!

O Rei – 80% Vibe-coded

By caio

May 14, 2026

[daily-blog](#)

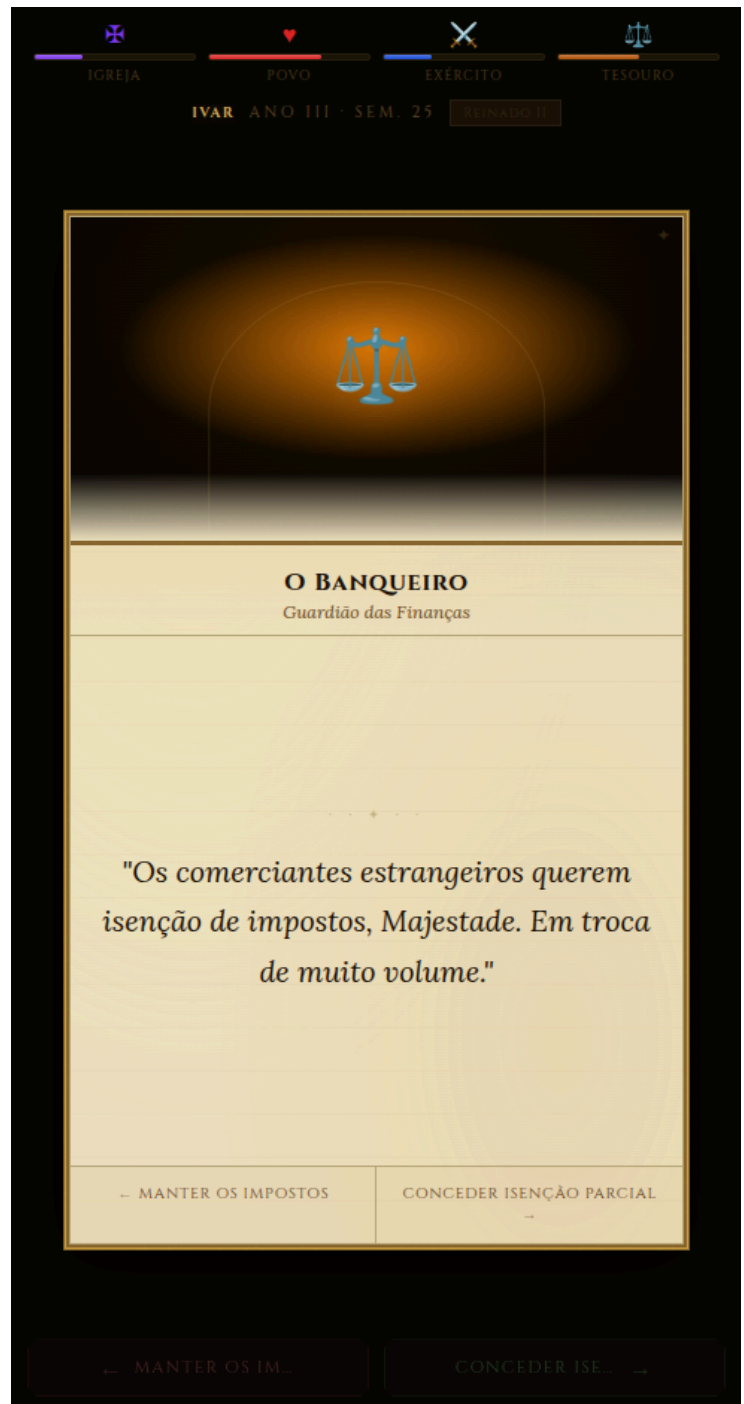
<https://caiomga.com/2026/o-rei-80-vibe-coded/>

Criei um jogo na base do vibe-code. Interferi o mínimo possível: e ficou chatão.

Decidi uns tempos atrás criar um jogo com o Claude.AI. Pensei num clone do Reigns, que me permitiria usar um jogo real como input e imaginei que ficaria mais fácil para a IA Criar algo interessante. Eu estava enganado.

A IA conseguiu reproduzir as principais mecânicas do Reigns, inclusive a UI de escolhas. Porém o jogo ficou chato. mas muito chato. Comecei a mexer no jogo e quanto mais eu mexia, melhor ele ficava.

Neste experimento acabei crashando o Claude. As instruções eram muitas e complexas demais para ele gerar. Tive de gerar cartas em batches para contornar esse problema. [Comento num outro post.](#)



Screenshot do jogo O Rei v0.2

Adicionei em *O Rei* coisas que não fazem parte do core game de *Reigns*, como um sistema de relíquias. O sistema de quests e de status iniciais está meio capenga, mas o jogo está bem mais divertido na versão v0.2 do que na v0.1. O pouco que eu editei o jogo o deixou muito melhor. Saiu de prova de conceito para um jogo de fato.

Adicionei uma série de features de quality of life, como permitir que o jogador escolha tanto arrastando as cartas como clicando em botões dentro da carta. Resolvi também um bug estúpido no qual um painel não sumia do jeito certo e bloqueava o jogo todo, impossibilitando até mesmo o início de partidas.

Conclusão

IA agiliza muito as coisas, mas o toque humano, especialmente em jogos e experiências interativas, é indispensável.

Links

[Link para jogar O Rei v0.2](#)

[Link para jogar O Rei v0.1](#)

Will Shortz

By caio
May 15, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/will-shortz/>

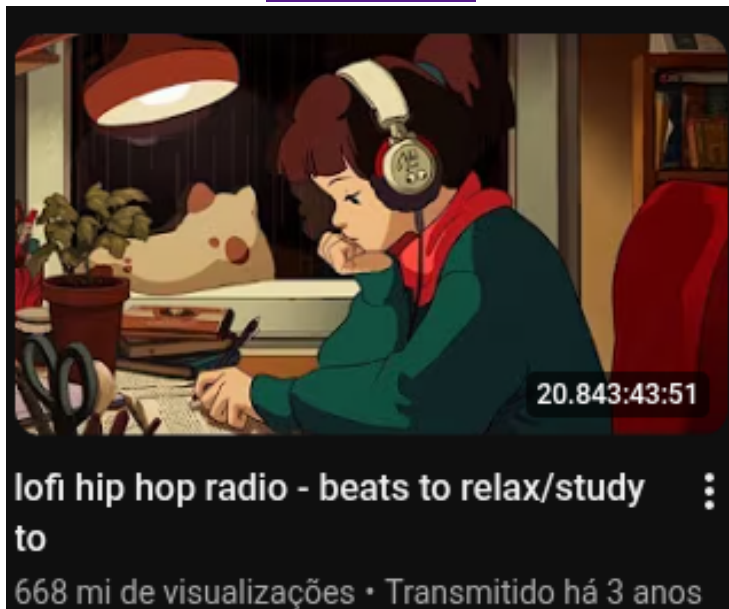
Acabo de fazer um post sobre Will Shortz, o Editor de Palavras Cruzadas e puzzles do New York Times desde 1993. Shortz foi responsável por modernizar o jogo de maneira sutil deixando-o mais divertido e as respostas um pouco menos óbvias.

