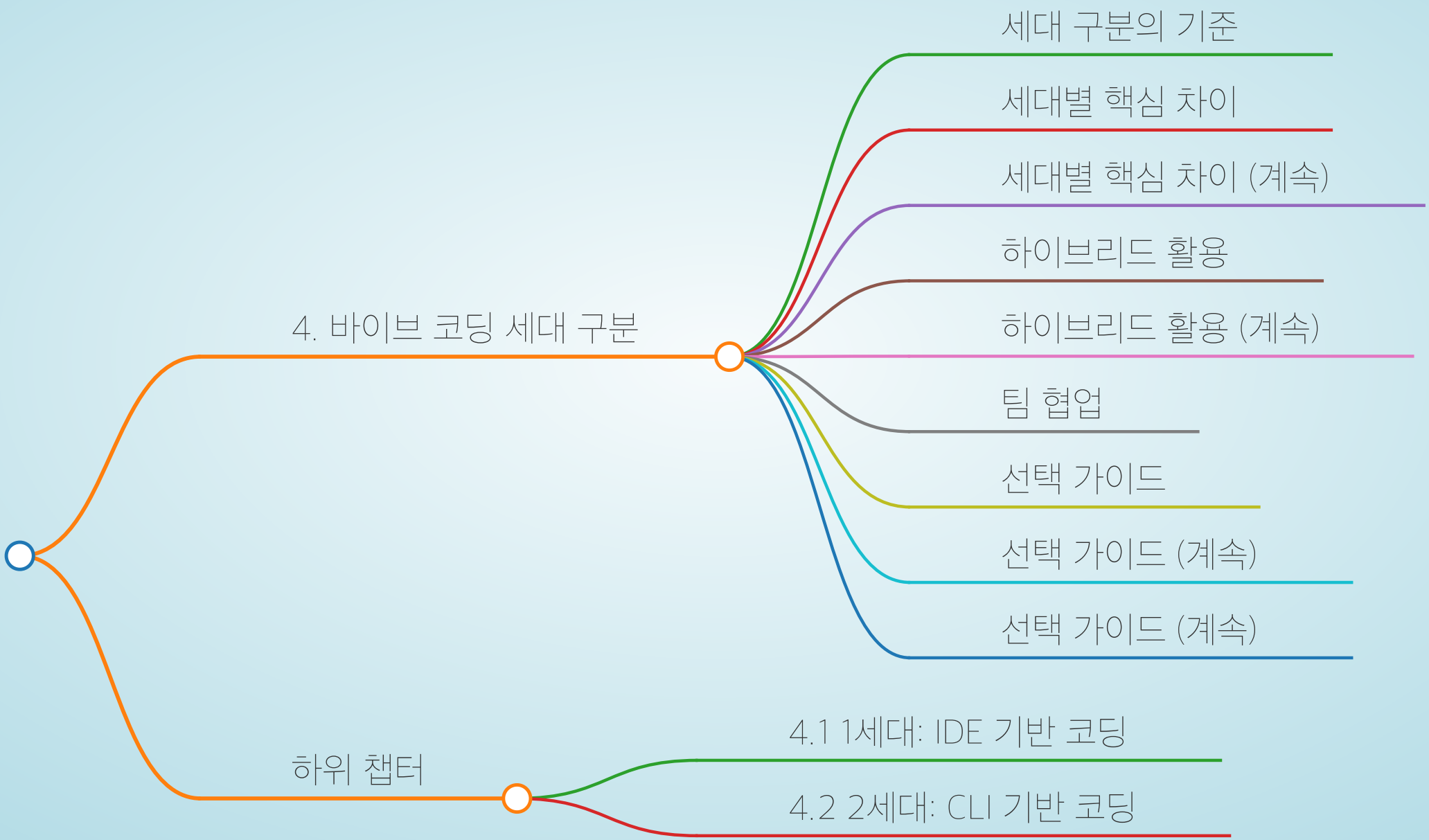
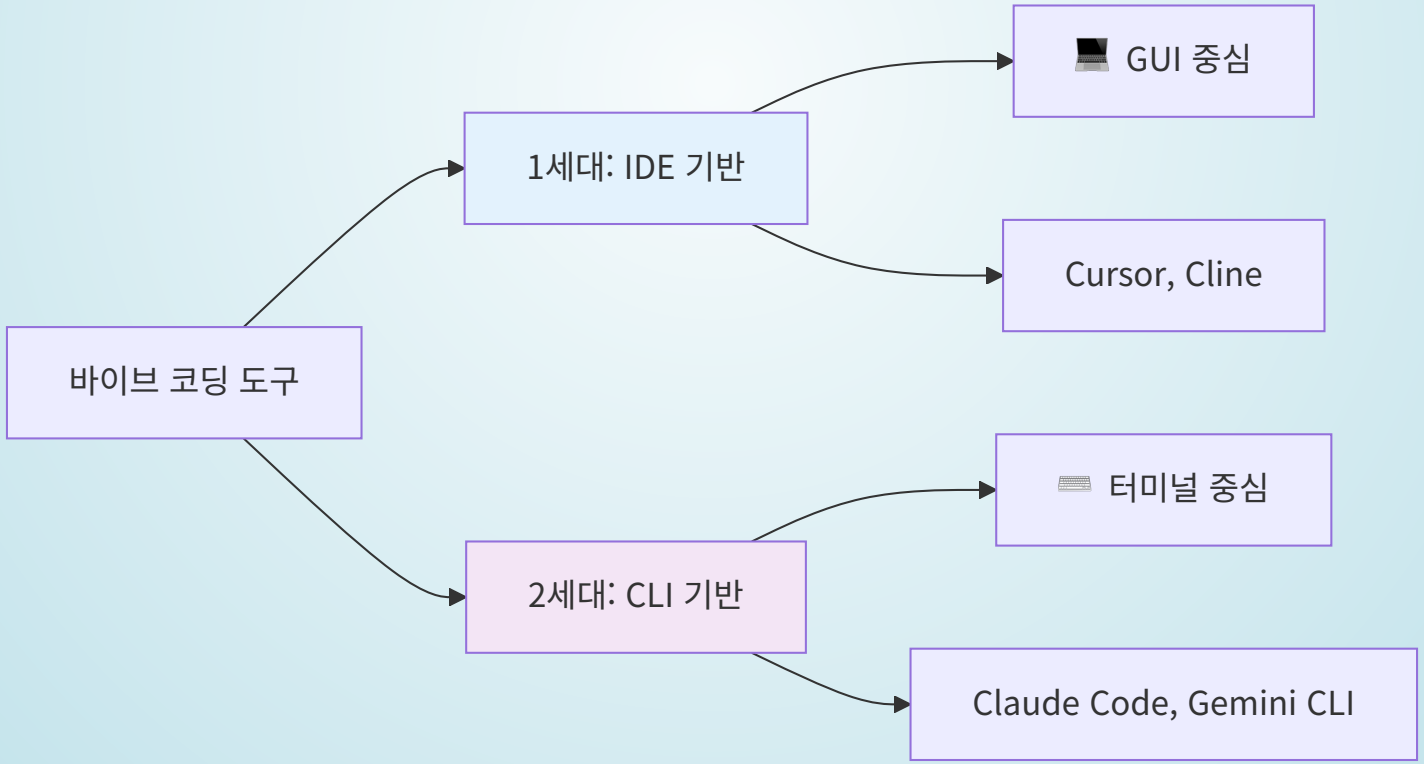
Examples for MarkdownGraph



