

3교시. 똑딱똑딱, 바이브 코딩

1. AI를 활용해 나만의 서비스 구축하기
2. 가위바위보 게임 제작하기
3. 가정통신문 플랫폼 구현하기
4. 피플 인터뷰

학습 목차

- AI를 활용해 나만의 서비스 구축하기
- 가위바위보 게임 제작하기
- 가정통신문 플랫폼 구현하기
- 피플 인터뷰

학습 목표

- 바이트 코딩의 개념을 이해하고, 이를 활용하여 나만의 서비스를 설계하고 구축하는 방법을 탐색할 수 있다.
- 생성형 인공지능을 활용하여 간단한 게임을 기획하고 제작할 수 있다.
- 가정통신문 플랫폼 구현을 통해 서비스 기획, 데이터 저장 및 관리 방식을 학습하고, 학교 현장에 필요한 기능을 직접 설계·구현할 수 있다.

1. AI를 활용해 나만의 서비스 구축하기

• 바이브 코딩이란?

- 바이브 코딩(Vibe Coding) : 자연어로 기능을 설명하면 생성형 AI가 코드를 생성하고, 사용자가 피드백을 주면 수정 및 실행을 반복하는 대화 중심 프로그래밍 방식을 의미합니다.
- 바이브 코딩의 핵심은 개발자의 의도, 컨텍스트, 그리고 특유의 분위기나 느낌을 AI에게 전달하여 원하는 결과물을 구체화하는 고도의 협업 과정입니다.
- 의 개념은 2025년 2월 Andrei Karpathy가 X에 처음 제시하며 세상에 알려졌습니다.



Andrei Karpathy
@karpathy



There's a new kind of coding I call "vibe coding", where you fully give in to the vibes, embrace exponentials, and forget that the code even exists. It's possible because the LLMs (e.g. Cursor Composer w Sonnet) are getting too good. Also I just talk to Composer with SuperWhisper so I barely even touch the keyboard. I ask for the dumbest things like "decrease the padding on the sidebar by half" because I'm too lazy to find it. I "Accept All" always, I don't read the diffs anymore. When I get error messages I just copy paste them in with no comment, usually that fixes it. The code grows beyond my usual comprehension, I'd have to really read through it for a while. Sometimes the LLMs can't fix a bug so I just work around it or ask for random changes until it goes away. It's not too bad for throwaway weekend projects, but still quite amusing. I'm building a project or webapp, but it's not really coding - I just see stuff, say stuff, run stuff, and copy paste stuff, and it mostly works.

8:17 AM · Feb 3, 2025 · 4.1M Views

<https://www.msap.ai/blog-home/blog/vibe-coding/>

<https://wikidocs.net/blog/@jaehong/1838/>

1. AI를 활용해 나만의 서비스 구축하기

• 바이브 코딩의 장단점

• 장점

- 개발 속도 향상 : 아이디어를 자연어로 표현하면 AI가 코드를 생성하여 구현 시간이 단축 됨
- 창의적 사고 촉진 : 어떻게 보다 무엇을 만들지에 집중할 수 있어 창의적 설계가 가능함
- 낮은 진입 장벽 : 프로그래밍 언어나 문법을 몰라도 AI와의 대화를 통해 개발이 가능함
- 즉각적 피드백 : 결과를 바로 확인하고 수정할 수 있어 실험과 디자인 탐색이 용이함

• 단점

- 코드 품질 검토 필요 : 생성된 코드는 오류나 보안 취약점이 있을 수 있어 반드시 검토가 필요함
- 프롬프트 품질의 중요성 : 구체적이고 명확한 요청일수록 더 정확하고 일관된 결과를 얻을 수 있음

1. AI를 활용해 나만의 서비스 구축하기

• 바이브 코딩 툴 비교하기

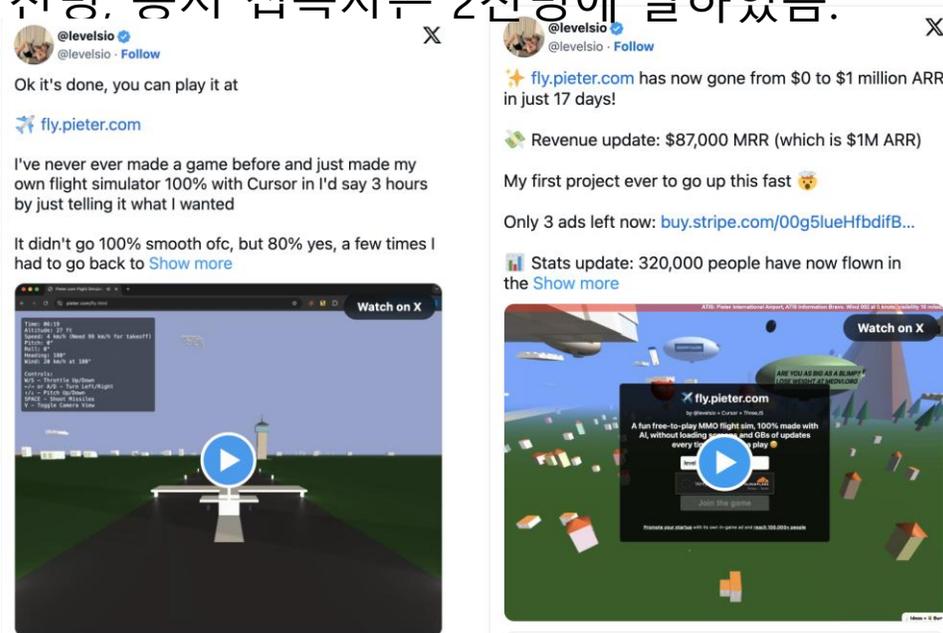
- ChatGPT : 대화형 AI 기반 코딩 도구. 코드 생성·설명·디버깅 지원
- Gemini : 구글의 생성형 AI 기반 통합 개발 도구로, Google Cloud 및 Colab과 연동되어 코드 작성을 지원. Cursor : AI가 통합된 코드 에디터로, 자연어 명령을 통해 코드 작성과 수정이 가능. 개발자 친화적이며 빠른 반복 개발에 강점을 가짐.
- Replit : 웹 기반 IDE로, AI 에이전트가 코드 작성부터 배포까지 지원함.

