

202303080905_2주차

day03 ★ 수업필기_git merge, branch 설정

1 이번 회차 학습 목표 (goal)

1. 배우고자 하는 것

- header 사이 `
` 2개! -> 가독성 관참음!

2 해보기

■ 요약

20자 요약해보기

- 브랜치 만들기

git branch "생성할 branch 이름"

(브랜치 만들고 push 해주기 )

- 브랜치 목록 확인

git branch

git branch -a

- 생성한 브랜치로 이동

git checkout main

git switch "이동할 브랜치 이름"

(? checkout 과 switch 차이점 ?)

- 이동한 브랜치에서 뭔가를 작성 -> 스테이징 -> 커밋 -> push

(블라블라)

git add .

git commit -m "커밋 내용"

git push origin _브랜치 이름_ ★★ (빼먹지말기)

- 저장소 병합

1. main 으로 이동 (병합할 기준)

2. main 에서 commit 할 내용 확인 (commit 하려면, 뭔가를 작성해놓으면 된다.)

3. `git merge dev`

(main 브랜치에서, dev 를 가져와서 병합하기 / main 으로 이동해 있어야 함)

- 깃헙 repository 에 push 하기

- 생성한 브랜치 제거

`git branch -d "제거할 브랜치 이름"`

- 기타

1. 저장에 충돌될 때, 선택하는게 있네 음.

브랜치 6번 만들고, 병합 해보면서, 느낀점 (WIL👉)

merge 전,후 충돌 표시

1. merge 전에, main 에서 적으면 -> 충돌 표시 남 -> 선택해주면 돼
2. merge 전에, 안 적으면 -> 충돌 표시 안남

[수업 내용]

10번 반복을 하면서 느끼는 것

1. 위에 처럼 '프로세스를 요약' 해놓는다.

- 반복 해가면서, 어떤 말인지, 어떤 뉘앙스 인지, 내가 어떻게 적용할 수 있는지 파악해본다.

branch 를 생성하면, **그 순간의 master 내용이 전부 복붙 됨.**

그래서 새롭게 만들어진 branch 에서는, 별걸 하지 않아도, master 에서 만들어진게 복붙해서 들어가짐.

협업 하는거

내가 다른 거 받아오기 ★ ★ ★

- 로컬에서 원격저장소랑 "동일이름" 으로 branch 생성하기 -> 그래야 pull 을 받아올 수 있음.

```
$ git branch jhdev  
$ git checkout jhdev
```