O post completo com links interessantes está disponível em Cruzadinha.com.br

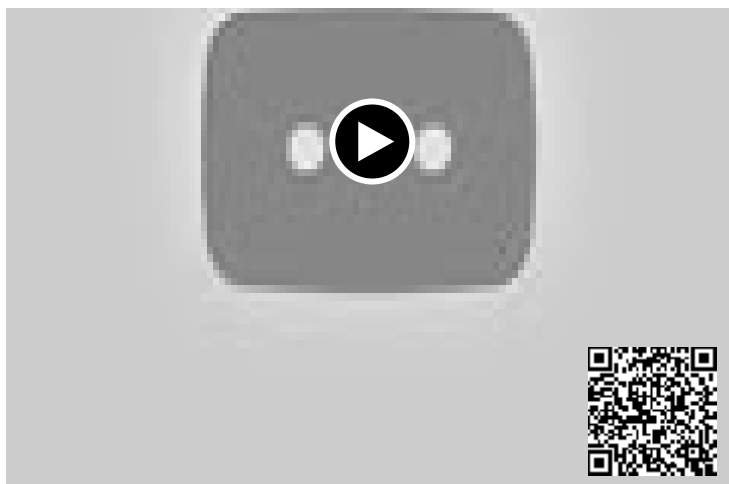
[Recomendo] Lofi Girl – streaming de música 24/7

By caio
May 16, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/recomendo-lofi-girl-streams-24-7-de-musica/>



lofi hip hop radio 📖 beats to
relax/study to
<https://youtube.com/watch?v=jfKfPfyJRdk>



Sempre que preciso me concentrar numa tarefa ouço algum stream desse canal.

Lofi Girl é velha conhecida da internet, um dos canais pioneiros do streaming 24/7. Começaram com um único stream de hip hop lo-fi 24 horas por dia. Chegaram a registrar o record de stream ininterrupto por mais tempo no Youtube, mas em Julho de 2022 o canal foi hackeado e o stream interrompido.

O canal retornou às atividades de sempre e hoje tem 18 streams simultâneos, uma loja online e inúmeros fãs pelo mundo.

Recomendo o canal [Lofi Grl](#)

Navinha é coisa séria

By caio

May 17, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/navinha-e-coisa-seria/>



Shmups (jogos de navinha) são o gênero mais incompreendido de games.

Por ser um dos gêneros mais antigos, Shoot 'em 'up acaba sendo classificado por muitos como um gênero de design antiquado. “Atira nos inimigos, desvia dos inimigos, fim de jogo”.

Essa simplificação das mecânicas é equivocada e não leva em conta elementos de design mais profundos que afetam o gameplay como sistemas de pontuação, bombas, hyper mode, grazing, sistemas de powerup e power down, medalhas, cancelamento de projéteis, invencibilidade, absorção de projéteis, milking, priorização de inimigos, mortes táticas, spread, macro e micro dodging... Apesar dessa aparência simples,

shmups criam gameplays bem profundos para aqueles dispostos a se dedicarem.

Níveis de gameplay

Devido ao design elegante e complexo, é impossível atingir uma execução de alto nível imediatamente. Mesmo com guias e materiais de apoio, só é possível dominar as técnicas mais profundas e interagir com os sistemas de um shmup jogando-o.

Assim sendo, os shmups são um gênero que **EXIGE** que o jogador melhore e que ele jogue o jogo várias vezes a fim de compreender as dinâmicas internas de uma forma mais profunda, quase intuitiva. Nem todos se aprofundarão nas mecânicas, mas costuma-se delinear os principais níveis de jogo da seguinte forma:

nível 1 – SURVIVAL (Sobrevivência)

A principal mecânica num jogo de shmup é a movimentação do avatar do jogador na tela. Como mover e onde posicionar o avatar são a base dos shmups, até mais do que acertar os inimigos.

Esta mecânica é a principal mecânica que o jogador aprende a dominar quando começa a jogar um shmup novo. Isso lhe permite jogar por **SURVIVAL**, que nada mais é do que tentar não morrer. Neste nível o importante não é fazer o maior placar, matar todos os inimigos, coletar todas as medalhas... nada disso. O objetivo é chegar até o final.

nível 2 – 1-CC (1 Credit Clear)

Uma vez que o jogador consegue vencer o último boss e chegar ao final do jogo, um novo desafio é introduzido de forma orgânica – alguns jogos nem mesmo o mencionam: Terminar o jogo sem morrer nenhuma vez, também conhecido como 1-cc.

“Se é possível vencer o jogo, deve ser possível vencer o jogo sem morrer” é o que pensa o jogador e ele se dedica a isso. Nesse processo ela acumula ainda mais experiência com o jogo e compreende ainda mais a interação dos diversos sistemas presentes no jogo.

nível 3 – Highscore (maior pontuação)

Neste nível o jogo deixa de ser uma experiência single player e se torna multiplayer. Agora o jogador compete com os demais para criar o maior score possível. Para isso ele precisa ter profundos conhecimentos teóricos e práticos do jogo, bem como capacidade de execução elevada a fim de maximizar sua pontuação.

Este é o nível mais hardcore entre os jogadores e por isso não interessa a todos jogar por pontos. Mesmo assim, uma vez que o jogador já venceu sem morrer, a pontuação alcançada em seu 1-CC é um convite discreto à superar-se. “Será que eu consigo um score melhor?” Mesmo sem o estímulo competitivo contra outros jogadores, há essa dinâmica de tentar melhorar o próprio score. Outro aspecto dos shmups que não é comunicado diretamente aos jogadores, mas a presença desse estímulo é sentida pelos jogadores.