1. AI를 활용해 나만의 서비스 구축하기

• 바이브 코딩 실제 사례 살펴보기

• 피터 레벨스(Peter Levels)의 바이브 코딩 수익 사례

- 2025년 2월 말 Cursor 도구를 활용해 바이브 코딩으로 웹 기반 비행 시뮬레이터 게임을 제작함.
- 출시 후 17일 만에 약 1억 2천만원의 매출을 기록하였고, 일일 사용자 수는 최대 1만 6천명, 동시 접속자는 2천명에 달하였음.



<https://maily.so/josh/posts/mjz63lnyzwk>

2. 가위바위보 게임 제작하기

• PRD 작성하기

- PRD(Product Requirements Document) : 무엇을 만들 것인지, 왜 만들 것인지를 명확하게 정의하는 제품 기획 문서를 의미합니다.

아래 내용을 기반으로 가위바위보 게임의 PRD를 작성하세요.
내용은 간결하고 시각적으로 이해하기 쉽게 정리해주세요.

1. 프로젝트 개요 : 사용자가 가위/바위/보 중 하나를 선택하면, 컴퓨터와 대결하는 게임을 구현한다.
2. 핵심 기능
 - 사용자가 버튼 클릭으로 선택 (가위/바위/보)
 - 3→2→1 카운트다운 후 결과 표시
 - 카운트다운 동안 컴퓨터의 선택이 랜덤으로 바뀜
 - 사용자의 승/패/무 결과 출력
3. 기술 스택
 - PHP, HTML, CSS, JavaScript
4. 결과 예시
 - 사용자: 🖐️ / 컴퓨터: 🖐️ → 결과: "당신이 이겼습니다!"

- PRD에서는 프로젝트의 목적, 핵심 기능, 기술 스택 등을 정리합니다.
- 생성형 AI를 사용하여, 가위바위보 게임의 PRD를 작성해봅시다.
- .md 파일로 작성하면 생성형 AI에게 PRD를 전달하기가 쉽습니다.

2. 가위바위보 게임 제작하기

• PRD 작성하기

- ① 프로젝트 개요
 - 사용자가 가위, 바위, 보 중 하나를 선택하면 컴퓨터와 대결하는 간단한 게임입니다.
버튼 클릭 → 카운트다운 → 결과 표시 과정을 통해 PHP의 기본 로직과 웹 연동을 학습합니다.
- ② 핵심 기능
 - 사용자 입력 | 가위/바위/보 버튼 클릭
 - 카운트다운 | "3 → 2 → 1" 순서로 표시
 - 랜덤 선택 | 카운트다운 동안 컴퓨터의 선택이 빠르게 바뀜
 - 결과 판정 | 사용자의 선택과 컴퓨터의 선택을 비교하여 "승/패/무" 출력
 - 결과 표시 | 이미지 및 텍스트로 결과 시각화
- ③ 기술 스택
 - Backend : PHP, Frontend : HTML, CSS, JavaScript

2. 가위바위보 게임 제작하기

• 프로젝트 구현하기

- AI가 생성한 코드를 복사합니다.
- 프로젝트 폴더에 코드를 저장하고 실행합니다. (예) html/rsp/index.php

😊 준비 끝! 아래 단일 파일 `index.php` 를 그대로 저장해 실행하면 버튼 클릭 → 3-2-1 카운트다운 → 서버(PHP)에서 최종 결과 판정까지 동작합니다. 즐겁게 수업에 쓰세요!

