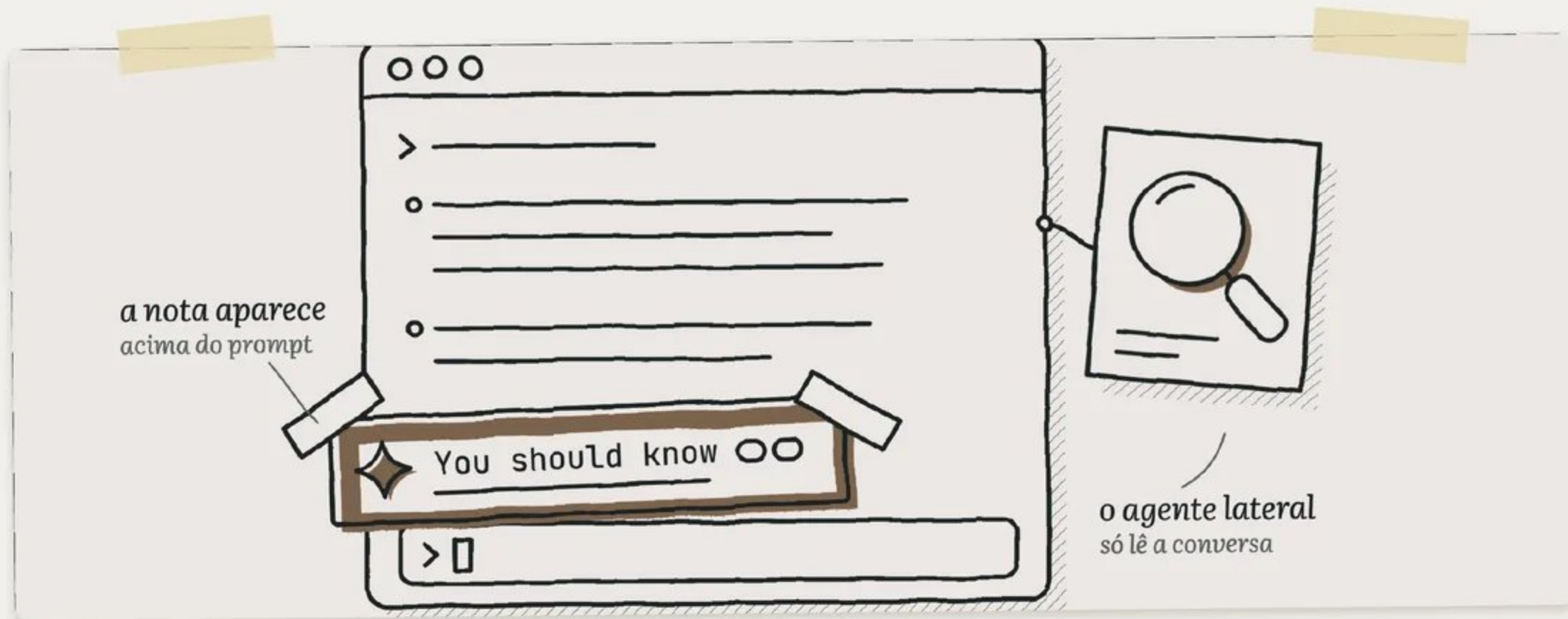


# You should know do Claude Code

Como funciona, como ligar e limites



# O mod avisa o que passaria despercebido

O **You should know** é um mod que vem dentro do Claude Code desde a versão 2.1.287, de 01/10/2026.

Mod é um plugin com código que roda dentro do programa e pode mudar o que ele faz e o que ele mostra na tela.

Enquanto o Claude trabalha numa tarefa longa, um agente lateral lê a conversa e, quando acha algo que você ou o Claude poderiam deixar passar, mostra uma nota acima do prompt.

Importa porque, numa tarefa longa, o Claude toma decisões e deixa de explicar coisas que você só veria no fim.

## para quem

Quem já usa o Claude Code e quer decidir se liga o mod.

## o que ele não é

Ele não é um revisor de código nem um guarda de segurança, e não é o subagente que o Claude cria para uma tarefa.

A apresentação não traz o print de uma nota real: o mod não foi ligado numa sessão de teste, e os exemplos de nota são ilustrativos.