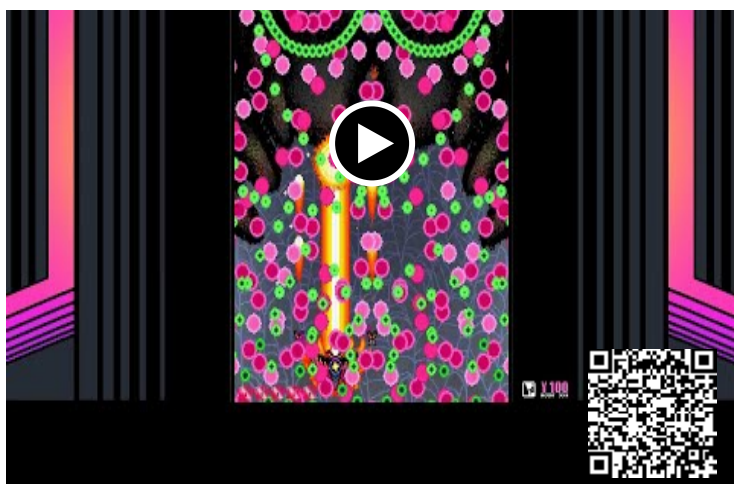
Conclusão

Apesar da aparência “simples”, os shmups permitem gameplay aprofundado, desafiador e competitivo.

Abaixo, alguns shmups que eu gosto bastante e abaixo deles, links para canais e discussões sobre shmups.

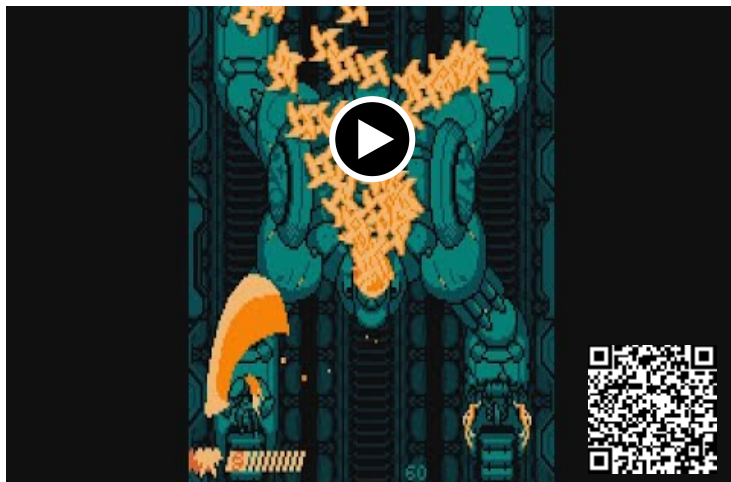
Space Moth: Lunar Edition - 1CC (19.5M score)

<https://youtube.com/watch?v=HGEhz5T2qi0>



ZeroRanger - 2-ALL Clear 1,23 Million (B-I-III-V)

<https://youtube.com/watch?v=q8fsyTSj-U0>

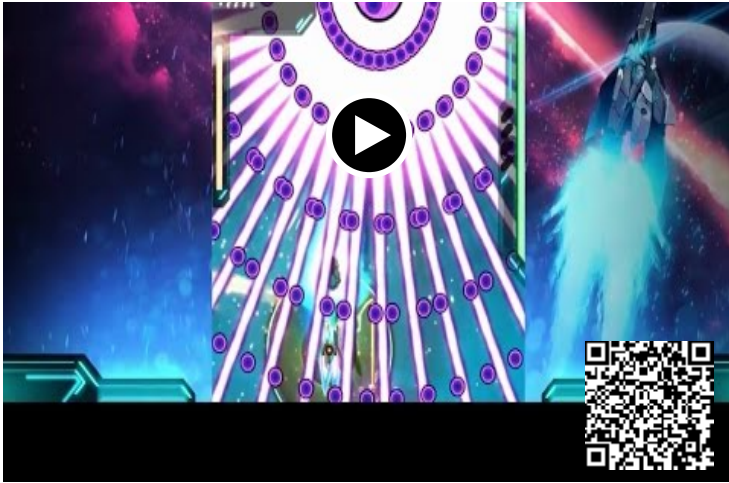


Blue Revolver - Parallel Mode ALL Clear - 151.8 Million

<https://youtube.com/watch?v=8oYt7XXHoio>



Danmaku Unlimited 3 - Spirit-Mode
True 1cc Type-EA 5,247,450,183
<https://youtube.com/watch?v=ja0xPaoKpNA>



Cho Ren Sha 68K - ALL 1cc
<https://youtube.com/watch?v=XV0Y1sjxrvA>



Links

Boghog's bullet hell shmup 101 – Shmups Wiki — The Digital Library of Shooting Games
https://shmups.wiki/library/Boghog's_bullet_hell_shmup_101

Gameplay Density is What Gives Games Longevity – The Electric Underground
<https://www.youtube.com/watch?v=9Ew5hEMSzEw>

SHMUP WORKSHOP – Bog Hog
https://www.youtube.com/playlist?list=PLj_fo4j9ZtOIW8jUPFG-zlONynlI0ycnu

ShmupWords – A Visual Glossary of Shoot 'em Ups – Lazy Devs

<https://www.youtube.com/watch?v=QwQaXsXnce8>

Shmups: Grazing

By caio
 May 18, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/shmups-grazing/)

<https://caiomga.com/2026/shmups-grazing/>

Passando de raspão.

Uma das mecânicas mais satisfatórias dos shmups é o chamado GRAZING, que consiste em fazer a hitbox da nave do jogador passar muito próxima da hitbox de uma bala ou inimigo sem de fato haver colisão. Dito de outro modo, a caixa de colisão da nave do jogador passa bem próximo da caixa de colisão de um inimigo ou projétil inimigo. Esse “passar de raspão” exige precisão na execução por parte do jogador e geralmente contribui para o preenchimento de alguma barra de especial ou multiplicador de pontos.

Além de premiar o jogador por uma jogada arriscada, o grazing – geralmente – apresenta um feedback visual e auditivo quando o graze é registrado. Isso ajuda o jogador a compreender de maneira mais intuitiva as distâncias seguras entre sua nave e os objetos potencialmente perigosos na tela.

Um jogo que utiliza grazing como mecânica central é Graze Counter GM. No vídeo abaixo podemos notar que quando o graze acontece um som de chiado ocorre e a bala referente ao graze fica vermelha. Alguns jogos não permitem fazer graze numa mesma bala mais de uma vez, evitando assim possíveis exploits. Já no Graze Counter GM o graze é por tempo, não por bala individual, o que incentiva o jogador a grazear o máximo possível o tempo todo.

Assim, o grazing – em especial no Graze Counter GM – incentiva micro dodging, que nada mais é do que tentar passar entre grupos de balas em vez de desviar completamente deles. Este é um estilo de gameplay mais agressivo, potencialmente mais desafiador e com scores maiores.

Graze Counter GM Original Standard 1cc.

