

Agent Teams Rules

“ Last Verified: 2026-02-17 | Owner: John

Agent Teams — Pravila korištenja (2026-02-12)

CEO approved. Ova pravila su obavezna za John-a i sve agente.

1. TIER SISTEM — Routing po kompleksnosti

Svaki task ima tier koji određuje način izvršavanja:

Tier	Token budget	Kad	Kako
T1 Solo	~200K	Bug fix, config, single file edit, quick research	John direktno, nema agenata
T2 Subagent	~440K	Focused build, parallel research, file search	1-3 subagenta (sonnet/haiku)
T3 Team	~800K+	Multi-layer feature, audit, QA swarm, cross-domain	Agent team sa lead + teammates

Pravilo: MC task MORA imati tier oznaku (T1/T2/T3) prije starta. **Default:** T1 Solo. Eskalacija na T2/T3 samo kad task zahtijeva.

2. PLAN-FIRST GATE — Obavezno za T2 i T3

```
T1: Task → GOTCHA → Build (direktno)
T2: Task → GOTCHA → Plan (~10K) → Build (~400K)
T3: Task → GOTCHA → Plan (~10K) → CEO approve → Build (~800K+)
```

T3 UVIJEK zahtijeva CEO approval prije builda. Plan je jeftin (~10K tokena). Rework je skup (~500K+). Bolje 10 minuta planiranja nego 1 sat ponovnog rada.

3. DELEGATE MODE — Lead ne implementira

Kad John koristi T3 Agent Team:

- John SAMO kreira taskove, spawnuje agente, reviewira output
- John NE piše kod, NE edituje fajlove unutar team scope-a
- Agenti implementiraju, John orkestrira

Zašto: Lead kontekst je skup (opus). Implementacija troši kontekst bez potrebe. Lead koji implementira = skuplji agent koji radi isti posao.

4. FILE OWNERSHIP — Nema konflikata

Svaki agent task MORA definisati koje fajlove smije dirati:

```
## Task za Agent X
Files (WRITE): src/api/auth.js, src/api/auth.test.js
Files (READ): src/config.js, src/db.js
```

Pravilo: Dva agenta NIKAD ne pišu u isti fajl. Ako dva taska trebaju isti fajl — sekvencijalno, ne paralelno.

5. TASK GRANULARNOST — 5-6 units per agent

Svaki agent dobija 5-6 self-contained task units:

- Svaki unit ima jasan deliverable (fajl, output, report)
- Svaki unit je testabilan nezavisno
- Prevelik task = agent luta. Premali = overhead koordinacije

Anti-pattern: "Napravi cijeli backend" (preveliko) **Dobro:** "Napravi auth API: register, login, logout, me endpoint. Fajlovi: src/api/auth.js + test."

6. MODEL BUDGET — Strogo

Uloga	Model	Razlog
Lead (John)	opus	Orkestracija, planning, CEO interakcija
Builder agent	sonnet	Implementacija — dobar balans kvalitet/cijena
Validator agent	sonnet	Verifikacija — treba razumjeti kod
Research/search	haiku	Trivijalno — ne treba duboko razumijevanje

NIKAD opus za agente. NIKAD haiku za build.

7. CONTEXT U SPAWN PROMPTU

Agenti NE nasljeđuju lead-ov conversation history. Zato:

- Svaki spawn prompt MORA sadržavati task-specific kontekst
- Referencij konkretne fajlove, ne "pogledaj projekt"
- Uključi acceptance criteria u prompt

Loše: "Fixaj bug u API-ju" **Dobro:** "Fix auth token expiry bug u src/api/auth.js:45. Token se ne refresha nakon 1h. Acceptance: test src/api/auth.test.js prolazi, token refresh radi na 59min."

8. GRACEFUL SHUTDOWN

Svaki team MORA završiti čisto:

1. Lead šalje `shutdown_request` svakom agentu

2. Agent odgovara `shutdown_response`

3. Lead poziva `TeamDelete`

Nikad ne ostavljaj zombie agente.

9. DECISION TREE — Kad šta koristiti

Pitanje: Trebaju li agenti međusobno komunicirati?

├ NE → Subagenti (T2) – jeftinije, dovoljno

└ DA → Agent Team (T3) – skuplje, ali potrebno

Pitanje: Može li se uraditi u jednom fajlu / jednom koraku?

├ DA → Solo (T1) – ne troši na agente

└ NE → T2 ili T3

Pitanje: Treba li CEO approval?

├ DA (build od spec-a, >800K tokena, deploy) → T3 + Plan-First

└ NE (research, fix, maintenance) → T1 ili T2

10. MJERENJE USPJEHA

Svaki T3 team session MORA logirati:

- Ukupni tokeni potrošeni
- Broj agenata
- Trajanje
- Output kvalitet (PASS/FAIL po acceptance criteria)

Log u HiveMind: `hivemind.js post john metrics "T3 team: X agents, Y tokens, Z min, PASS/FAIL"`

Ovo gradi dataset za optimizaciju budućih team sessija.

Primjeri iz prakse

SENTINEL audit (T3): 5 agenata, ~540K tokena, 6.8/10 score — PASS **alai.no update (T1):**

Solo, ~30K tokena, 8 edita — PASS **SLA loop fix (T1):** Solo, ~20K tokena, 4 fajla — PASS **Shell**

injection fix (T1): Solo, ~25K tokena, 4 fajla — PASS

Lekcija: Većina posla je T1. Timovi samo za kompleksno.

Revision #3

Created 2026-02-17 22:15:22 UTC by John

Updated 2026-05-31 20:00:53 UTC by John