# Um mod embutido, com um agente lateral

A documentação lista o You should know na tabela dos mods embutidos, com o nome `cc-plugin-you-should-know`.

Embutido quer dizer que ele vem com o programa: **não se instala, não se atualiza e não se desinstala à parte.**

o id completo

`cc-plugin-you-should-know@builtin`

O identificador diz “plugin” porque mod é um plugin com código; `builtin` fica no lugar do marketplace, o catálogo de onde vêm os plugins instalados.

subagente

o ajudante do Claude

Recebe um pedido, trabalha numa conversa à parte, com as ferramentas dele, e devolve um resumo ao Claude.

agente lateral

o do You should know

Uma pergunta extra feita sobre a mesma conversa, só para avisar você. Não executa nada e não devolve nada ao Claude.

# Entrou na 2.1.287, junto com os mods

Na 2.1.288, as notas passaram a dizer “we”, “the main agent” ou “you”, conforme quem tomou a decisão.

A 2.1.289, a mais nova em 04/10/2026, não traz nenhuma linha sobre ele no changelog; pelo código, a única mudança em relação à 2.1.288 foi um `0: Dismiss` a mais na pergunta de retorno.

o código

não é público

A documentação diz que o código de alguns embutidos está na pasta `mods` do repositório do Claude Code.

Em 04/10/2026, lá há quatro: `agents-md`, `diff`, `sec-default` e `telemetry`.

O funcionamento interno descrito aqui vem da documentação da API de mods e do código do programa instalado.

**Entrou com os mods**

01/10/2026  
2.1.287

**As notas dizem quem decidiu**

02/10/2026  
2.1.288

**Sem linha no changelog**

03/10/2026  
2.1.289

# Vem desligado, e nem toda conta o vê

Os mods em geral vêm ligados por padrão e pedem o Claude Code 2.1.287 ou mais novo.

O You should know é a exceção: **vem desligado**.

E nem toda conta o vê. Nenhuma das duas fontes ao lado lista o critério completo.

a documentação

Mods overview

Diz que ele aparece “if available for your org”.

o changelog

2.1.287

Diz que ele vale para sessões first-party (ou seja, direto na Anthropic) com a telemetria ligada.

# O `/plugin enable` **liga**, e o `/plugin disable` **desliga**

no prompt do Claude Code

```
/plugin enable cc-plugin-you-should-know@builtin ← liga  
/plugin disable cc-plugin-you-should-know@builtin ← desliga
```

O `/plugin enable` abre a aba **Installed** já no plugin e o liga.  
O outro caminho é à mão: `/plugin`, aba **Installed**, **Show disabled**, e ligar o You should know na lista.

Pelo código da 2.1.289, o `/plugin disable` é o comando que o próprio mod escreve no seu prompt quando você pede para desligar pela nota.

settings.json

enabledPlugins

O ligado e o desligado ficam gravados na chave `enabledPlugins`, que o Claude Code escreve sozinho quando você usa o `/plugin`.

Sem entrada ali, vale o padrão do `plugin`, que neste caso é desligado.

# Duas armadilhas: as flags e o comando da dica

! disableAllHooks, --bare e --safe-mode param os mods instalados, mas **não param os embutidos**, diz a documentação.

## 3 vezes

no máximo, na vida, aparece a dica do início da sessão que oferece ligar o mod, com o comando pronto, e com pelo menos dez sessões entre uma e outra (pelo código da 2.1.289)