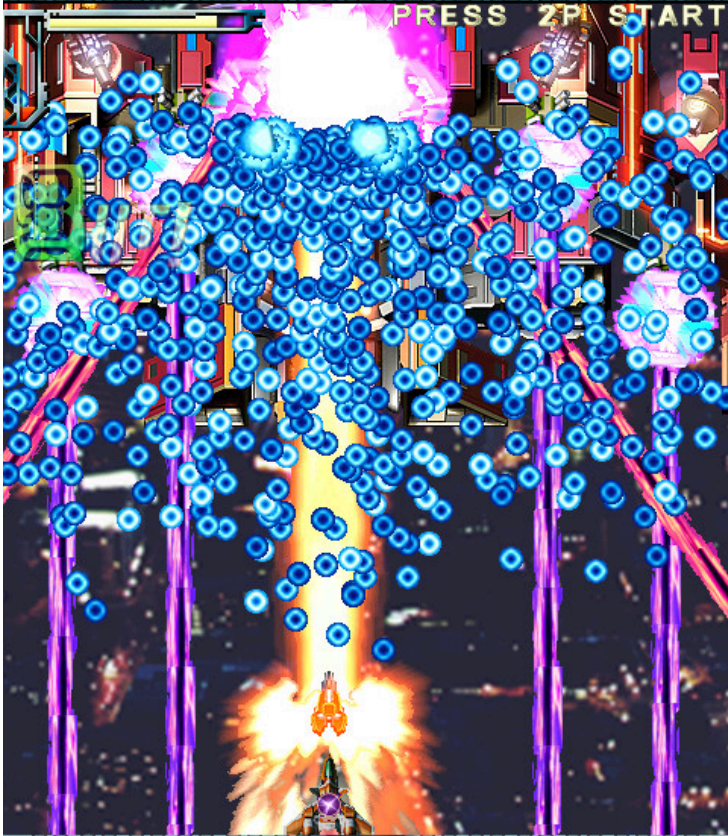
<https://youtube.com/watch?v=YBj2U1aH8hg>



Shmups: Routing

By caio
May 19, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/shmups-routing/)

<https://caiomga.com/2026/shmups-routing/>



Shoot 'em ups – os famosos jogos de navinha – são um gênero de games com gameplay muito denso de no qual o jogador precisa a todo momento compreender o estado atual do jogo de modo a influenciá-lo ora para aumentar suas chances de sobrevivência, ora para aumentar sua

pontuação. A qualquer momento durante uma partida o jogador se preocupa com sua posição atual, com as ameaças presentes na tela e com as ameaças futuras. Ele influencia constantemente o estado futuro do jogo ao lidar com o estado atual.

Quais inimigos devem ser destruídos primeiro, em qual ordem, quais coletáveis podem ser ignorados, quando ativar bombas e hyper mode...? tudo isso faz parte da estratégia do jogador. Chamamos essa priorização de objetivos, de posicionamento e dos riscos a serem assumidos pelo jogador de **ROUTING**.

Routing, numa tradução mais ou menos fiel, seria algo como “traçar uma rota pela fase”. Essa rota depende do objetivo do jogador naquela partida. Caso o jogador almeje uma pontuação alta, deixar certas ameaças na tela por mais tempo pode ser algo que o interesse. Se o jogador tem como objetivo sobreviver, inimigos perigosos ganham prioridade de modo que não preencham a tela com balas ou inimigos menores que possam se tornar problemas.

Eu diria que de maneira inconsciente até o jogador iniciante faz escolhas de rotas. O jogador compreende que alguns inimigos são mais chatos de se lidar do que outros; entende que alguns coletáveis são mais ou menos desejáveis; ele compreende que negligenciar certas ameaças pode tornar o gameplay insalubre. Isso tudo informa centenas de decisões que o jogador toma durante a partida. Mesmo que as decisões não tenham sido tomadas antes da partida, elas são feitas e isso caracteriza routing.

Sagitário comenta

By caio

May 20, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/sagitario-comenta/>



Uma coisa que sempre me irritou com relação à astrologia é que eu nasci sob o signo de Sagitário e sagitariano não acredita em signos. Logo, minha descrença confirmaria – em tese – a veracidade da Astrologia.

Não me considero uma pessoa supersticiosa, porém quando penso alguma coisa particularmente terrível eu bato três vezes na madeira e exclamo baixinho “Deus me livre!”. Também não passo em baixo de escadas – vai que no alto da escada tem um martelo prontinho pra cair em mim. Tenho certeza que se eu continuar matutando eu descubro mais uma dúzia de comportamentos que podem ser entendidos como supersticiosos, mas que eu mesmo não os consideraria superstição.

Costumo brincar dizendo que eu sou velho demais pra acreditar em coincidências e apesar do gracejo há um fundo de verdade nisso. Começo a acreditar que os meses de Maio tem alguma importância maior para mim.

Mantenho diários – cadernos com registros mais ou menos diários – há mais de uma década e isso me faz notar alguns padrões. Desses padrões que se repetem um que salta aos olhos é uma tendência recorrente nos meses de Maio. Em Maio sempre possuo energia criativa – e ansiedade – em abundância. Eu sempre tenho vontade de criar. Criar algo, alguma coisa,

qualquer coisa, CRIA ALGO PELAMORDIDEUS. Isso se converte em dezenas de projetos iniciados e alguns poucos concluídos.

Neste ano, por exemplo, eu cogitei criar um shmup com temática de Festa de São João. Eu literalmente iniciei o projeto em várias engines e stacks diferentes (Godot 4.5, Godot 4.6, Game Maker Studio, Shmup Creator, HTML5 + JS), usei Claude para criar as mecânicas mais básicas, codei sem IA... Seguro dizer que estou bem ansioso. Também estou doente, me recuperando de um resfriado fortíssimo, o que potencializa minha falta de foco.

Também investiguei possibilidades de criação de sites com IA e passei algumas horas entrevistando um conhecido meu sobre imobiliárias e os processos internos que os corretores de imóveis tem de realizar. A minha idéia era compreender dores dessa gente para propor soluções.

Voltando alguns anos no tempo, em Maio de 2018 eu comecei a trabalhar como Desenvolvedor de Jogos em tempo integral. Ser desenvolvedor de games foi algo que me definiu por muitos anos. Ainda faz parte de quem sou, mas não é mais o meu aspecto definidor. De qualquer forma, essa mudança de carreira foi consolidada em um mês de Maio.

Voltando à astrologia

Segundo minha pesquisa, 6 meses após o aniversário é quando atingimos uma espécie de clímax do confronto com o mundo externo. Um período de conflitos que culmina na resolução mais ou menos 182 dias após nosso aniversário.

Os eventos e esse conflito se intensificam próximo à data clímax. Adivinhem que mês é este de conflitos intensos segundo meu mui querido signo de Sagitário?