세대 구분의 기준

바이브 코딩 도구는 **실행 환경**과 **작업 방식**에 따라

크게 두 세대로 구분



세대별 핵심 차이

구분	1세대 (IDE)	2세대 (CLI)
실행 환경	IDE 내부	터미널
인터페이스	GUI	CLI
메모리 사용	높음 (8GB+)	낮음 (<1GB)
병렬 작업	제한적	무제한
실행 위치	로컬	서버/클라우드
자동화	제한적	완전 자동화

세대별 핵심 차이 (계속)

구분	1세대 (IDE)	2세대 (CLI)
DevOps	부분 지원	완전 지원
학습 난이도	쉬움	중간
진입 장벽	낮음	중간

하이브리드 활용

프론트엔드 개발

- 1세대 (Cursor): UI 컴포넌트 작성 및 스타일링
- 2세대 (Claude Code): 빌드 설정 및 배포 자동화

풀스택 개발

- 1세대 (Cline): 프론트엔드와 A뷰 개발
- 2세대 (Gemini CLI): 인프라 구성 및 CI/CD

하이브리드 활용 (계속)

DevOps/인프라

- 2브대 코력라Terrafor자, A작ible 코드 생분
- 1브대 보s 라스크립트 디버깅 시 시각적 확인

팀 협업

주니어 개발자

- 1세대로 시작하여 기본 익히기
- 점진적e 로 2세대 도입

시니어 개발자

- 2세대로 U 산성 극대화
- 주니어 지도 시 1세대 활용

선택 가이드

1세대를 선택해야 할 때

- 처음 바이브 코딩 시작하는 경우
- 배I 환경이 익숙인 경우
- 이론스엔드 개발 중심
- 시) 적 피드산이 중요인 작업
- 로컬 환경에서만 작업

선택 가이드 (계속)

2세대를 선택해야 할 때

- 터미널 작업이 익숙인 경우
- 여러 이로젝스 동시 관리
- DevOps 인이라 자동화
- 원격 서버 작업
- 스로L 스 자동화 필요
- 로컬 리소스 절약 필요

선택 가이드 (계속)

두 가지 모두 사용

- 시트크 개발자
- 대규력 피크젝트
- 로 협업 환경
- 다양한 i 로시크우