

SKÝ • GERVIGREINDARSTUDD HUGBÚNAÐARÞRÓUN • REYKJAVÍK MMXXVI

Að temja (erín)drekann sinn.

Saga Úlfarsdóttir

Sasú sf. • saga@sasu.is

§ 02 ÁRIN Í HNOTSKURN

2024

AÐAL TÆKNI

copilot

Tab-completes.

Chat í editorum.

Mis-áreiðanlegar lausnir.

2025

ÁR

reasoning

AI sem "hugsar" áður en hún svarar.

Betri plön og niðurstöður.

Reactive, frekar en próactíf.

2026

GERVIGREINDARTÆKNI ÁRSINS

agent

Gervigreind í hugbúnaðarkerfi.

Lengri verkefni - meira sjálfstæði.

Virkar allt í einu.

ÁR DREKANS

§ 03 SKILGREINING

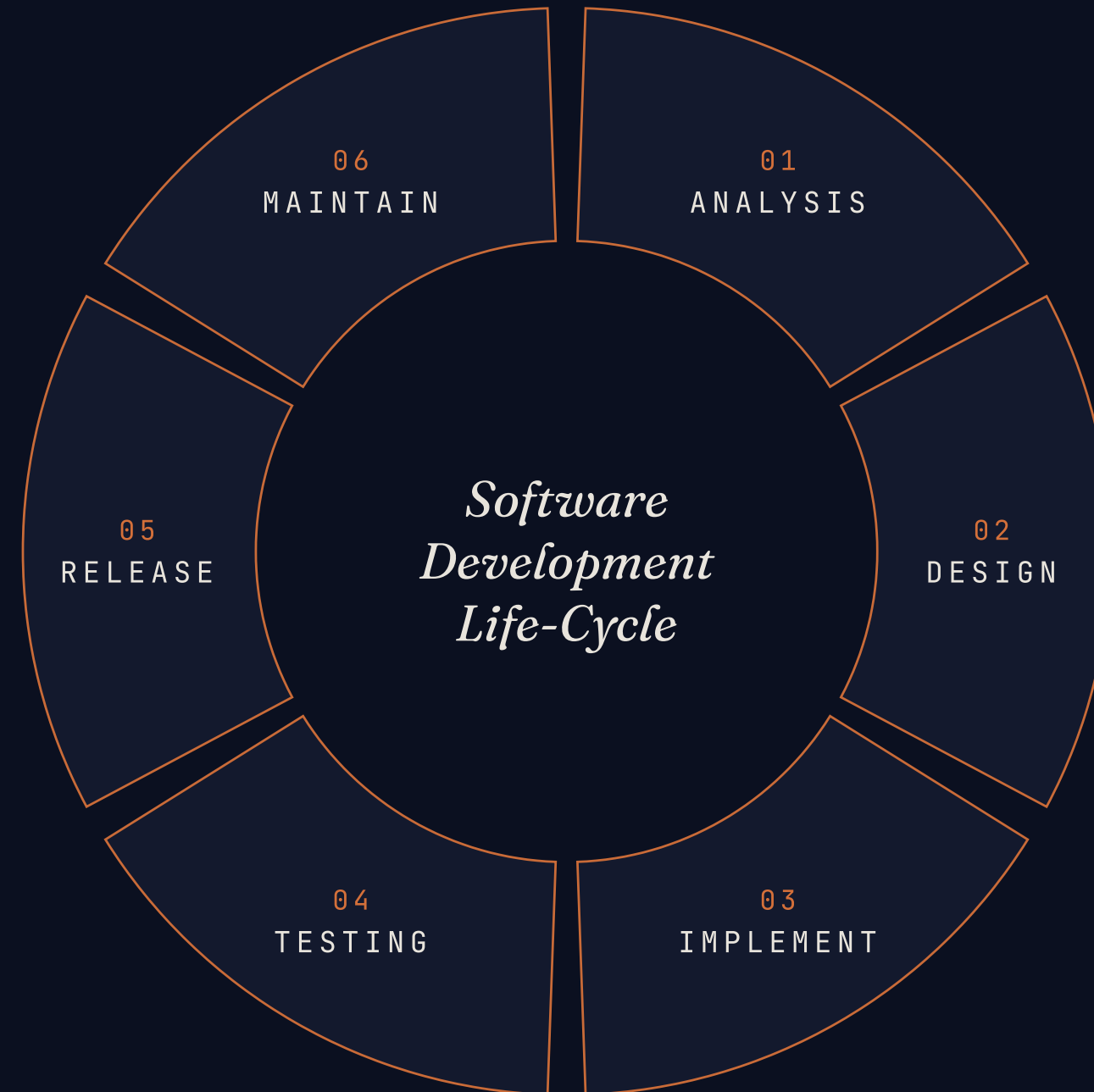
Agent

—

Módel
í beisli.