php

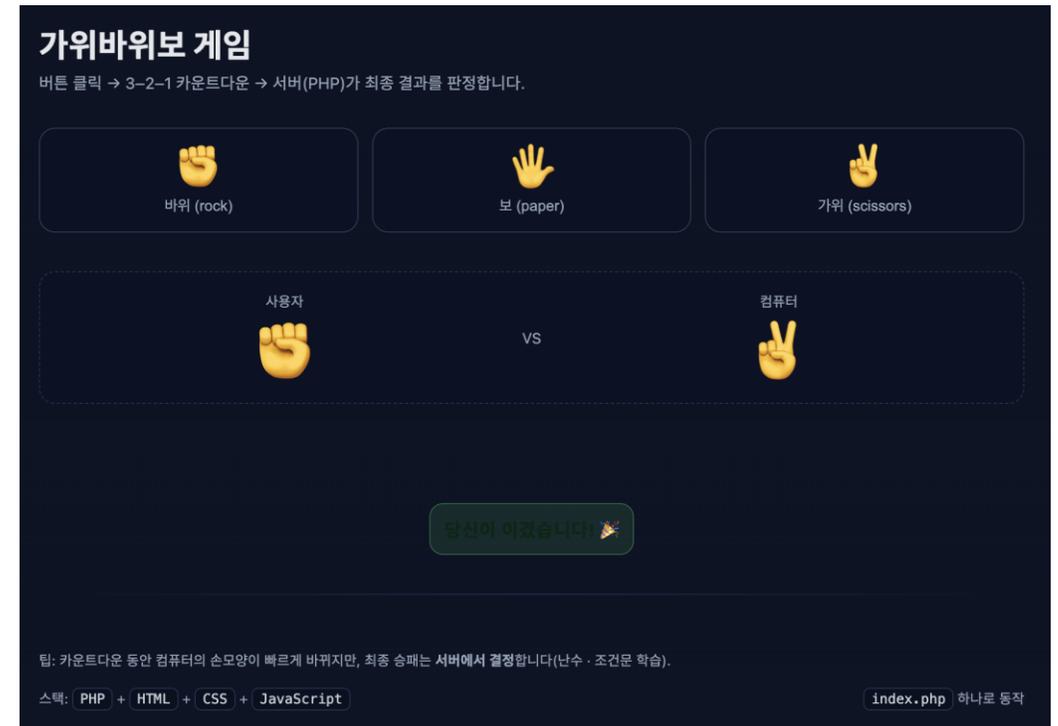
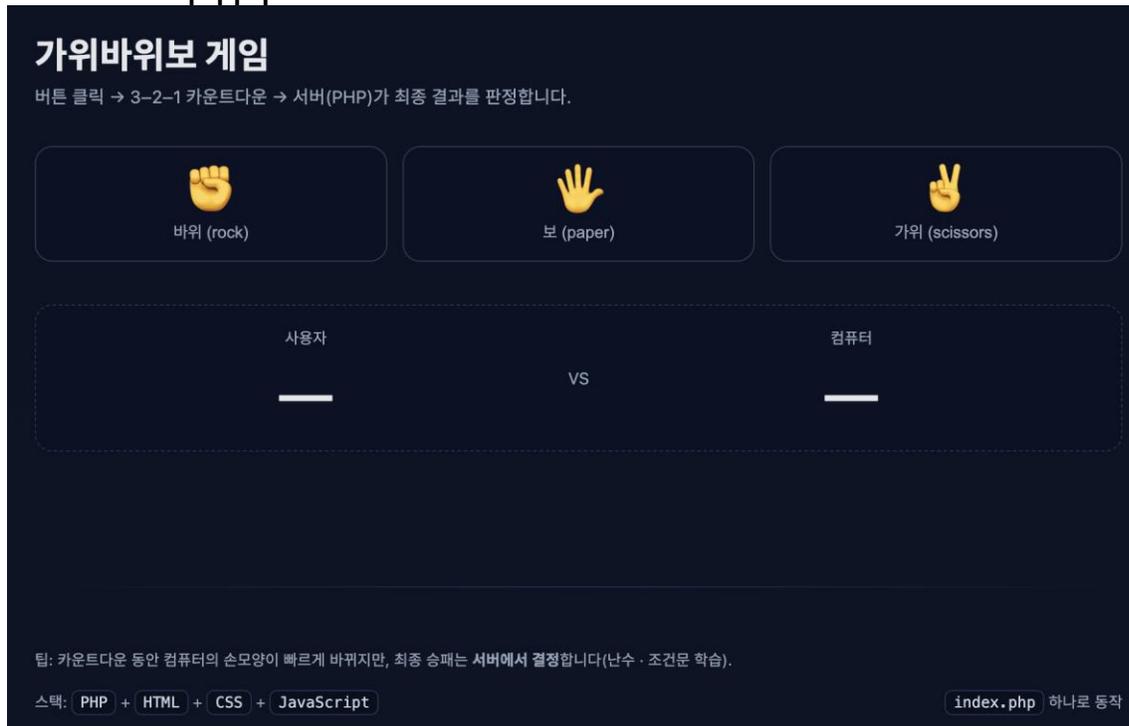
📄 코드 복사

```
<?php
// index.php
// UTF-8 고정
header_remove("X-Powered-By");
```

2. 가위바위보 게임 제작하기

• 프로젝트 구현하기

- 핵심 기능들이 잘 구현되었는지 확인합니다.
- 본 예시에서는 '당신이 이겼습니다!' 라는 결과가 명확하게 보이지 않는 문제가 있습



2. 가위바위보 게임 제작하기

• 프로젝트 수정하기

- 수정이 필요한 내용을 정리하여 프롬프트를 작성합니다.

1. 테마를 밝게 수정해주세요.
2. '당신이 이겼습니다!'와 같은 게임 결과가 눈에 잘 보이게 해주세요.
3. 게임 카운트다운이 더 역동적으로 화면에 보이면 좋겠습니다.