2. pull 받아오기

```
$ git pull origin jhdev
```

내가 브랜치 만들어보기

- 로컬 브랜치랑 원격 저장소 브랜치랑 확인

```
$ git branch -a
```

빨강 : 원격 저장소

흰색 : 로컬 저장소

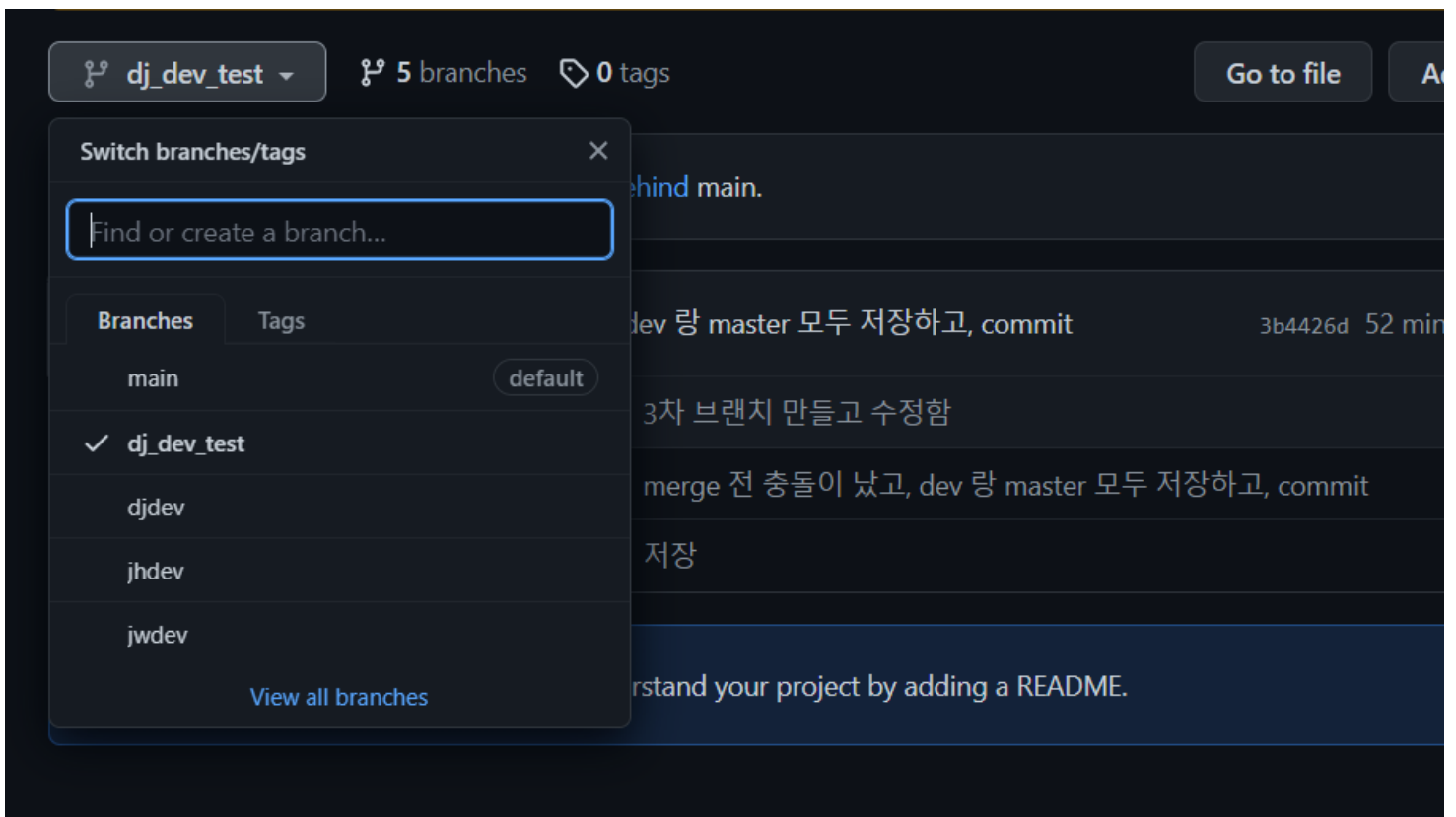
```
user11@DjDragon MINGW64 ~/Desktop/kg/week01/230308 (master)
$ git branch -a
dev_1st_test
dev_230308
dev_2nd_test
dev_3rd_test
dev_4th_test
dev_5th_test
dev_6th_test
dj_dev_test
jhdev
* master
test_dj_dev
remotes/origin/jhdev
```

2. 로컬 저장소로 이동해서 -> push 날려주기

```
$ git checkout dj_dev_test
```

```
$ git push origin dj_dev_test
```

[결과물]



내가 만든거 지우려면

- git 원격 브랜치 삭제 로 검색해서 하기

```
git push origin --delete dj_dev_test
```

수업 내용 필기

git 다시 해보기

1. 새 저장소 만들기

```
git init
```

2. 터미널 git bash 열기

3. 파일 스테이징

```
git add .
```

4. 커밋 메시지 작성

```
`git commit -m "메시지 작업 내용"
```

5. git hub 원격 저장소 연결

```
git remote add origin
```

```
https://github.com/JEONGDEOKJIN/230308.git
```

깃헙에 보면 나옴

6. push

브랜치를 나누기

- 브랜치는 저장소의 작업 공간
- master 는 최종 작업물,
- 다른 브랜치를 만들어서, 다수가 협업할 때, 혹은 혼자 할 때,
- 작업 내용을 나눠서 ★ ★ ★ -> 최종 작업물로 병합!
- 1. master(v0.1) 를 만들어서 작업을 함 -> 2) dev 라는 브랜치를 만듦 -> 계속 dev 에서 작업 -> dev → 그리고 master(v0.2) 로 병합
- 왜냐면, master 에는 '완벽한 파일' 만 올리려고 하는 것 ★ ★ ★
- 마스터에는 '버전' 을 붙인다. ★ ★
- master → dev1, dev2를 각자 하고 있음 -> dev1 에 병합 (또는 dev2 에 병합) -> master 에 dev1 을 병합.
- 작업자 마다 따로 branch 를 파고, dev 작업 하는게 나음.

브랜치 목록 확인

- `git branch`

로컬 저장소의 브랜치 목록 확인

지금은 master 만 있음.

- `git branch -a`

원격 저장소와 로컬 저장소 브랜치 목록 확인

- 현재 선택되어 있는 branch 는 * + 초록색 글씨 로 나옴

브랜치 생성

- `git branch "생성한 branch 이름"`

생성한 브랜치로 이동

- `git checkout main`
 - 'main' branch 로 이동하겠다~!
- `git switch "이동할 브랜치 이름"`

생성된 브랜치 제거

- ``git branch -d "제거할 브랜치 이름"`
 - 내가 이 브랜치에 있으면 안 지워짐

주의사항

1. 브랜치를 만들었으면, push 를 해서, 원격 저장소에 브랜치를 생성해야 함 ★ ★

저장소 병합 merge

- `git merge dev`

master 로, dev 에서 작업한 걸 가져오기

- 만약, 충돌이 나면, 파일 보여주고 선택하게 한다. 🚫🚫🚫
 - 그러면, 변경된거를 push 해줘야 함?