↳ FIG. II . MÓDEL Í BEISLI





Þrjú *mistök.*



Rangt vandamál leyst rétt



Rotið samhengi



Of margir hattar í einu

MISTÖK Nº 01

Byrja *áður* en það er skýrt hvað eigi að byggja.

| Ef þú ert að leysa rangt vandamál gerir AI það verra.

§ 08 · LAUSN

LITLA SYSTIR

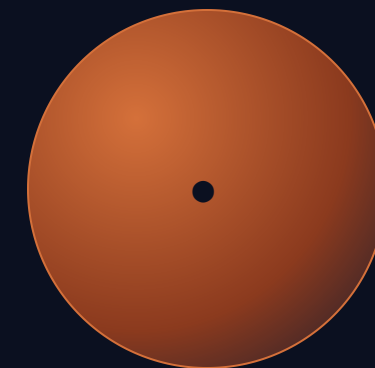
*Vibe
coding*



gaman, hratt, auðvelt að brjóta
- promptað, skoðað, promptað meira

STÓRA SYSTIR

Spec-driven
development



exploration → plan → spec → tickets
ofið inn í þróunarferlið

MISTÖK N° 02

Að gleýma samhenginu.

Að missa sjónar á því sem hefur áhrif á agentinn.

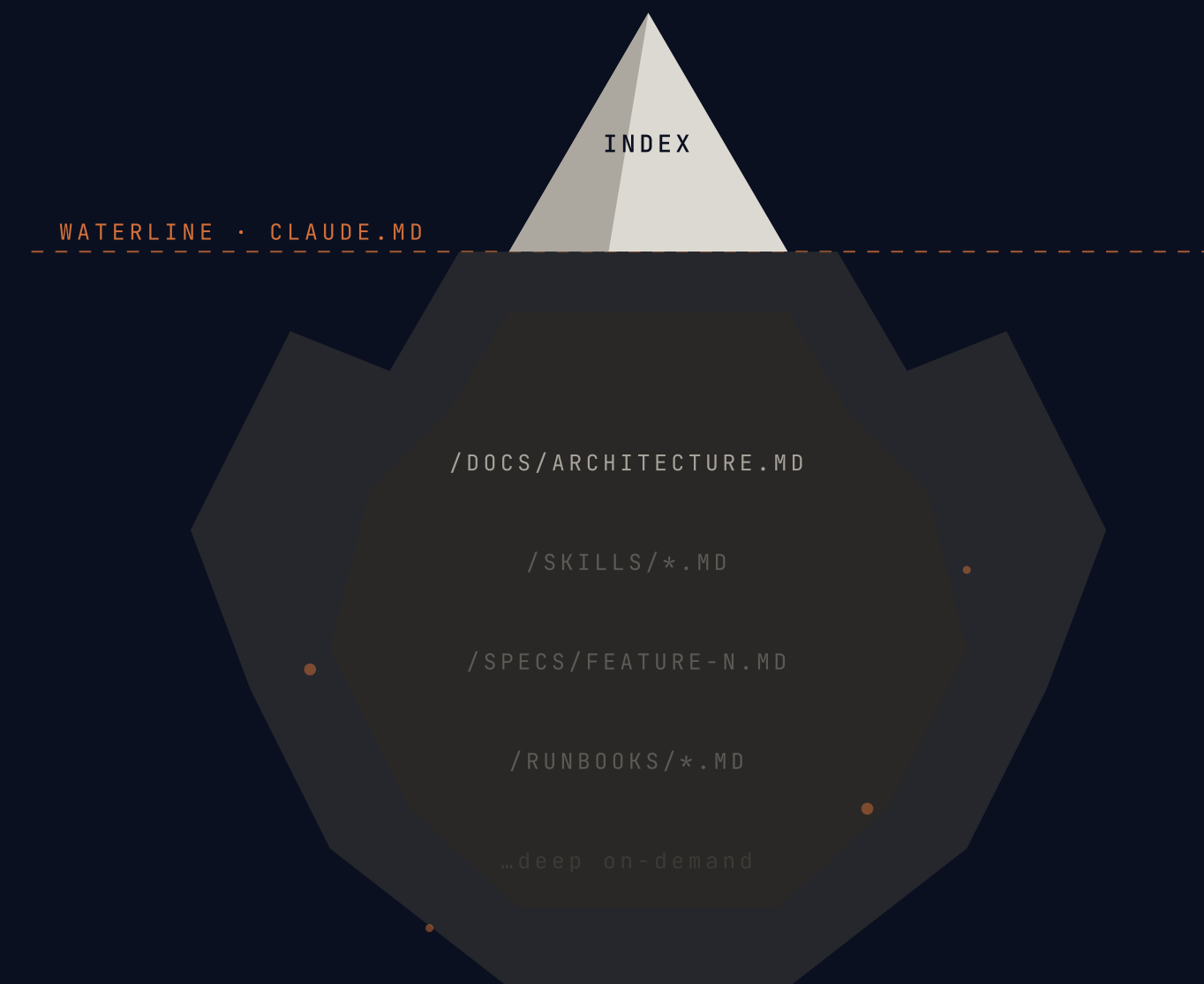
```
SASU-PLATFORM > AGENTS.MD ● MODIFIED
12,847 TOKENS  814 LINES  47 H2  19 TODO ↑ 312% vs Last month
1
2 # Sasú Platform - AGENTS.md
3 > last touched: 2024-11-03 by saga (left the co.)
4
5 ## Project overview
6 Sasú is a platform for ~booking~ scheduling
7 ~also invoicing~ ~also CRM~ also analytics.
8 See /docs/overview.md for (missing).
9
10 ## Setup
11 - node 16 (required)
12 - node 18 (required, see #PR-214)
13 - node 20 (required as of 2024-Q3)
14 - pnpm OR npm OR yarn, team disagrees
15
16 ## Running locally
17 pnpm i && pnpm dev # if this fails see "Running locally (old)"
18
19 ## Running locally (old)
20 yarn && yarn start:Legacy TODO remove
21
22 ## Running locally (older)
23 deprecated 2023 - kept for reference
24
25 ## Coding style
26 - tabs (team vote, Feb 2023)
27 - spaces (team vote, Sep 2023)
28 - 2 spaces (current, probably)
29 - no semicolons - Guðmundur really cares about this
30
31 ## DO NOT
32 - touch src/legacy/ - nobody remembers what it does
33 - rename foo_v2_final.ts
34 - delete TODO comments - some are load-bearing
35
36 ## TODO
37 - [ ] write real agents.md (2024-01-14)
38 - [ ] link architecture diagram
39 - [ ] ask Saga what "Örn mode" means
40 - [ ] reconcile with CLAUDE.md (diverged)
41
42 ## Notes from last offsite
43 ...continues for 643 more lines...
44
LN 18 / 814  UTF-8  MARKDOWN ▲ 4 CONTRADICTIONS
```

