

ux auto gulp 가이드

≡ 작성자	이트라이브
📅 최종업데이트	@2021년 8월 10일



Ux Auto Guide 문서는 gulp 시스템에 대한 가이드입니다.

[gulp 설치 가이드](#)

[gulp 폴더 및 파일 가이드](#)

[gulp 작업 폴더 구조 요약](#)

[작업 경로 구조](#)

[dev, www, build 폴더의 설명](#)

[css, css_partials 폴더의 설명](#)

[퍼블리싱 공통 가이드](#)

[코딩리스트 작성 가이드](#)

[cl.pug](#)

[_src/_codinglist/_cl01.pug](#)

[프로토타입 작성 가이드](#)

[프로토타입 소스 작성 법](#)

[pug 가이드](#)

[pug 기본 문법 가이드](#)

[pug 파일 가이드](#)

[sass 가이드](#)

[sass 기본 문법 가이드](#)

[sass 주요 공통 분할 파일](#)

[sass 서브 파일](#)

[참고 URL](#)

gulp 설치 가이드

ux_auto_gulp/README.md

gulp 폴더 및 파일 가이드



폴더와 파일이름 맨 앞에 _ 언더바로 시작하는 폴더 및 파일은 build 시에 생성되지 않습니다.

gulp 관련 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>gulp/</u>	gulp 구동에 필요한 세팅파일 폴더	
<u>node_modules/</u>	gulp 시스템을 구동 시키는데 필요한 모듈 폴더	- npm install 하면 자동 생성됨 - 미리 생성된 폴더를 복사해서 사용 가능

gulp 관련 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>gulp/common.js</u>	공통 task 설정	
<u>gulp/config.js</u>	task 환경 설정	
<u>gulp/etc.js</u>	기타 task 설정	
<u>gulp/sprite.js</u>	sprite task 설정	
<u>gulp/pug.js</u>	pug task 설정	
<u>gulp/scss.js</u>	scss task 설정	
<u>gulp/js.js</u>	js task 설정	
<u>gulp/images.js</u>	이미지 task 설정	
<u>README.md</u>	gulp 세팅 가이드	
<u>package-lock.json</u>	package.json 에서 파생된 파일	지워도 자동으로 재 생성됨
<u>package.json</u>	gulp에 필요한 패키지를 설치하기 위한 목록을 관리하는 파일	프로젝트 이름 세팅 해야 함
<u>.gitignore</u>	git 에서 파일을 주고 받을때 불필요한 파일을 주고 받지 않도록 설정하는 파일	기본으로 숨김처리 되어있음

_src 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>_src/</u>	공통 소스 모음 폴더	
<u>_src/_pug/</u>	공통 pug 소스 폴더	

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>src/ js/</u>	공통 js 소스 폴더	
<u>src/ js/ library/</u>	js 라이브러리 폴더	검증된 라이브러리를 모아두고 필요할때 복사해서 사용
<u>src/ scss/</u>	공통 scss 소스 폴더	
<u>src/ scss/ library.</u>	라이브러리 scss 소스 폴더	검증된 라이브러리를 모아두고 필요할때 복사해서 사용
<u>src/ scss/ sprite</u>	스프라이트 scss 소스 폴더	자동 생성
<u>src/doc/</u>	가이드 문서 폴더	

src 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>src/ pug/ _extend_html5.pug</u>	pug 기본 템플릿	프로젝트별로 소스편집 필요함
<u>src/ pug/ _setting.pug</u>	pug 세팅 파일	변수, mixin 등을 세팅하여 모든 페이지에서 적용됨
<u>src/ scss/ library/*.scss</u>	css 라이브러리	이름을 구글에서 검색해보면 자세한 내용을 알 수 있음. 대체로 라이브러리 js 와 매칭됨. 라이브러리가 css 버전일 수도 있는데 확장자를 scss 로 변경해서 추가 하면 됨. 사용은 css_partials 폴더에 복사 해서 사용함.
<u>src/ scss/ sprite/*.scss</u>	css sprite 파일	자동생성
<u>src/ scss/ _setting.scss</u>	scss 세팅 파일	변수, mixin 등을 세팅하여 모든 페이지에서 적용됨
<u>src/ js/ library/*.js</u>	js 라이브러리	이름을 구글에서 검색해보면 자세한 내용을 알 수 있음
<u>doc/uxautogulp_guide.pdf</u>	ux autogulp guide	작성은 노션에서 함