할거

dev push 하고

dev 파일 삭제

작업 공간이 서로 다름

미니 과제

브랜치 생성 병합 6개 해보기

| 요약해보기



팀 과제

내가 맡은 부분

- <https://kgaplan.oopy.io/>

해보기

자주 쓰게 되는 css 모음

- 자식 태그가 부모 div 의 상하좌우 가운데로 오게하기

@ 부모 div 의 css 에 붙이기

```
display: flex;
```

```
align-items: center;
```

```
justify-content: space-between;
```

느낀점 (WIL 🖐️)

- 코드 스니펫만 요약해서 칠 수 있으면, 좋을 것 같음. (Git 했던 것 처럼)
- 위에 처럼 만들었으면, 10번 반복해서 써보고, 그 다음에 느낀 점들을 기록하는게 필요. (정제되는 과정이 필요)

- class 이름 지을 때, area, frame, container 같은거, 어떤 규칙이 있지 않을까.
- '효율적인 노가다' 를 하고 싶는데 ㅠㅠ
- em 같은것도 좀 더 잘 이해하고 싶음. 노션에서 왜 그 단위를 썼는지도 알고 싶기도 함.
- 여러개를 만들어주고 한꺼번에 변화하게 하는 테스트를 하면, 연장하는게 좀 더 쉬울거 같은데? ★ ★ ★ ★ ★

- 한줄 쓰기, 2줄 쓰기 각각 class 가 있으면 좋을거 같다는 생각

```

<!-- 2줄 쓰기 ✓ / 토글 목록 ✓ / 토글 글쓰기 -->
<div class="toggle_item_frame_2line">
  <!-- 점 -->
  <div class="dot_area">
    <div class="dot_icon">

```

- 이렇게 하나하나 다 해야 하는 건가.

- 이런 '글자line 간의 간격' 을 바꾸려면?

저희는 청년의 미래로 실험하지 않습니다.

- **전액 무료** 입니다! 훈련비 전액을 국가에서 부담합니다.
- 2014년부터 **취업률 77%** 의 검증된 게임기획자 과정을 운영해 왔습니다.
- 2016년부터 **가상현실, 증강현실 과정** 을 운영해 왔습니다.
- 2020년부터 전국 3000여개 취업준비기관 중 최초로 **K-Digital Training** 글북세션과강을 운영해 왔습니다.
- 저희는 **9개월** 이라는 충분한 기간 동안 더디게 가고, 넘어지고, 여러 번 좌절하는 모든 수강생을 낙오자 없이 함께 갈 수 있는 **교육 기간** 과 **노하우** 를 갖추었습니다.

- 이걸 publisher? 가 하는 영역인가?

- 언제든 꺼내쓸 수 있게 만드는 느낌 ★★★★★

- ```css

```
.main_page_item_callout_box { width: 700px; height: 82px; background-color: rgb(238, 238, 199, 0.3) /* border: 3px solid black; */ /* border-radius: 20px; */ }
```

``` - 이 부분인데, `border-radius` 로도 안 되는거 같은데 - 우산 `style` 태그에 넣어두자.

- 이걸 padding, margin 으로 줄이는 법은 없나?

K-Digital Training 훈련과정 으로 운영됩니다.

- 3000여개의 훈련기관 + 멧쟁이 사자처럼 등 민간 혁신 훈련기관 + 네이버, 카카오페이, 쏘카 등 디지털 선도기업 이 함께 경쟁한 K-Digital Training에 선정된 초기 43개 기관(상위 1.4%) 중 하나입니다.

div.CalloutBlock\_content\_2qMxv

708.02 × 82.22

Background ☐ #F1F1EF

Padding 16px 16px 16px 12px

ACCESSIBILITY

Name

Role generic

Keyboard-focusable ☐

에 직접 참여합니다.

스 플랫폼 을 제작하는 후반 프로젝트를

기술을 결합해 진행합니다.

합니다.

경일게임아카데미는 일방향적인 이론과 강의 수업이 아닌 다양한 실습 과 프로젝트 로 콘텐츠 기획자로서 역량을 극대화하실 수 있는 현장성 높은 커리큘럼을 설계, 운영합니다.

- 보드 게임 제작

[경일게임아카데미] 게임기획 1개월자 보드게임 (1팀) 포트폴리오

연수 기...