Maio

Conclusão

Não posso dizer que acredito em Astrologia, mas também não posso dizer que sou totalmente descrente. Tem alguma coisa aí, e não acho que seja justo fingir que noto nada.

Oz Valley Networking

By caio
May 21, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/oz-valley-network/>

Acabo de voltar de um evento de networking na cidade de Osasco, o Oz Valley Networking 13. Foram mais 150 empreendedores em rodadas de pitches fazendo networking.

Não acho que eu fui bem no evento. Peguei alguns contatos mas não acho que eu tenha comunicado de maneira adequada o que eu sei fazer e porque o site de cruzadinhas é um baita showcase. Nas rodadas eu tinha 45 segundos pra falar e não levei cartões de visita. Que tristeza.

Escrevo logo após chegar em casa e estou bem cansado. O evento foram pouco mais de 4 horas de conversas e palestras. Sendo franco, estou bem desanimado, mas acho que só é cansaço.

Dizer que não apareceram pessoas interessadas nos meus serviços seria uma mentira. Depois do evento conversei mais a sério com um empresário do ramo de cobranças e de serviços financeiros para empresas. Ele se interessou pelo meu pitch de “Desenvolvedor Criativo”. Ele compreende que agentes de IA e robôs de ligação de cobrança são fundamentais para expandir seu negócio e tem idéias de gamificação para seus serviços à empresas. Este parece ser o contato mais promissor e ele parece entender como o site de cruzadinhas e tudo o que eu criei para tê-lo operacional é – modéstia a parte – impressionante.

Um ponto negativo do evento é que houve tanta gente no evento que as rodadas de pitch foram divididas em 2 grupos de modo que um grupo não falou com o outro. Ninguém externalizou isso, mas ficou uma impressão de “estou na mesa dos adultos ou das crianças?” durante o evento.

Alguns participantes não respeitavam o tempo dos outros e teve um cara de audiovisual que literalmente colocou uma tela de vídeo de frente para os demais participantes com as informações dele enquanto os outros faziam seus pitches. Bem babaca. No geral as pessoas estavam preparadas mas sem material para entregar aos colegas. Eu mesmo não levei cartões. Achei que um qr code pro meu site fosse o suficiente, mas não acho que tenha servido para converter isso em contatos.

No mais, não sei dizer o quão bom foi o evento. Como eu disse, estou cansado e quando fico cansado tendo a ficar pessimista. Eu sinto que o evento foi um fracasso,

mesmo tendo acabado de descrever pontos positivos e um contato bastante promissor. A mente é mesmo um mistério.

Links

Dia 21 de maio tem OZ Valley Networking em Osasco – Prefeitura de Osasco

<https://osasco.sp.gov.br/dia-21-de-maio-tem-oz-valley-networking-em-osasco/>

Osasco recebe a 13ª edição do Oz Valley Networking para fomentar negócios locais

<https://visaoeste.com.br/osasco-recebe-a-13a-edicao-do-oz-valley-networking-para-fomentar-negocios-locais/>

Problemas no meu pitch

By caio
May 22, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/problemas-no-meu-pitch/>

Fiz um post sobre [minha experiência num evento de networking](#) logo após o evento. Eu estava cansado das mais de 4 horas de evento. Agora, descansado, consigo refletir sobre como foi o evento de maneira mais honesta.

Acho que ninguém entendeu o quão impressionante é o site de cruzadinhas e a publicação diária de 7 jogos novos todos os dias. Transcrevo meu pitch e depois eu explico porque considero o site de cruzadinhas impressionante.

Meu Pitch de 45 segundos

Boa noite! Meu nome é Caio Amaral, eu sou Desenvolvedor Criativo e trabalho com Desenvolvimento de Games desde 2017. Nos últimos anos tenho me enveredado por outro tipos de projetos como sites criativos. Projetos que não são necessariamente games.

Criei o site Cruzadinha.com.br onde publico 7 jogos novos todos os dias. Tenho jogos de Cruzadinha, Caça-Palavras, Sudoku, entre outros. Eu criei todas as ferramentas, o back end, os sites e os editores deste jogos. Desenvolvi tudo isso em 20 dias com assistência de IA.

Meu objetivo neste evento é buscar formas

de monetizar os jogos e o site de Cruzadinhas além de oferecer meus serviços como Desenvolvedor Criativo.

Problemas no Pitch

O site de Cruzadinha não é um site de cruzadinhas, são 2 sites distintos: 1 com jogos diários e 1 com toda a infra que permite a publicação de jogos. O que torna o projeto particularmente interessante é que eu criei 5 editores de jogos distintos, 5 players de jogos distintos, 1 sistema de agendamento de jogos, apis para distribuição de jogos, 1 site de dicionário de dicas de cruzadinhas que funciona como ferramenta para me auxiliar na criação das minhas cruzadinhas e como pesquisa para quais quer interessados em cruzadinhas, 1 sistema de analytics para poder rastrear jogos iniciados, impressões e etc, 1 dashboard para facilitar a operação de tudo isso.

Além disso, tudo isso roda num único VPS, um servidor no qual eu tenho controle absoluto sobre tudo. Não uso infra de Google, Amazon, ou de terceiros. Eu sou DONO do software e sou o único operador dos sites.

Além disso, os sites de Cruzadinha e o games.brchad.com não compartilham recursos. A comunicação entre eles é feita por meio das APIS que eu criei. Cruzadinha.com.br não é apenas um site, é um cliente do games.brchad.com. Cruzadinha consome os serviços do games.brchad.com e é prova de conceito de que meus sistemas funcionam.

Um outro aspecto importante é que eu consigo gerar iframes para que clientes coloquem em seus sites de modo que caso eles queiram mostrar jogos. Isso já acontece no Cruzadinha.com.br, que é a prova de conceito.

Um dos problemas é que muito do que eu criei não está visível para quem visita o site. Os editores, o dashboard... nada disso está visível. É difícil explicar quão importante essas ferramentas são para alguém que não é de tecnologia,

Abordagens possíveis

Infelizmente não posso dizer que meu projeto é genial e esperar que as pessoas entendam. Também não posso controlar o tempo de pitch. Depois do evento, conversando com um outro empreendedor, com mais ou menos 3 minutos eu consegui explicar o quão interessante é o projeto. É preciso escolher onde quero adicionar valor aos clientes.

Acho que tentar monetizar o site de Cruzadinhas é secundário e eu deveria focar nos serviços de criação de sites e serviços assistida por IA. Posso usar o site de

Cruzadinhas e a infra como selling point dos meus serviços. Mas preciso comunicar isso de maneira rápida e efetiva. Talvez valha a pena mostrar esses dados como números.