8s 동안 생각함 >

😊 바로 반영했어요! 아래 `index.php` 는 밝은 테마, 눈에 확 띄는 결과 배지/배경, **역동적인 풀스크린 카운트다운(펄스+줌+링 애니메이션)**을 포함한 완성본입니다. 그대로 교체해 사용하세요! 🚀

php

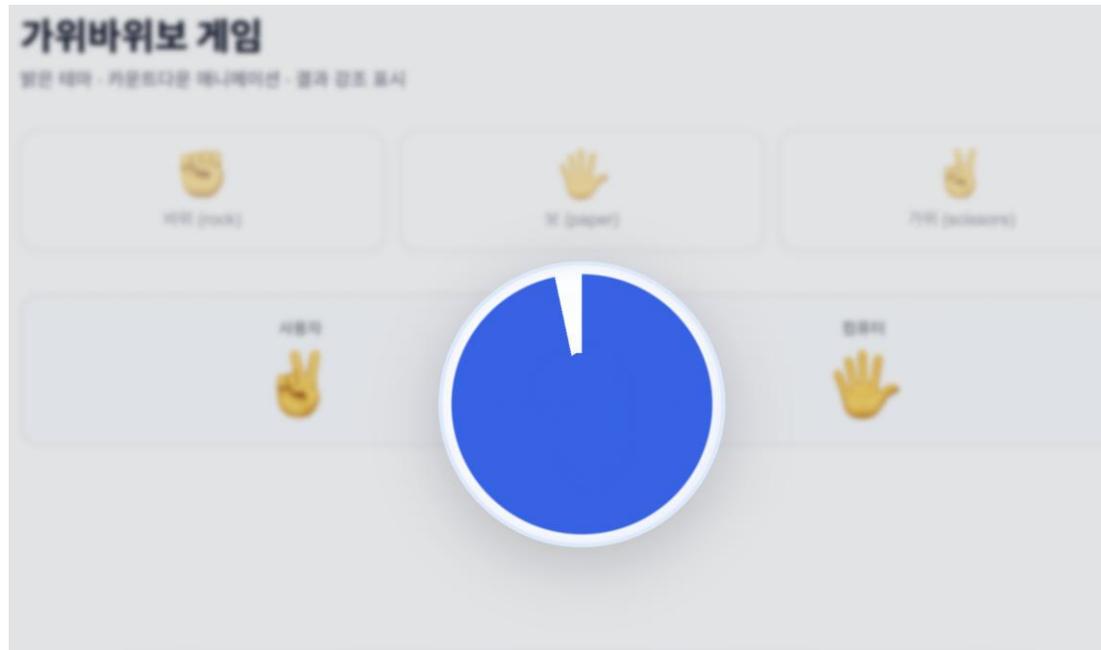
📄 코드 복사

```
<?php
// index.php (Light theme + prominent result + dynamic countdown)
// UTF-8 고정
header_remove("X-Powered-By");
```

2. 가위바위보 게임 제작하기

- **프로젝트 수정하기**

- 핵심 기능들이 잘 구현되었는지 확인합니다.



- 수정이 필요한 내용
- 현재 카운트다운 원과 숫자 색이 둘 다 파란 색이라 구분이 어렵습니다.
- 카운트다운 숫자를 흰색으로 바꾸고자 합니다.
- 사용자 : 컴퓨터의 승패를 기록하고자 합니다.

2. 가위바위보 게임 제작하기

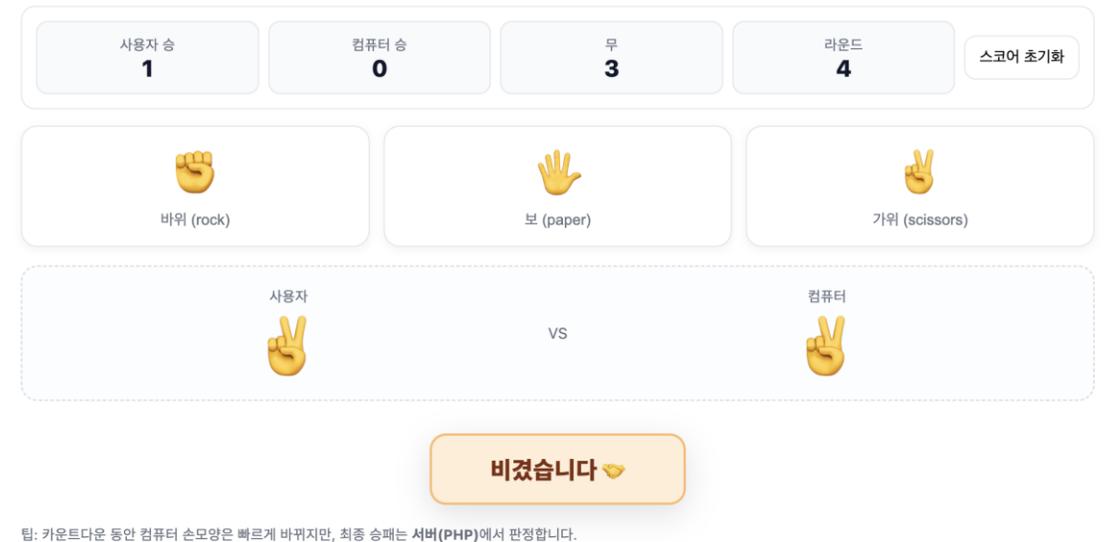
- 프로젝트 수정하기

- 수정이 필요한 내용을 정리하여 프롬프트를 작성하여 수정합니다.



