

## 1 감수자



조은

Google Developers Expert

## 2 프로젝트 명

간단한 블로그 UI 만들어보기

## 3 프로젝트 설명

Medium 스타일의 간단한 블로그 UI를 만들어봅시다.  
간단한 메뉴 레이아웃을 구현하고, 본문을 표현할 수 있는 수준이면 충분합니다.

프로젝트 예제에는 없지만  
이미지를 넣은 레이아웃을 살펴보면 더 좋습니다.

## 4 프로젝트 과제 상세

### HTML 작성 시 다음 태그를 1회 이상 사용

- `<ul></ul>`
- `<p></p>`
- `<h1></h1>`
- `<h2></h2>`

### CSS 작성 시 다음 코드를 1회 이상 사용

- `float`
- `margin`
- `padding`
- `color`

## 5 점검 및 합격 기준표

- 1) 프로젝트 예제 기준으로 레이아웃이 안 깨지는 한도 내라면 합격입니다.
- 2) Class 명을 모두가 이해할 수 있는 정도로 작성하였다면 합격입니다.

6

Project Material

M

The Startup

GRAMMAR CHEAT SHEET   SUBMIT

The Startup

Medium's largest active publication, followed by +563K people. Follow to join our community.

Follow

👏 14.4K

🔖

Historical figures like Herodotus, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Benjamin Franklin, Eleanor Roosevelt, and hundreds of others have talked about how procrastination is the enemy of results.

One of my favorite quotes about procrastination is from Abraham Lincoln:

“You cannot escape the responsibility of tomorrow by evading it today.”

The funny thing about procrastination is that we all know that it’s harmful. Who actually likes to run away from responsibilities? No one takes pride in doing that. Me neither. And yet, procrastination was the story of my life.

When you procrastinate, you might feel better on the short-term, but you will suffer in the long-term.

It doesn’t really matter why you procrastinate. Some love the pressure of deadlines. Some are afraid to fail so they put it off until the very last moment.

One thing that all procrastinators have in common is that procrastination has a price.

<Medium>

Fast Campus Byte Degree Project

Nav Link A   Nav Link B  
Nav Link C

레벨 1의 마음가짐

레벨업은 어떻게 해야할까

같은 세계에 존재하지만 개발자와 매니저는 전혀 다른 일을 한다. 개발자가 잘 하는 일을 매니저는 못할 수도 있고, 반대일 수도 있다. 어쨌든 나는 8년간의 경험치를 쌓은 개발자에서 0년차 매니저가 되었으니 매니저가 어떻게 레벨업 할 수 있을 지를 고민해야한다.

근데 의외로 답은 간단하게, 게임에서 찾을 수 있더라.

퀘스트

레벨 1인 모험가는 몬스터를 잡는 것보다는 퀘스트를 하면서 레벨 2로 올라간다. 대부분의 게임이 레벨 1에게 주는 퀘스트는 “튜토리얼” 개념으로 제공하고, 튜토리얼을 통과하면 바로 레벨 2가 되는 식이다.

현실 세계에서도 퀘스트를 주지만, 퀘스트 내용이 대부분 Epic 퀘스트라서 세부 사항이 많이 비어있다. 예를 들어서 새로운 서비스를 만들어야 한다고 가정해보자. 아마 본인이 작업자라면 어느정도 머리 속에 떠오르는 상이 있을 것이다.

프론트엔드는 원래 쓰던 **React**에 **Redux**로.. 빌드 시스템은 **WebPack**으로.. 백엔드는 **Java + Spring**일 거고.. 이걸 저 팀에서 맡아주시겠지?

하지만 서비스를 만드는 데에는 그 이상의 이해도가 필요하다.

- 기존 서비스를 분석하여 어떤 포지션으로 자리 잡으면 좋을 지
- 이 서비스를 사용할 주 고객층은 누구일 지
- 이 서비스를 통해서 어떤 문제를 해결하고 싶은 지

<예시>

Copyright **FASTCAMPUS** Corp. All Rights Reserved