Dito isso, posso focar em:

- Velocidade de produção
- Velocidade de testes em produção
- Iteração rápida
- Custos menores – se comparado a uma empresa com uma equipe de desenvolvimento
- Quantificar a infra criada para o site de cruzadinhas (X sites, X apis, X tipos de jogos em X dias)
-

IA = Mágica

By caio
May 23, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/ia-magica/>

Se para as pessoas normais IA parece mágica, para desenvolvedores de software esse não deveria ser o caso, mas é.

No [evento de networking que eu fui há poucos dias](#) encontrei alguns desenvolvedores oferecendo serviços com IA. Nenhum deles conseguiu explicar qual valor eles extraem do uso de IA, nem como a IA pode ajudar clientes de maneira concreta. Os pitches eram sempre vagos e isso me incomodou bastante. Não estavam oferecendo soluções, mas apenas dizendo buzzwords.

No meu pitch eu tentei explicar que a minha produtividade estava atrelada à assistência de IA, mas não comuniquei muito bem isso. Faltou tanto a mim quanto aos demais desenvolvedores no evento desmistificar IA e mostrar para os colegas presentes o que a IA entrega.

Dos desenvolvedores presentes eu fui o que mais chegou perto disso. Trouxe o site de Cruzadinhas e toda a infra para showcase, mas o projeto é muito complexo e para pessoas que não são das áreas de conteúdo ou games o projeto era só mais um projeto. Talvez seja o caso de criar algum outro projeto, mais “viralizável” e de fácil compreensão.

Leia também

[Oz Valley Networking](#)

A Praça É Nossa

By caio
May 24, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/a-praca-e-nossa/>



Cazalbé, eu tenho um problema...

Eu nunca dei muita moral pr' *A Praça É Nossa*, um programa de comédia da TV brasileira. Minha lembrança mais antiga do humorístico é de assisti-lo na casa de meus pais, por volta dos 6 anos de idade. Não escolhíamos assistir ao programa pelos méritos do programa, sintonizávamos no seu canal porque não tinha nada melhor na TV.

Decidi, depois de muitos anos, assistir a *A Praça É Nossa* porque eu tive uma idéia de história e ela tem algo a ver com o programa de TV. Apesar do formato e de não ter o programa na mais alta estima eu ri assistindo ao programa. Não foram gargalhadas de cair da cadeira, mas me entreti.

Vale comentar que nem todos quadros foram engraçados. O opener do programa, Paulinho Gogó, foi no geral bem sem graça menos numa piada na qual ele comenta que mesmo vendo a mulher dele o traindo ele tenta minimizar: “estão coisando, mas não tão coisando tanto assim...”. O absurdo da cena me pegou de surpresa.

Também me surpreendi com o segundo humorista da noite, Chico da Tiana, que fala da vida de casado e pobre. Me surpreendi pela terceira vez com o terceiro quadro do programa, Cadu & Lurdinha, na qual o casal vive terminando o relacionamento e reatando namoro. Nesse episódio Cadu só fala por meio de rimas enquanto tenta conquistar sua amada que aparece na Praça com um pretendente novo, um advogado. O personagem é uma espécie bardo-palhaço que consegue, por meio de sua insistência, afastar um adversário.

Seguro dizer que o programa é bem melhor do que eu esperava. Não é um humor que te faz perder o fôlego rindo, mas as piadas são variadas e é visível que os artistas tem liberdade para criarem seu material e experimentarem idéias novas – muito evidente no caso do Cadu & Lurdinha.

Agora me dê licença que eu preciso terminar de ver o programa. Caso interesse, deixo o link para o programa da semana passada no fim desse post.

A Praça É Nossa (21/05/26)

<https://youtube.com/watch?v=D5PuqFdJS3g>



Software para criativos

By caio
May 25, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/software-para-criativos/>

Penso que **peessoas criativas** sejam meu nicho ideal.

Conversando com amigos e refletindo sobre o evento de [Networking](#) que participei a poucos dias, percebo que eu preciso escolher um nicho e me especializar nele. A minha oferta de serviços é muito vaga e ampla o que torna a venda dos serviço difícil.

A questão passa a ser: **no que me especializar?**

Eu gostei muito de criar as ferramentas e toda a infra para publicação de jogos diários no Cruzadinha.com.br e acho que esse é um bom começo para encontrar meu nicho.

Uma das coisas que mais me dá satisfação no desenvolvimento de games é criar ferramentas ou pensar

processos que tornem o desenvolvimento dos jogos mais eficiente e menos moroso. Sempre penso em como criar workflows e arquiteturas que facilitam o trabalho dos times de conteúdo e arte simplificando a troca de assets e conteúdo ou como adicionar funcionalidades que removem algum atrito do nosso workflow.

Um exemplo no qual fiz o design e implementação o “Easy Mode” em jogos corporativos. Este é um modo de jogo secreto que permite ao usuário ver a solução dos jogos de maneira discreta sem alterar a UI, o flow ou a progressão do jogo. Isso reduziu em mais de 80% o tempo de testes completos de build e tornou o processo menos mentalmente cansativo para nossos testers.

Acredito que este seja o caminho: criar ferramentas que auxiliem pessoas criativas a criarem. Software que remova atritos e torne o processo criativo mais simples. Não pretendo mirar especificamente em profissionais criativos, acho legal ter sites para pessoas comuns. Já tenho algumas idéias do que criar, comento mais em posts futuros.

O Papa fez um pedido impensável: pediu para as empresas e desenvolvedores de tecnologia de IA para terem o ser humano como principal beneficiário da IA, para priorizarem a dignidade e necessidades humanas.

Apesar das nossas instituições laicas e cada vez mais avessas à religião, quando o Papa fala o mundo para. O líder de 1.5 bilhão de pessoas – um dos homens mais influentes do mundo – acaba de publicar sua primeira encíclica, *Magnifica Humanitas*, na qual aborda o tema das tecnologias emergentes, com foco em Inteligência Artificial, e pede para que os responsáveis pelo desenvolvimento e adoção em larga escala dessas tecnologias tenham o ser humano como principal beneficiário de modo a proteger sua dignidade e a mitigar a destruição que uma tecnologia tão disruptiva causa no mundo.

Muito se fala de Inteligência Artificial, de eliminar trabalhos, de acabar com alguns empregos e setores inteiros do mercado, mas ninguém parece ligar para os efeitos disso na sociedade e na vida das pessoas. Quando alguém fala do impacto negativo, geralmente ele saliva pela oportunidade de lucrar tanto. Quando não é o Sam Altman fingindo que está com medo da IA destruir o mundo, é algum CEO de startup de slop dizendo que uma nova era começou e ele tem um produto pra você não ficar de fora. Daí vem meu ceticismo.