가위바위보 게임

밝은 테마 · 원형 게이미 카운트다운("준비!" → "시작!") · 전적 기록



3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

• PRD 작성하기

- 가정통신문 플랫폼에 필요한 핵심 기능들을 생성형 AI를 활용하여 정리합니다.
- 프로젝트의 목적, 핵심 기능, 기술 스택 등을 정리하여 PRD를 작성합니다.
 - 가정통신문 관리 기능
 - 회신 / 응답 기능
 - 가정통신문 검색 및 필터 기능

아래 내용을 기반으로 가정통신문 플랫폼의 PRD를 작성해주세요.
내용은 간결하고 이해하기 쉽게 정리해주세요.

1. 프로젝트 개요 : 교사가 가정통신문, 알림장, 공지사항 등을 디지털로 관리하고 학부모와 학생이 모바일이나 웹으로 간편하게 확인할 수 있는 학급 소통 플랫폼 구현.

2. 핵심 기능 :

-가정통신문 관리 기능 : 게시물 관리, 파일 첨부

-회신/응답 기능 : 이모지를 통해 반응 첨부 가능

-가정통신문 검색 및 필터 : 키워드, 작성자별 검색 가능

3. 기술 스택 : PHP, 데이터베이스는 SQLite3 사용

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- **PRD 작성하기**

- **① 프로젝트 개요**

- 프로젝트명: 학급 가정통신문 플랫폼
- 목적: 교사가 가정통신문, 알림장, 공지사항 등을 디지털로 관리하고, 학부모와 학생이 모바일 또는 웹에서 손쉽게 확인할 수 있는 학급 소통 플랫폼을 구현한다.

- **② 핵심 기능**

- 가정통신문 관리 기능 : 교사는 공지사항, 알림장, 가정통신문 등을 게시 가능
 - 첨부파일(PDF, 이미지 등) 업로드 지원, 게시물 수정·삭제 및 상단 고정 기능
- 회신/응답 기능 : 게시글에 "확인했습니다", "좋아요" 등 이모지 반응 가능
- 가정통신문 검색 및 필터 기능 : 키워드, 작성자, 게시일 기준 검색, 최근 게시물 자동 정렬 기능

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- **PRD 작성하기**

- **3** 기술 스택

- Frontend : HTML, CSS, JavaScript
- Backend : PHP
- Database : SQLite3

- **4** 시스템 구조 개요

- 교사(게시물 등록) → 서버(저장) → 학부모·학생(확인 및 반응) → 서버(데이터 저장)
→ 교사(통계 확인)

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- **프로젝트 구현하기**

- 프로젝트 파일 구조를 확인합니다.

프로젝트 파일 구조 알려주세요

😊 좋아요! 빠르게 시작하는 미니멀 구조와, 실제 운영을 염두에 둔 확장(MVC) 구조 두 가지를 드릴게요.

1) 미니멀(데모) 구조 — `index.php` 단일 파일 버전

PRD 데모를 바로 돌릴 수 있는 가장 간단한 형태예요.

python

📄 코드 복사

```
class-notice/  
├─ index.php          # 지난 답변의 단일 파일(게시글/검색/반응/통계 포함)  
├─ uploads/          # 첨부 저장(이미지/PDF) - 웹에서 접근 가능  
├─ data/              # SQLite DB 보관(웹 접근 차단 권장)  
└─ .htaccess          # (Apache) 디렉토리 인덱싱/보안 설정
```

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- 프로젝트 구현하기

- AI가 생성한 코드를 복사합니다.
- 프로젝트 폴더에 코드를 저장하고 실행합니다. (예) `html/class-notice/index.php`

학급 가정통신문 플랫폼

역할: 교사 ▾

[게시글](#) [새 게시글](#) [통계](#)

test2
작성자: 담임교사 · 작성일: 23:10:26

test2

test
작성자: 담임교사 · 작성일: 23:10:11

test

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

• 프로젝트 수정하기

- 실행 결과 화면을 SI에게 보여주고, 개선할 점을 제안 받습니다.
- 본 실행 화면에서는 상단 메뉴 정렬 및 강조, 검색 필터 여백 및 버튼 색상 수정, 카드 디자인 개선, 반응 클릭 피드백 색상 추가, 모바일 반응형 레이아웃 개선 등을 제안했습니다.



이미지를 보고 어떤 부분이 수정되어야 할지 개요식으로 정리해주세요

좋아요 😊

올려주신 스크린샷은 “학급 가정통신문 플랫폼”의 현재 UI 시연 화면으로 보입니다.

전체 구조는 잘 되어 있지만, 실제 사용자(교사·학부모·학생) 입장에서 볼 때 다음과 같은 개선 및 수정 포인트가 있습니다.