### Atenção

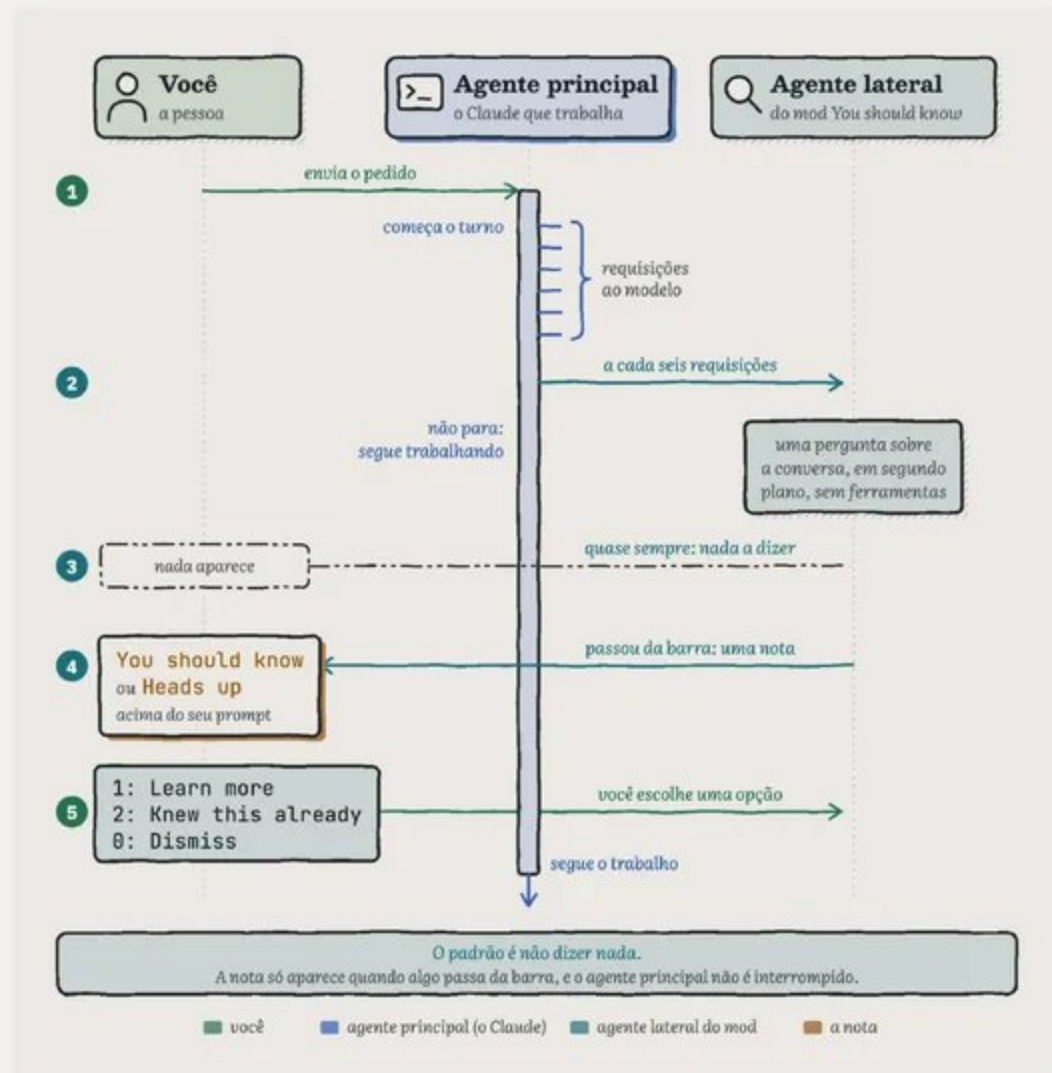
A issue #99071, aberta na 2.1.287, relata que o comando da dica falhou com “Plugin is not installed in this project”.

Nos comentários, uma pessoa achou o mod em /plugin → **Installed** → **Show disabled**, e outra viu que ele não carregava com ANTHROPIC\_BASE\_URL apontando para um proxy local junto com \_CLAUDE\_CODE\_ASSUME\_FIRST\_PARTY\_BASE\_URL=1.

Em 04/10/2026, a issue segue aberta, sem causa confirmada pela Anthropic.

**Se o comando falhar, procure o mod em Show disabled antes de concluir que ele não está disponível para a sua conta.**

# Uma checagem em cinco passos



- 1** Você envia o pedido, e o agente principal começa o turno, que numa tarefa longa passa por várias requisições ao modelo.  
*a conta de seis é por requisição*
- 2** A cada seis requisições do mesmo turno, o mod faz uma pergunta sobre a conversa, em segundo plano.
- 3** O caso comum: a resposta é “nada a dizer”, e nada aparece.
- 4** Algo passou da barra: o mod põe a nota acima do seu prompt.
- 5** Você escolhe uma opção da nota, e o agente principal segue o trabalho, sem ter sido interrompido.