§ 10 · LAUSN

Skilgreina bara það sem *skiptir máli*.

Minni og up to date skjöl sem eru alltaf lesin í minni. Ítarlegri leiðbeiningar og efni neðar í repoi.

- Tríta agents.md og spec.md sem lifandi skjöl – agents.md undir 100 línum.
- /clear og /compact milli verkefna svo context blæði ekki á milli.
- Nýta /skills og ferli fyrir meira niche hluti og verkefni.





"I know kung fu."

NEO EFTIR AÐ AGENTINN HANS NÁÐI Í /SKILLS

MISTÖK Nº 03

Einn agent, *öll verkin.*

– EINN AGENT, MARGIR HATTAR –

planning,
coding,
review,
testing,
judgment.

Besta leiðin til að búa til dauðan kóða eða over-engineering, jafnvel með frábærum leiðbeiningum.

§ 13 · LAUSN PLANNER → CODER → REVIEWER

Einn agent gerir annar *dæmir*.

AGENT 01

Planner

les spec
býr til verkefni

→

AGENT 02

Coder

skrifar kóða
narrow scope

→

AGENT 03

Reviewer

ferskt context
fangar það sem hinn missir af

§ 14 TL;DR

Frá prompting yfir í *hugbúnaðarþróun.*

Nº MISTÖK

01 *Byrjað of snemma*

02 *Rotið samhengi*

03 *Einn agent með marga hatta*

LAUSN

Spec-driven þróun

Lítil og lifandi agents.md og spec skjöl

Aðskilja doer or reviewer

§ 15 MUNID

Gervigreindarstudd þróun snýst ekki bara um að búa til *kóða*.

Tólin verða sífellt betri.
Mistök eru hluti af ferlinu.

FIN.

Takk.

Saga Úlfarsdóttir · Sasú sf.
saga@sasu.is

Allar sögur um afrek og mistök vel þegnar

↳ FIG. I



SAGA · HÖFUNDUR



QR · RÁÐ OG LESLISTI