- 글씨 크기 조절 하는 것들도 좀 더 효율적으로 딱 하는게 있을 거 같은데
  - 애초의 것을 잘 잡았으면 -> 기존 것 보고, 가져와서 쓰면 된다.
  - 가로, 세로 높이가 동일하게 작동하는 것들이 있음. 변수화 하면 좋을거 같은데

- 요놈 소스를 못 찾겠네

실제 메타버스 스타트업들이 프로젝트에 직접 참여합니다.

- 기업과 학교가 공동으로 **커리큘럼**을 설계하고
- **메타버스 프로그래밍 과정**과 공동으로 **메타버스 플랫폼**을 제작하는 후반 프로젝트를
- **게임, VR, AR, NFT** 등의 다양한 메타버스 기술을 결합해 진행합니다.


실무 중심의 검증된 커리큘럼을 운영합니다.

 경일게임아카데미는 일방향적인 이론과 강의 수업이 아닌 **다양한 실습**과 **프로젝트**로 콘텐츠 기획자로서 역량을 극대화시킬 수 있는 현장성 높은 커리큘럼을 설계, 운영합니다.

- 보드 게임 제작

[경일게임아카데미] 게임기획 1개월차 보드게임 (1팀) 포트폴리오

밀정● 게임기획 19기 (1팀) - 김광수, 김도연, 박준수, 양연수, 함석신● 제작기간 : 1주 ▶ 대표 전화02-479-4050 ▶ 온라인 문의(홈페이지) <http://www.kiweb.or.kr/>(카카오톡) [https://youtu.be/sZJTUvx\\_tAM](https://youtu.be/sZJTUvx_tAM)



- bookmark bar 를 실제로 놀리는 버튼으로 만들려면?
  - 우선은, 그냥... 만든다... div 로...

- **게임, VR, AR, NFT** 등의 다양한 메타버스 기술을 결합해 진행합니다.

실무 중심의 검증된 커리큘럼을 운영합니다.

 경일게임아카데미는 일방향적인 이론과 강의 수업이 아닌 **다양한 실습**과 **프로젝트**로 콘텐츠 기획자로서 역량을 극대화시킬 수 있는 현장성 높은 커리큘럼을 설계, 운영합니다.

- 보드 게임 제작

[경일게임아카데미] 게임기획 1개월차 보드게임 (1팀) 포트폴리오

밀정● 게임기획 19기 (1팀) - 김광수, 김도연, 박준수, 양연수, 함석신● 제작기간 : 1주 ▶ 대표 전화02-479-4050 ▶ 온라인 문의(홈페이지) <http://www.kiweb.or.kr/>(카카오톡) [https://youtu.be/sZJTUvx\\_tAM](https://youtu.be/sZJTUvx_tAM)



- 루아스크립트와 로블록스 스튜디오를 활용한 프로젝트 진행 ( 아래 참고영상은 게임기획 과정에서 진행된 루아스크립트+네코랜드 프로젝트입니다. )

[경일게임아카데미] 게임기획 4개월차 (팀 EGG TART) 네코랜드 포트폴리오

클라임 에그● 게임기획 20기 (EGG TART) 최성문, 조지훈, 정종하, 이여름● 장르: 캐주얼 아케이드● 개요: 통통 튀는 캐릭터로 즐기는 클레이밍 게임● 제작기간 : 3주 ▶ 대표 전화02-479-4050 ▶ 온라인 문의(홈페이지) <http://www.kiweb.or.kr/>(카카오톡) <https://youtu.be/Z6jYF1C0jQI>



- FPS 게임의 공간설계( 레벨디자인 )

[경일게임아카데미] 게임기획 김지동 학생 3개월차 포트폴리오

Nuclear Power Plant. 김지동경일게임아카데미 홈페이지 <http://www.kiweb.or.kr/>





추가로 해야할 것

# What i learned

---

- git branch 작성 및 merge 병합을 6번 했다. 그러면서, 느껴지는게 있었다. 이 상태에서 git 관련된 책을 읽으면 좀 더 이론적인게 보완되지 않을까, 그런 생각도 든다.
- 가운데로 오게 하기 , 000 해보기 같이 반복할 때, 1번째 느낀 것과, 5번째 하면서 느끼는 것은 분명 다르다. ★★★★★
  - 완전히 이해하지 않더라도, 5번 반복하는 것. 그것이 먼저다.
  - 5번 반복할 수 있게 요약해놔야 한다. ★★★★★
  - 이 수업에서 얻을 수 있는 건 그것.
  - 좀 더 deep 한 이해는 추가적인 몫이다.

--- ## 참고자료 - KGA\_경일게임아카데미\_블록체인과정  
\_WEEK01\_HTML ---