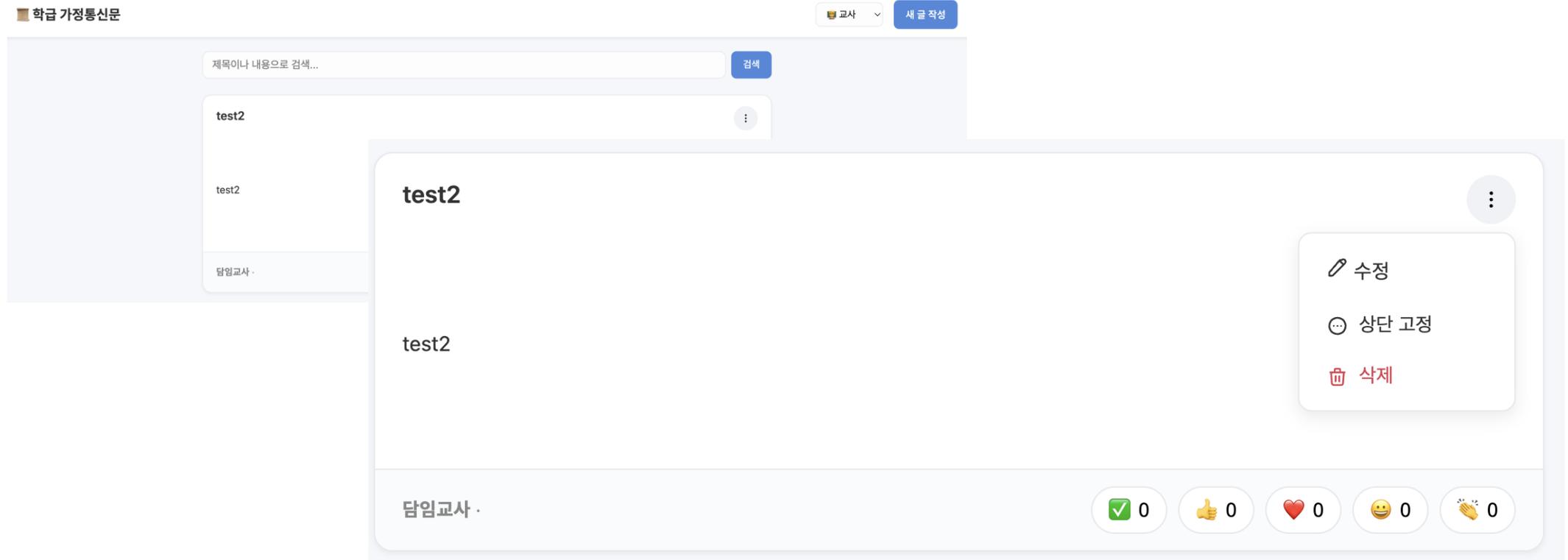
✨ 요약 — 주요 수정 포인트 TOP 5

구분	수정 내용	목적
①	상단 메뉴 정렬 및 강조 (현재 탭 색상 표시)	네비게이션 명확성
②	검색 필터 여백·정렬 및 버튼 색상 수정	탐색성 향상
③	카드 디자인(간격, 그림자, 버튼 정렬) 개선	가독성 및 조작성 향상
④	반응(이모지) 클릭 피드백 색상 추가	상호작용 명확성
⑤	모바일 반응형 레이아웃 개선	접근성 강화

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- 프로젝트 수정하기

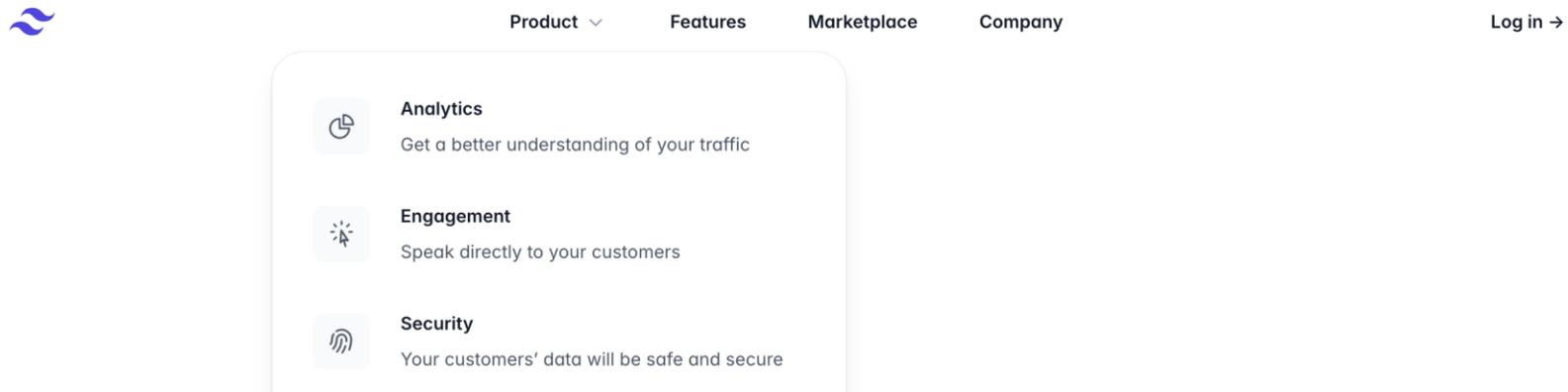
- 수정이 필요한 내용을 정리하여 프롬프트를 작성하여 수정합니다.