Cada cor é um papel: você (verde), o agente principal (azul), o agente lateral do mod (petróleo) e a nota (âmbar). O seis é o número do código da 2.1.289.

# A pergunta vem a cada seis requisições

- \* No 2, a cada seis requisições do mesmo turno, o mod faz a pergunta dele. A pergunta corre em segundo plano, e o agente principal não para.

## *A conta, pelo código da 2.1.289*

Vale só para o agente principal: os subagentes são ignorados.

Um turno curto nunca chega à checagem.

Sai no máximo uma oferta por turno.

Nada acontece se já há uma nota na tela ou uma pergunta em curso.

Se três ou mais ofertas seguidas somem sem resposta, ele pula as checagens seguintes, cada vez mais, até dezesseis.

model.fork

a pergunta

Pela documentação da API de mods, uma pergunta sobre a conversa atual, com o mesmo modelo e o mesmo prompt de sistema da sessão; por isso a API serve a maior parte dela pelo cache de prompt.

Pelo código, o fork não tem ferramentas (não lê arquivo, não roda comando, não busca na web), não grava nada na conversa e faz no máximo duas idas ao modelo.

*limita as idas, não o preço*

# O caso comum é não aparecer nada.

No 3, a resposta é “nada a dizer”, e nada aparece. O pedido que o mod faz ao modelo diz que o padrão é não sugerir nada e que a barra para mostrar uma nota é muito alta.

O mesmo pedido manda não repetir o que já foi oferecido, não voltar a um tema que você marcou como conhecido e nunca reproduzir segredos, credenciais, tokens ou dados pessoais da conversa.

## Interessante não é o mesmo que importante.

# A nota vem com uma de duas etiquetas

No **4**, algo passou da barra, e o mod põe a nota acima do seu prompt. No **5**, você escolhe uma opção, e o agente principal segue o trabalho.

You should know

etiqueta

**Algo que você deveria entender.**

Heads up

etiqueta

**Sobre o trabalho desta sessão.**

Uma decisão que o Claude tomou, algo que ele não destacou ou um resultado que pode estar errado, quando deixar passar tem um custo imediato.