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>doc/pug_code_guide.pug</u>	pug 콘텐츠 페이지 작성 가이드	예제 소스와 주석으로 작성 방법 설명
<u>doc/pug_extend_guide.pug</u>	pug extend 페이지 작성 가이드	예제 소스와 주석으로 작성 방법 설명

코딩리스트 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>_codinglist/</u>	코딩리스트 분할 파일 폴더	

코딩리스트 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>_codinglist/_cl01.pug</u>	코딩리스트 분할 파일	파일 이름 변경 가능
<u>_codinglist/_prototype_cl.pug</u>	코딩리스트 분할 파일	프로토타입 리스트
<u>_codinglist/_prototype_mailform.pug</u>	코딩리스트 분할 파일	메일폼
<u>_codinglist/_prototype_data.pug</u>	프로토타입 리스트 데이터 파일	
<u>cl.pug</u>	코딩리스트 파일	

js 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>js/</u>	프로젝트 js 폴더	

js 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>js/common.js</u>	페이지 공통 js	
<u>js/main.js</u>	메인 페이지 js	
<u>js/jquery.scrollbar.min</u>	디자인 스크롤바 js	v0.2.10 https://github.com/gromo/jquery.scrollbar/

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
js/jquery.js	jquery	v3.5.1
js/swiper.min.5.4.5.js	swiper	v5.4.5 http://swiperjs.com
js/gsap.min	GreenSock	v3.6.1 https://greensock.com
제목 없음		

css 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
css/	프로젝트 css 폴더	
css_partials/	css 분할 파일 폴더	header, footer, 프로토타입, 라이브러리 등

css 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
css/main.scss	메인 sass 파일	메인 관련 sass 파일 include
css/common.scss	공통 sass 파일	공통 관련 sass 파일 Include
css_partials/footer.scss	footer 용 sass 파일	
css_partials/header.scss	header 용 sass 파일	
css_partials/prototypelist.scss	프로토타입리스트 sass 파일	프로토타입리스트 디자인을 위한 소스
css_partials/codinglist.scss	코딩리스트 sass 파일	코딩리스트 디자인을 위한 소스
css_partials/jquery.scrollbar.scss	디자인 스크롤바 sass 파일	js/jquery.scrollbar.min 라이브러리 css
css_partials/reset.scss	리셋 sass 파일	
css_partials/print.scss	프린트 세팅용 sass 파일	
css_partials/font.scss	웹폰트 세팅용 sass 파일	
css_partials/main_content.scss	메인 콘텐츠 sass 파일	
css_partials/prototype_*.scss	프로토타입 sass 파일	

image 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
images/	프로젝트 이미지 폴더	
images/common/	공통 이미지 폴더	
images/mail/	메일 템플릿 이미지 폴더	

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>images/sprite_mobile/</u>	스프라이트 mobile 이미지 폴더	
<u>images/sprite_pc/</u>	스프라이트 pc 이미지 폴더	

image 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>images/common/blank_size_100.png</u>	dimm 용 이미지	
<u>images/common/sprite_mobile.png</u>	sprite 모바일 1배 이미지	자동생성
<u>images/common/sprite_mobile@2x.png</u>	sprite 모바일 2배 이미지	자동생성
<u>images/common/sprite_pc.png</u>	sprite pc 이미지	자동생성
<u>images/sprite_pc/</u>	스프라이트 pc 이미지 폴더	
<u>images/sprite_mobile/</u>	스프라이트 mobile 이미지 폴더	
제목 없음		

html 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>html/</u>	프로젝트 html 폴더	
<u>html/include/</u>	include html 폴더	header, footer 등
<u>html/mail/</u>	메일 템플릿	
<u>html/prototype/</u>	프로토타입 html 폴더	버튼, 폼요소, 테이블 등
<u>html/main/</u>	메인 html 폴더	
<u>html/sub/</u>	서브 html 폴더	프로젝트 카테고리별로 이름변경 후 생성하기

html 파일

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>html/include/footer.pug</u>	공통 푸터 파일	
<u>html/include/header.pug</u>	공통 헤더 파일	
<u>html/mail/mailform_*.html</u>	메일템플릿	
<u>html/mail/mailform_sample*.html</u>	메일템플릿 샘플	샘플파일은 프로젝트마다 퍼블리싱된 메일 폼