3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- **Header, Footer 추가하기**

- Header : 문서나 페이지의 상단 영역에 반복적으로 표시되는 부분입니다.
 - 제목 / 날짜 / 로고 등을 넣을 수 있습니다.



3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- **Header, Footer 추가하기**

- Footer : 문서나 페이지의 하단 영역에 반복적으로 표시되는 부분입니다.
 - 페이지 번호 / 작성자 / 저작권 정보 등을 포함합니다.



Making the world a better place through
constructing elegant hierarchies.



Solutions

Marketing

Analytics

Automation

Commerce

Insights

Support

Submit ticket

Documentation

Guides

Company

About

Blog

Jobs

Press

Legal

Terms of service

Privacy policy

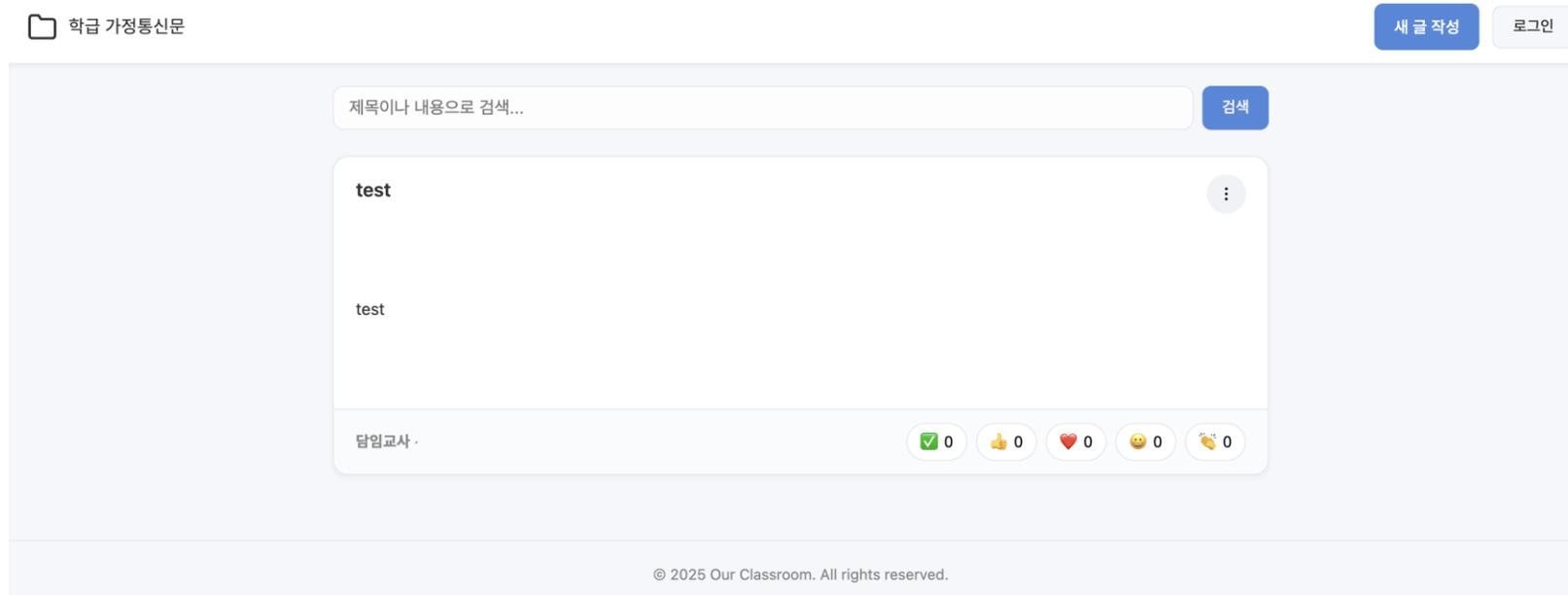
License

© 2024 Your Company, Inc. All rights reserved.

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- **Header, Footer 추가하기**

- Header : 타이틀을 클릭하면 페이지가 새로고침하여 열리도록 수정합니다.
- Footer : 페이지 하단에 저작권 정보만 표시하도록 합니다.