Minha relação com IA é ambivalente. Tenho descrença profunda no seu potencial destrutivo e criativo ao mesmo tempo em que uso IA diariamente para criar. Essa encíclica do Papa me faz levar os perigos da IA muito mais a sério.

Tradicionalmente a Igreja Católica demora para se pronunciar sobre um evento ou fenômeno. Dessa vez a Igreja se pronunciou relativamente rápido. O ChatGPT foi lançado em 30 de Novembro de 2022, e 3.5 anos depois o Papa publica sua encíclica sobre IA. Isso sugere que IA e seus impactos são um assunto amplamente discutido na sociedade civil e no clero e também denota alguma urgência de parte da Igreja para tentar definir os rumos dessa tecnologia disruptiva que a cada dia parece avançar mais – agora mais devagar, mas os avanços não cessam.

Magnifica Humanitas será bastante discutida nos anos vindouros e fico feliz de ver que a Igreja tomando um posicionamento firme com relação a IA.

Links

Carta Encíclica do Santo Padre Leão XIV Magnifica Humanitas (15 de maio de 2026)

<https://www.vatican.va/content/leo-xiv/pt/encyclicals/documents/20260515-magnifica-humanitas.html>

O Papa da Inteligência Artificial

By caio

May 26, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/o-papa-da-inteligencia-artificial/>



Essa encíclica do Papa me faz levar IA muito mais a sério.

[Todos os meus posts sobre IA](#)

[Inteligência Artificialaaaaaaaaaaaaa](#)

[Hype de IA](#)

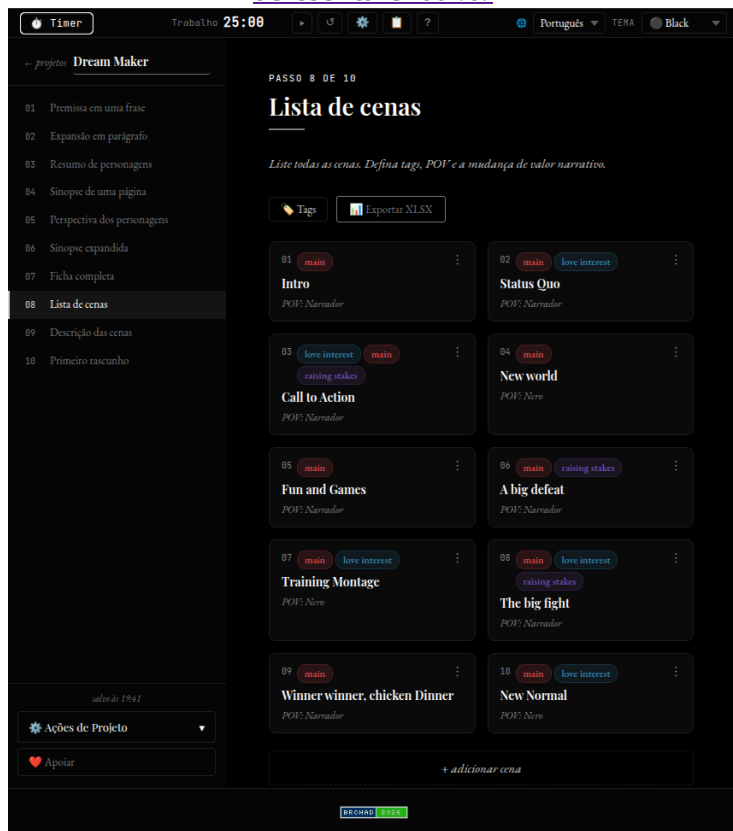
[Bazuca na mão de idiotas](#)

[IA e a internet de antigamente](#)

Snowflake Writer – Ferramenta de Escrita Criativa

By caio
May 28, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/snowflake-writer-ferramenta-de-escrita-criativa/>



[Lancei mais um site](#). Dessa vez eu criei uma ferramenta para escritores construírem suas obras.

Eu gostei bastante de criar os editores e toda a infra do meu site de cruzadinhas. Atualmente estou explorando a idéia de criar ferramentas para pessoas criativas. Um dos primeiros projetos é o site que apresento neste post, o Snowflake Writer.

Snowflake Writer é um site multi-idiomas no qual é possível criar projetos de escrita criativa que seguem o

método Snowflake.

Método Snowflake

O Método Snowflake foi criado por [Randy Ingermanson](#) com objetivo criar um framework para criação de histórias. O nome Snowflake (flocos de neve) vem do fractal de floco de neve, ou Floco de Neve de Koch, um algoritmo que a cada iteração divide as arestas de uma figura geométrica de modo que com o tempo novos padrões surgem e a imagem resultante tem aparência semelhante à de um floco de neve.

Koch Snowflake: Infinite Perimeter but finite area

<https://youtube.com/watch?v=yuCKYvh3bUw>



O Método tem 2 momentos distintos: 1. preparação e 2. escrita da obra.

Na preparação o escritor que segue o método toma decisões sobre a obra. Anota tudo e adiciona detalhes aos poucos. No processo o escritor itera sobre decisões tomadas anteriormente. Por exemplo, na etapa 03 o escritor cria uma ficha simplificada dos personagens da história. Na etapa 05 o escritor descreve a perspectiva dos personagens; E por fim na etapa 07 temos a ficha completa dos personagens.

A explicação do processo e de todas as suas etapas está disponível no site [Escrita Criativa](#)

Snowflake Writer

No site, a criação de projetos está dividida em etapas. O usuário desbloqueia novas etapas conforme completa as tarefas das etapas anteriores. O site está disponível em: <https://brchad.com/sites/snowflake-writer>

Doki Doki Literature Club

– review sem spoiler

By caio
May 28, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/doki-doki-literature-club-review-sem-spoiler/>



Zerei Doki Doki Literature Club e agora entendo porque muitos o consideram o game do ano de 2017.

O post completo – com spoilers – está disponível em <https://caiomga.com/2026-ddlc-review-com-spoilers.pdf>

Eu já tinha ouvido coisas boas de Doki Doki Literature Club lá em 2017, quando o jogo foi lançado, e sabia que o jogo tinha um twist que deixava o jogo interessante.

O primeiro ato do jogo é muito chato, insuportavelmente chato. Ele trás todos os clichês de Visual Novels: um protagonista meio meio isolado, uma amiga de infância, um clube de escola, um festival se aproximando, seus colegas no clube são todos do sexo oposto, cada colega tem uma personalidade bem definida, os colegas competem pelo afeto do protagonista... Muito chato.

O Twist acontece no fim do 1º ato e eu simplesmente não consegui parar de jogar o jogo depois disso.