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>html/main/main.pug</u>	메인 파일	
<u>html/sub/sub.pug</u>	서브 파일	sub 라는 이름은 임시. 프로젝트 카테고리에 따라 세팅 해야함
<u>html/sub3depth/sub3depth_sample.pug</u>	3덱스 서브 파일	3덱스로 폴더가 만들어 질때 샘플 파일
<u>html/prototype/prototype_guide.pdf</u>	퍼블리싱 가이드	프로젝트별로 세팅 후 산출물 제출. 작성은 노션에서 함
<u>html/prototype/*.pug</u>	프로토타입 파일	종류별로 분할

기타 폴더

Aa 이름	≡ 설명	≡ 비고
<u>www/</u>	html, css 등을 생성한 폴더	퍼블리싱 작업자들이 코딩된 화면을 확인하기 위해 생성됨
<u>build/</u>	build 폴더를 위한 부모 폴더	build를 컴파일 할때 build 폴더를 지우기 때문에 git 서버 통신을 위한 고정 영역을 만들어 뒀음
<u>build/build/</u>	html, css 등을 생성한 폴더	개발에 전달하기 위한 소스가 생성되는 폴더

gulp 작업 폴더 구조 요약

작업 경로 구조

- 퍼블리싱 작업은(www 폴더) 절대경로로 작업 합니다.
- 개발에 전달하는 산출물은(build 폴더) 상대경로로 gulp에서 변경 됩니다.

dev, www, build 폴더의 설명

- dev/ 폴더에서 모든 퍼블, 스크립트 작업을 진행 합니다.
- 작업한 내용을 저장 할때마다 www/ 폴더에 결과물이 저장 됩니다.
- npm run gulp 를 실행시켜서 웹서버가 실행 되면 브라우저에서 보이는 내용은 www/ 폴더를 바라 봅니다.
- build/ 폴더는 최종 작업물을 개발에 넘길때 사용 합니다.

css, css_partials 폴더의 설명

- css/ 폴더는 최종 산출물 css 파일을 생성하는 곳입니다.
- css_partials/ 폴더는 퍼블 작업시에 사용하는 sass 소스 폴더입니다.
- css_partials/ 폴더의 생성 목적은 느린 gulp build 속도를 개선 하기위해 만든 폴더입니다.
- 퍼블 작업시에는 개별 파일들은 모두 각각 실행 시킬 수 있도록 css_partials/ 에서 사용하고,
- 최종 산출물은 css_partials/ 폴더의 모든 파일들을 css/ 폴더의 파일에 모두 import 하여 최종산출물 파일 갯수를 최소화 합니다. (웹페이지 로드시에 리퀘스트수를 줄이기 위해서 css 파일은 common.css, main.css, 카테고리별.css 로 현재 구조화 하고 있습니다.)

퍼블리싱 공통 가이드

- 소스 공백은 스페이스를 사용 (2칸 or 4칸)
- 탭 공백은 사용하지 않습니다. (탭 공백과 스페이스 공백이 겹치면 gulp 오류가 발생합니다.)
- 사용하는 에디터에서 파일 저장시 공백 제거 옵션을 설정 하도록 합니다.

코딩리스트 작성 가이드

cl.pug

- h1.project-tit 영역에 프로젝트 제목을 입력해 줍니다.

```
div.cl-info-area
  h1.project-tit 프로젝트 제목을 입력해주세요.
```

- case item[1] 영역에 코딩리스트 파일이 생성되는 만큼 추가해 줍니다.

```
case item[1]
  when 'p1'
    include _codinglist/_prototype_cl
  when 'p2'
    include _codinglist/_prototype_mailform
  when 1
    include _codinglist/_cl01
```



```
when 2
  include _codinglist/_cl02
```

- 코딩리스트는 프로젝트 카테고리별로 생성하는 것을 권장 합니다.
- +link-category([...]) 영역에 카테고리명을 입력하고 순서대로 번호를 넣습니다. 프로토타입은 맨 마지막줄에 넣어 줍니다.

```
+link-category(
  [
    ['1. 메인', 1],
    ['2. 서브', 2],
    ['프로토타입', 'p1'],
    ['메일템플릿', 'p2'],
  ]
)
```

- 위 번호는 case item[1] 영역의 when 항목과 매칭 됩니다.