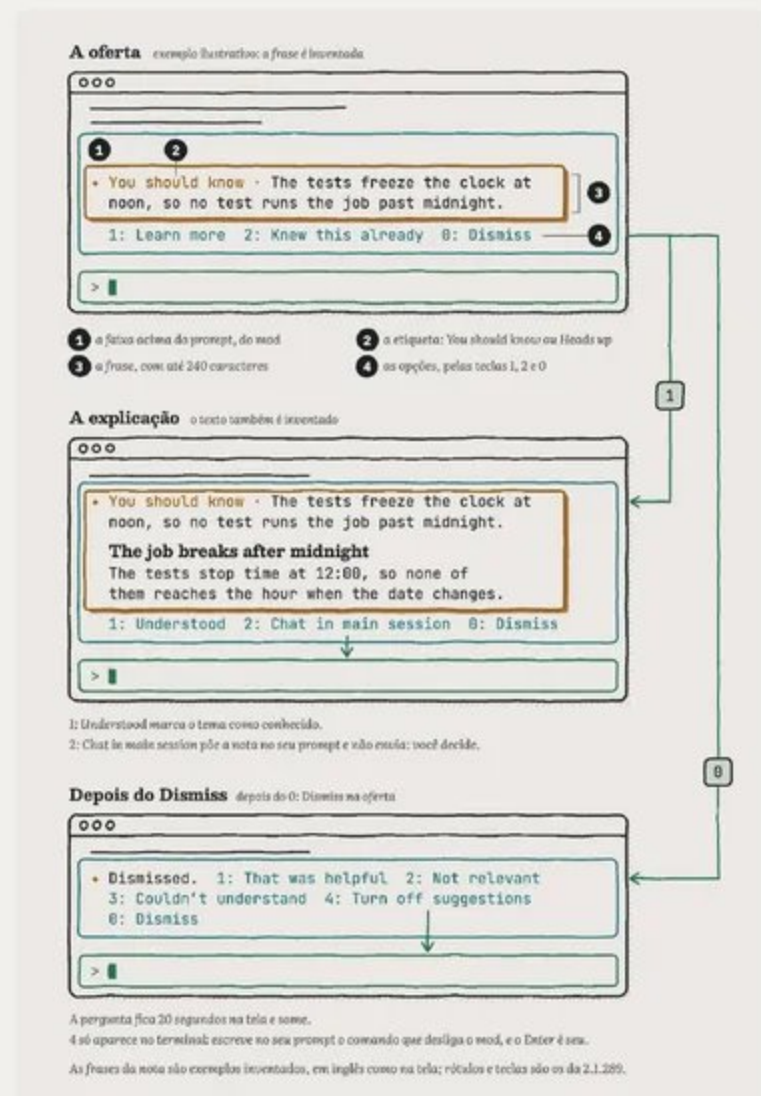
*esta pede atenção na hora*



## Nota

A conta de seis, o fork sem ferramentas, o texto do pedido e tudo o que a nota mostra e faz são detalhes de implementação, lidos no código da 2.1.289. A documentação não os promete, e eles podem mudar em qualquer versão.

# A oferta: uma frase curta e três opções



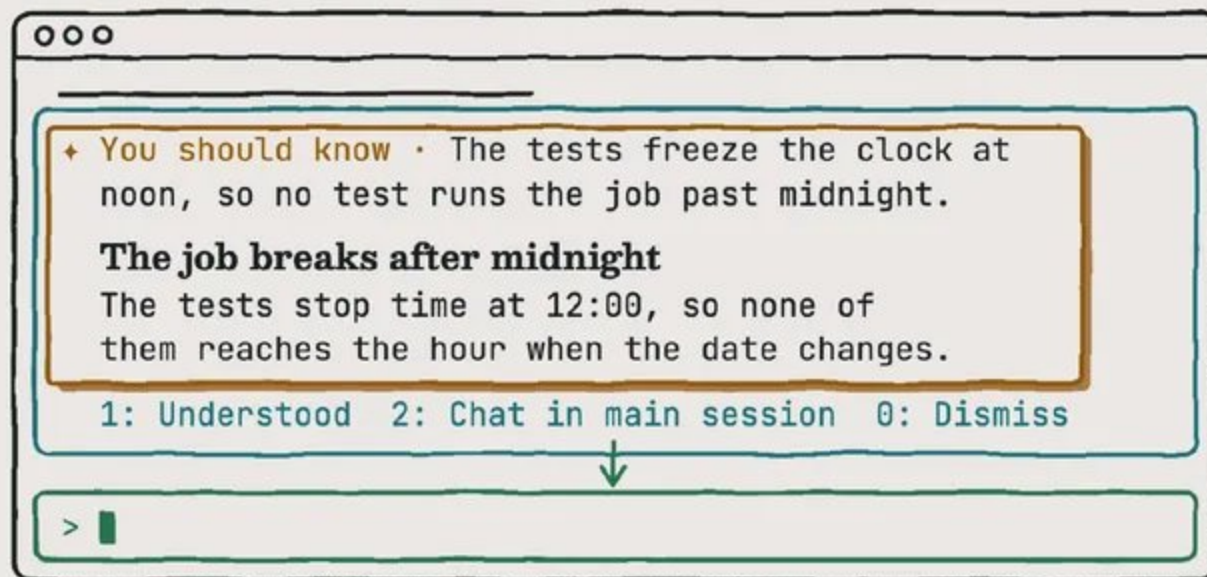
- 1 A nota fica numa faixa logo acima da caixa do prompt, o lugar que a referência dos mods chama de AbovePrompt.
- 2 Ela abre com a etiqueta: You should know ou Heads up.
- 3 Depois, uma frase curta, de até 240 caracteres.
- 4 Embaixo, as opções, cada uma com a sua tecla:  
1: Learn more, 2: Knew this already e 0: Dismiss.

Se você enviar dois pedidos sem responder, a oferta some.

A nota (âmbar), o que é do mod (petróleo) e o que é seu (verde), em três momentos: a oferta, a explicação e a pergunta depois do Dismiss. As frases da nota são exemplos inventados.