O jogo se apresenta como mais uma Visual Novel do subgênero dating sim. Nesse sub-gênero o objetivo é conquistar o amor de uma personagem por meio das suas escolhas de diálogo.

No jogo os membros do clube criam poemas e leem uns para os outros e pedem feedback. Por meio dos poemas é possível

conhecer quem são essas garotas, o que as move, seus dramas pessoais. O jogador cria poemas também. Ele seleciona 20 palavras que. Cada palavra tem a ver com uma das garotas e quanto mais palavras você colocar para uma garota, mais ela vai gostar do seu poema e vocês se aproximam.

Em DDLC você tem 4 colegas de clube:

- Sayori: sua amiga de infância meio desleixada e que sempre sai atrasada de casa
- Natsuki: baixinha, briguenta e fofinha
- Yuri: Alta, tímida e mais madura que as demais
- Monika: A garota mais popular da escola, Presidente do clube

Achei a história bem cativante. A quebra de quarta parede é feita de maneira bastante competente.

Uma coisa interessante é que em mais de um momento ao jogador são apresentadas escolhas que no fundo não mudam nada no jogo.

Conclusão

É um dos melhores jogos de horror que eu já joguei. Não joguei muitos jogos desse gênero, porque não gosto do gênero. Eu ter jogado e me divertido com este jogo é uma prova da qualidade do jogo e do cuidado que o Team Salvato teve na confecção do jogo.

Um jogo que todo game dev deveria jogar ao menos uma vez.

Recomendo: Visual Novel Design

By caio
May 29, 2026

[daily-blog](#)

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

Tenho me interessado por Visual Novels. Ano passado eu estudei VNs a fim de talvez criar uma VN, mas não foi pra frente. Este ano eu retomo os estudos e farei algo

semelhante com o que fiz no Setembro em Cruzadinhas, dedicarei o mês de Junho a estudar Visual Novels. Com um diferencial: farei posts diários.

Um dos canais que eu encontrei e que é uma fonte aparentemente inesgotável de conteúdo sobre design de Visual Novels é o canal [Visual Novel Design](#) de Matthew Vimislik, um criador de Visual Novels com bastante experiência e um monte de tutoriais sobre ren'py, a principal engine de VNs no mercado.

No próximo mês pretendo consumir bastante conteúdo dele.

Links e conteúdo

Visual Novel Design – YouTube

<https://www.youtube.com/@vimi>

King of the Cul-De-Sac by Vimi

<https://vimislikart.itch.io/kingoftheculdesac>

How to Write Visual Novels

<https://youtube.com/watch?v=9iLjsSzyOc4>

v=9iLjsSzyOc4



Junho em VNs

By caio
May 30, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/junho-em-vns/>



Em Junho de 2026 eu me dedicarei a aprender e a produzir Visual Novels. Compartilho minha experiência com posts diários em <https://vn-blog.brchad.com/>.

Esse projeto é mais um projeto de 30 dias no qual eu compartilharei minha pesquisa e insights diariamente. Inicialmente os posts desse projeto paralelo não contam para este blog – mas eu prefiro comentar um post ou repostar algo aqui do que perder um dia de postagem.

Pretendo escrever sobre minha pesquisa, sobre os jogos que eu testar, avanços num projeto de VN que estou liderando, e sobre conversas que eu tiver sobre VNs.

Estou tentando convencer um amigo a realizar o desafio de 30 dias comigo, ainda não sei se ele vai topa.

Jogos de Junho

Acabo de agendar jogos de junho para o Cruzadinha.com.br.

By caio
May 31, 2026
daily-blog

<https://caiomga.com/2026/jogos-de-junho/>

As cruzadinhas exigem muito mais tempo que os demais jogos. Amanhã pretendo construir cruzadinhas na parte da manhã, quero ver quantas eu consigo construir antes do almoço. Meu foco será cruzadinhas 11×11.

Agenda de *jogos*
325 jogos agendados encontrados

6 MAI 32 JUN 124 JUL 328

PREFIX: Todos TIPO: Todos PERÍODO: PASSADOS HOJE FUTUROS DE: dd/mm/aaaa ATE: dd/mm/aaaa

LEGENDA: Cruzadinha 11x11 Mini 5x5 Caca-Palavras Agrupa Sudoku KenKen

	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
31 mai	Cruzadinha Cruzadinha Palavras Jogo-21 2026-06-01 2026-06-01	Cruzadinha Cruzadinha Palavras Jogo-22 2026-06-01 2026-06-01	Cruzadinha Cruzadinha Palavras Jogo-21 2026-06-02 2026-06-02	Reiniciadas Jogo-20 2026-06-03 2026-06-03	Palavras de 10 Jogo-19 2026-06-04 2026-06-04	Palavras de 10 Jogo-18 2026-06-05 2026-06-05	Cores 83 Jogo-17 2026-06-06 2026-06-06
07 jun	Palavras #18 Jogo-16 2026-06-07 2026-06-07	Profissões #3 Jogo-15 2026-06-08 2026-06-08	Nome biblicos Jogo-14 2026-06-09 2026-06-09	Palavras de 10 Jogo-13 2026-06-10 2026-06-10	Palavras de 10 Jogo-12 2026-06-11 2026-06-11	Palavras de 10 Jogo-11 2026-06-12 2026-06-12	Palavras #11 Jogo-10 2026-06-13 2026-06-13
14 jun	Profissões #0 Jogo-9 2026-06-14 2026-06-14	Nome biblicos Jogo-8 2026-06-15 2026-06-15	Palavras de 10 Jogo-7 2026-06-16 2026-06-16	Palavras de 10 Jogo-6 2026-06-17 2026-06-17	Palavras de 10 Jogo-5 2026-06-18 2026-06-18	Palavras #13 Jogo-4 2026-06-19 2026-06-19	Profissões #4 Jogo-3 2026-06-20 2026-06-20
21 jun	Nome biblicos Jogo-4 2026-06-21 2026-06-21	Palavras de 10 Jogo-3 2026-06-22 2026-06-22	Palavras de 10 Jogo-2 2026-06-23 2026-06-23	Palavras #13 Jogo-1 2026-06-24 2026-06-24	Profissões #6 Jogo-0 2026-06-25 2026-06-25	Nome biblicos Jogo-24 2026-06-26 2026-06-26	Palavras de 10 Jogo-23 2026-06-27 2026-06-27
28 jun	Palavras de 10 Jogo-26 2026-06-28 2026-06-28	Palavras #13 Jogo-25 2026-06-29 2026-06-29	Profissões #7 Jogo-27 2026-06-30 2026-06-30	1	2	3	4