_src/_codinglist/_cl01.pug

- 프로젝트 카테고리별로 파일을 생성 합니다. 예) _cl01.pug, _cl02.pug, cl03.pug
- 프로토타입은 _src/_codinglist/_prototype_cl.pug
- 생성된 파일은 case item[1] 영역의 when 항목에 include 해줍니다.

```
table.cl-table
  +table_thead
  tbody
    <!-- tr 영역을 복사해서 아래와 같이 텍스트 작성하면 됩니다. -->
    tr
      +table_contents(
        '메인1', /* 데스크 1 */
        '', /* 데스크 2 */
        '', /* 데스크 3 */
        '', /* 데스크 4 */
        '', /* 데스크 5 */
        'html/main/main.html', /* 페이지명 */
        '05.04', /* 완료일 */
        '완료', /* 진행상태 */
        '100%', /* 진행률 */
        'o', /* 스크립트 유무 */
        '100%' /* 스크립트 진행률 */
      )
      td.p-etc
        <!-- 비고 영역은 아래 샘플처럼 항목별로 클래스 사용하기 -->
        div.modify 20210518 수정
        div.modify 20210622 수정
        div.issue 디자인 수급 필요
```

```

div.issue 기획 검수 필요
div.script swiper 작업 필요
div.script 아코디언 기능 필요

tr
  +table_contents(
    '프로토타입', /* 데스 1 */
    '', /* 데스 2 */
    '', /* 데스 3 */
    '', /* 데스 4 */
    '', /* 데스 5 */
    'html/prototype/prototype.html', /* 페이지명 */
    '', /* 완료일 */
    '-', /* 진행상태 */ <!-- 페이지수 카운팅 안되게 할려면 대쉬표시 -->
    '', /* 진행률 */
    '', /* 스크립트 유무 */
    '' /* 스크립트 진행률 */
  )
  td.p-etc
    //- 비교 영역은 아래 샘플처럼 사용하기
    //- div.modify 수정 날짜 표시 예) 20200820 수정
    //- div.issue 이슈관련 텍스트
    //- div.script 스크립트 작업 관련

```

프로토타입 작성 가이드

프로토타입 소스 작성 법

```

<!--
:code 이하에 프로토타입 소스를 작성 해줍니다.
개발 영역과 빌드 영역에 소스가 분기 처리 됩니다.
www - pug 소스
build - html 소스
-->
:code
button(type="button").btn-lv01.blue
  span.txt 지원하기
a(href="#none").btn-lv01.blue
  span.txt 지원하기
button(type="button").btn-lv01.white
  span.txt 목록

```

pug 가이드

pug 기본 문법 가이드

<https://pugjs.org/api/getting-started.html>

pug 파일 가이드

```
_src/doc/pug_extend_guide.pug <!-- 템플릿 페이지 가이드 -->
_src/doc/pug_code_guide.pug <!-- 서브 페이지 가이드 -->
_src/doc/pug_header_guide.pug <!-- 공통 헤더 페이지 가이드 -->
_src/doc/pug_footer_guide.pug <!-- 공통 푸터 페이지 가이드 -->
```

sass 가이드

sass 기본 문법 가이드

<https://sass-guidelin.es/ko/>

sass 주요 공통 분할 파일

```
css_partials/font.scss <!-- 웹폰트 설정 -->
css_partials/reset.scss <!-- 페이지 크로스브라우징 기본 속성 -->
css_partials/prototype_common.scss <!-- 공통 프로토타입 속성 -->
```

sass 서브 파일

```
<!-- 공통 분할 파일 -->
css_partials/공통분할파일.scss

<!-- 카테고리별 분할 파일 -->
css/카테고리별분할파일.scss

<!-- 예) 서브페이지 카테고리별로 css생성후 페이지마다 block append 합니다. -->
block append css
  link(href=`${pathSettingHtml}css/카테고리.css`, type='text/css', rel='stylesheet')
```

참고 URL

- <https://gulpjs.com/>
- <https://sass-guidelin.es/ko/>

- <https://pugjs.org/api/getting-started.html>