# O Chat in main session **não envia nada**

**A explicação** o texto também é inventado



1: Understood marca o tema como conhecido.

2: Chat in main session põe a nota no seu prompt e não envia: você decide.

O Learn more abre o texto completo: um título em negrito e uma explicação curta.

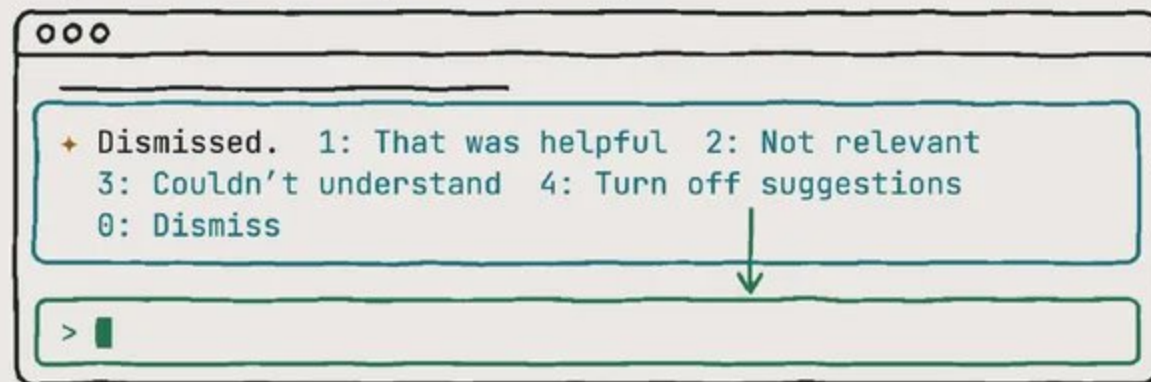
Se a checagem não trouxe a explicação, o mod pede uma ao modelo nessa hora (aparece “One moment...”): mais uma chamada [↑](#) na sua conta.

As opções mudam para 1: Understood, que marca o tema como conhecido, 2: Chat in main session e 0: Dismiss.

No terminal, o Chat in main session **não envia nada**: ele preenche o seu prompt com um rascunho que começa por “Here is a note offered by a side agent:”, seguido da nota citada, e você decide se envia.

# Depois do Dismiss, uma pergunta de retorno

## Depois do Dismiss depois do 0: Dismiss na oferta



A pergunta fica 20 segundos na tela e some.

4 só aparece no terminal: escreve no seu prompt o comando que desliga o mod, e o Enter é seu.

As frases da nota são exemplos inventados, em inglês como na tela; rótulos e teclas são os da 2.1.289.

## Dois relatos abertos no repositório oficial

issue #99232

o idioma

Registra que as notas vêm sempre em inglês, mesmo com a configuração language; o pedido ao modelo, no código, diz para explicar em inglês simples.

issue #99421

o obrigado

Pede um botão simples de “obrigado” na própria oferta: hoje, ali só há o Dismiss, que leva à pergunta de retorno. Pelo código da 2.1.289, o outro caminho é abrir o Learn more e fechar com 1: Understood, sem pergunta.

Fechada na tela da explicação, a pergunta é mais curta: 1: That was helpful, 2: Didn't understand e 0: Dismiss.

O 4: Turn off suggestions escreve no prompt /plugin disable cc-plugin-you-should-know@builtin, e você confirma com Enter.

# Cada checagem gasta da sua conta

As chamadas de modelo dos mods usam o plano ou a chave de API do usuário.

Ou seja: o You should know gasta da sua conta a cada checagem, inclusive quando a resposta é “nada a dizer”.

as chamadas

na sua conta

**A checagem:** uma pergunta sobre a conversa, com no máximo duas idas ao modelo.

**A explicação do** [Learn more](#), quando a checagem não a trouxe.



## Nota

Em 04/10/2026, a Anthropic não publicou quanto o You should know custa, nem em tokens nem em dinheiro, e nenhuma medição foi feita para o post.

# O mod só vê o que passou pela conversa

O que vai ao modelo é a conversa principal mais o pedido do mod. Como o fork não tem ferramentas, ele só enxerga o que já passou pela conversa.