3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

• 로그인 기능 구현하기

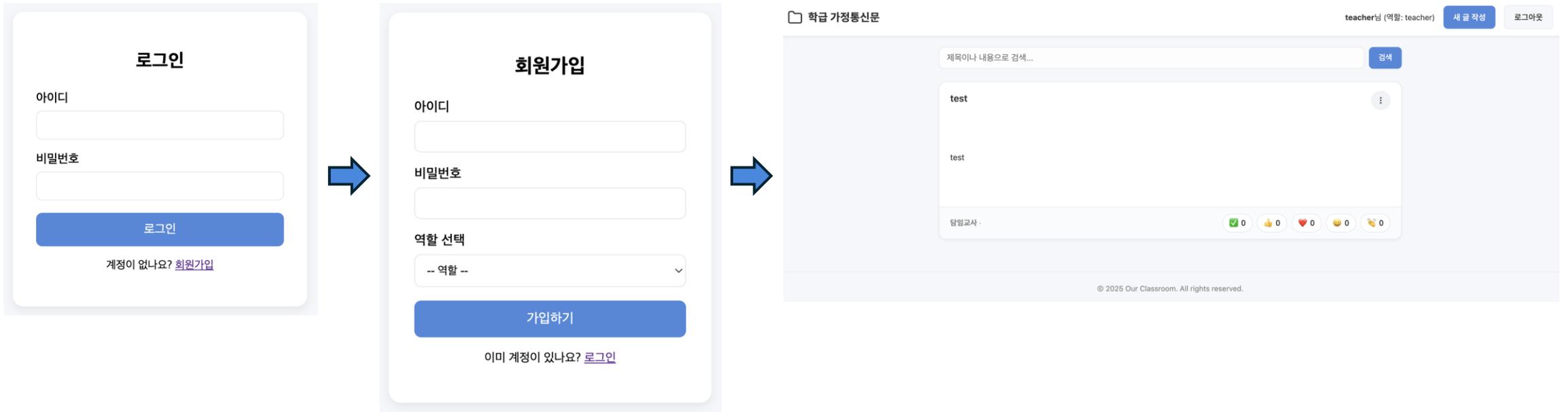
- 로그인/회원가입 기능을 구현하기 위해서는 로그인 페이지 + 데이터베이스 연동이 필요합니다.
- 사용자의 정보(아이디, 비밀번호 등)를 저장하고 인증하는 과정이 필요합니다.
- 로그인 기능은 구현하기 위해서는 다음과 같은 가이드의 새서해야 합니다.

파일명	역할
index.php	사용자 정보를 저장할 데이터베이스 테이블 생성 및 로그인 상태에 따른 페이지 접근 제어
register.php	회원가입 페이지: 사용자가 아이디·비밀번호를 입력하여 계정 생성
login.php	로그인 페이지: 입력한 정보와 DB를 비교해 인증 처리
logout.php	로그아웃 페이지: 세션을 종료하고 로그인 화면으로 이동

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

- 로그인 기능 구현하기

- 회원이 가입을 하고, 로그인을 하면 메인 페이지를 확인할 수 있습니다.



3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

• 로그인 기능 구현하기

- 회원가입을 하면 app.db의 users 테이블에 가입 정보가 입력됩니다.
- users 테이블은 사용자 로그인 정보를 저장하는 기본 테이블입니다.

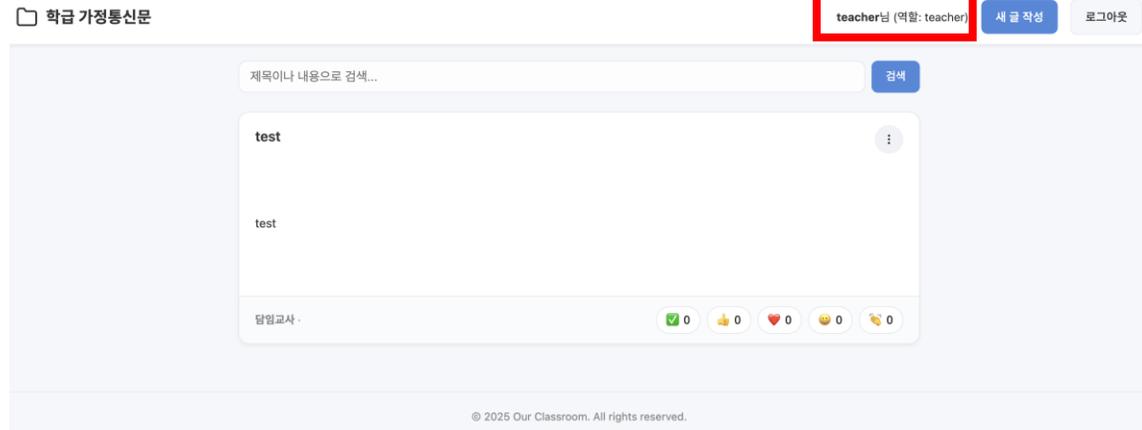
테이블:	users			
id	username	password	role	created_at
...	필터	필터	필터	필터
1	1	teacher	\$2y\$10\$nBNz/Rtj.tCeDGZmFikOuOtI8WW.P3U97dBh/Cy...	teacher

컬럼명	설명
id	고유 식별 번호 (Primary Key)
username	사용자 이름 (로그인 ID)
password	암호화된 비밀번호 (password_hash() 사용)
role	사용자 역할 (권한 구분)
created_at	계정 생성 일시

3. 가정통신문 플랫폼 구현하기

• 로그인 기능 구현하기

- 로그인 상태는 `$_SESSION` 변수를 활용하여 관리합니다.
- 세션 : 웹사이트에서 사용자의 로그인 상태나 활동 정보를 일시적으로 저장하는 기술입니다.
 - 사용자가 로그인을 하면 서버는 고유한 세션 ID를 생성합니다.
 - 이 세션 ID를 사용자의 브라우저 쿠키(cookie)에 저장합니다.
 - 이후 사용자가 페이지를 이동하더라도 서버는 세션 ID로 동일 사용자임을 인식합니



4. 피플 인터뷰

- 선생님의 바이브 코딩 경험을 들려주세요.
- 바이브 코딩을 활용하면 학교 현장에서 어떤 교육 자료나 시스템을 만들어볼 수 있을까요?