As chamadas que o mod declara, pelo código da 2.1.289, não incluem acesso a arquivos, à rede nem a processos.

o que sai dele

por conta própria

- 1 As chamadas ao modelo: a checagem e, às vezes, a explicação do Learn more.
- 2 Os registros de telemetria, que o mod grava pela API de telemetria e outro embutido, o cc-plugin-telemetry, envia.

A nota só chega à conversa principal pelo Chat in main session, quando você escolhe essa opção.

O anúncio dos mods lembra que eles rodam com o mesmo acesso à máquina que o próprio Claude Code, sem sandbox. Num embutido isso pesa menos, porque o código é da Anthropic.

# A checagem só roda onde a faixa aparece

Pelo código da 2.1.289, o You should know só faz a checagem onde há uma tela que desenha a faixa:

 sem faixa, sem chamada ao modelo.

| Onde o Claude Code roda                                                              | O que um mod desenha aparece                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| claude no terminal, inclusive o terminal integrado do editor e o plugin da JetBrains | sim                                                                                                                   |
| Aba Code do aplicativo de desktop, fora de sessão WSL                                | sim, menos os elementos só de terminal, e só se a cópia do Claude Code que vem no aplicativo for 2.1.287 ou mais nova |
| Sessão WSL no aplicativo de desktop                                                  | não, porque plugins não existem nela                                                                                  |
| Painel de chat da extensão do VS Code                                                | não: os hooks rodam, mas nada aparece                                                                                 |
| claude -p e Agent SDK                                                                | não: os hooks rodam, mas nada aparece                                                                                 |
| Remote Control, pelo claude.ai ou pelo app do celular                                | no terminal da sua máquina                                                                                            |
| Sessão na nuvem                                                                      | não: nada aparece                                                                                                     |

# Cinco limites, na versão 2.1.289

Os limites, em 04/10/2026, na versão 2.1.289:  
*conferido em out/2026*

tarefas longas

1/5

## Só em tarefas longas.

Um turno curto, de poucas requisições ao modelo, nunca chega à checagem.

a barra

2/5

## Quase nunca fala.

A barra é alta de propósito.

a conversa

3/5

## Só lê a conversa.

O que não passou por ela (um arquivo que o Claude não abriu, um teste que não rodou) ele não vê.

o papel

4/5

## Não é revisor de código nem guarda de segurança.

Ele aponta o que leu na conversa; não confere o código nem bloqueia nada.

a conta

5/5

## Depende da conta.

Ele só aparece se estiver disponível para a sua organização, em sessão first-party com a telemetria ligada.

# O mod não foi ligado numa sessão de teste

Em 04/10/2026, foram lidos a documentação oficial, o changelog do site, o anúncio dos mods, as três issues citadas e o código instalado das versões 2.1.287, 2.1.288 e 2.1.289.

O que vem do código está marcado como “pelo código da 2.1.289” e é detalhe de implementação, que pode mudar.

conferido na doc e no código da 2.1.289

as datas

changelog do site

As datas vêm do changelog do site, que traz o mesmo texto da release v2.1.287 no GitHub.

O changelog que vem dentro do binário 2.1.287 vai só até a 2.1.286.

# Para ir além

- ✓ Para ligar:
- ```
/plugin enable cc-plugin-you-should-know@builtin
```
- Se o comando falhar, procure o mod em **Show disabled** antes de concluir que ele não está disponível para a sua conta.

[code.claude.com](#) > [docs](#) > [plugins](#) > [mods](#) > [overview](#)

## As fontes do post

Claude Code: Mods overview, Mods reference e Use the mods API

Claude Code: o changelog (2.1.287 e 2.1.288), os comandos de plugin e o enabledPlugins

Claude: o anúncio dos mods (01/10/2026)

GitHub: a release v2.1.287, a pasta mods e as issues #99071, #99232 e #99421

Leitura do binário 2.1.289 (e do 2.1.287 e do 2.1.288), em 04/10/2026

## Do livro



Volume 07 • 3 artigos

**IA**

[Ver o livro →](#)

[blog.cesarschutz.com.br](#)

**cs Cesar Schutz** blog