

무료 전자책 · 나눔판 3/3

누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드

AI에게 일 시키기·연결·배포·알리기

프롬프트, 로그인·결제·도메인, 테스트와 배포, 알리기와 수익, 맺음말

컴맹 집사 (와우굿앱) · 2026년 10월 16일
표지 geralt / Pixabay

이 책 사용법

이 소책자는 『누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드』 전체판에서 아래 부분만 따로 나눈 나눔판 3/3이다. 장 번호는 전체판 번호를 그대로 두었다.

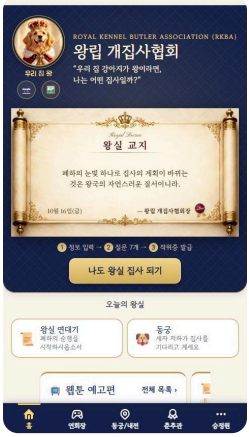
- 7장. AI에게 일 잘 시키는 법 (프롬프트)
- 8장. 로그인·결제·도메인, 외부 서비스 연결
- 9장. 테스트, 오류 해결, 배포
- 10장. 사람들에게 알리고 수익 내기
- 11장. 맺음말
- 부록 B. 바로 쓰는 프롬프트 모음
- 부록 C. 첫 웹앱 전체 점검 목록
- 부록 D. 출처

본문에서 이 소책자에 없는 장을 가리킬 때는 "전체판 N장"이라고 적었다. 나머지 부분은 나눔판 1/3 「기획과 화면 설계」, 나눔판 2/3 「도구 고르기·화면·데이터」에서 볼 수 있다.

각 장의 「개집사 앱에서는」 상자에는 지은이가 실제로 앱을 만들며 겪은 일을 적었다. 내용은 작성일(2026년 10월 16일) 기준이며, 도구의 화면과 요금은 그 뒤에 바뀌었을 수 있다.

이 책에 등장하는 앱, 왕립 개집사협회

강아지는 왕(폐하), 반려인은 왕을 모시는 집사라는 세계관의 웹앱이다. 폐하의 이름과 성격을 입력하고 집사로서 질문 7개에 답하면, 집사 유형과 작위(견국 수습집사부터 왕실 총집사까지 5단계)가 적힌 작위증을 받는다. 쓸모를 따지는 앱은 아니지만, 반려인이라면 한 번쯤 해 보고 친구에게 자랑하고 싶은 앱을 목표로 했다.



왕립 개집사협회 앱 홈 화면 (출처: 2026년 10월 16일 버전 화면, 직접 캡처)

7장. AI에게 일 잘 시키는 법 (프롬프트)



사진: Pexels / Pixabay

7.1 요청서의 네 칸

AI 앱 빌더든 AI 채팅이든, 구체적일수록 결과가 좋아진다. 아래 네 칸을 채우면 된다.

[역할] + [목적과 기능] + [디자인 느낌] + [조건과 제한]

나는 여기에 하나를 더 붙인다. [내 수준]. "코딩을 전혀 모르는 초보자"라고 밝히면 AI가 설명과 결과물을 그 눈높이에 맞춘다.

7.2 화면을 만들 때

당신은 경험 많은 UX/UI 디자이너입니다.
휴대폰을 먼저 생각한 할 일 관리 웹앱의 첫 화면을 만들어 주세요.
- 위쪽에 오늘 날짜와 남은 할 일 개수
- 가운데 할 일 목록 (완료 체크, 삭제 버튼)
- 아래쪽 고정된 "할 일 추가" 버튼
- 밝고 깔끔한 느낌, 대표 색은 하늘색 하나
- 코딩을 모르는 초보자라서 파일 하나(index.html)로 만들어 주세요.

7.3 기능을 만들 때

할 일을 입력하고 엔터를 누르면 목록 맨 위에 추가되게 해 줘.
각 항목에는 완료 체크박스와 삭제 버튼이 있고,
체크하면 글자에 줄이 그어지게 해 줘.
앱을 닫았다 열어도 목록이 남아 있게 브라우저에 저장해 줘.
다른 기능은 건드리지 말고, 바뀐 부분만 알려 줘.

개집사 앱에서는 이렇게 보냈다 (첫 요청서)

반려인을 위한 집사 작위증 웹앱을 만들고 싶어. [세계관] 강아지는 왕(폐하), 반려인은 왕을 모시는 집사. 왕립 개집사협회가 집사에게 작위를 내린다. [앱 설명] 폐하의 이름·성격·좋아하는 활동·싫어하는 활동·왕국 분위기를 입력하고, 집사가 질문 7개에 답하면 집사 유형과 작위, 왕국 이름·표어가 담긴 작위증을 보여 주는 웹앱. [화면 순서] 시작 화면 → 왕국 만들기 → 질문 7개 → 결과 → 작위증 [작위] 견국 수습집사, 왕실 생활협력관, 왕실 돌봄근위관, 발바닥 궁정대신, 왕실 총집사 (5단계) [조건] 코딩을 모르는 초보자라서 파일 하나(index.html)로. 휴대폰에서도 보기 좋게. 사진 업로드와 공유는 아직 넣지 마. 처음의 한 문장 요청과 결과가 완전히 달랐다. 마지막 줄 "아직 넣지 마"가 특히 중요했다. 하지 말아야 할 것을 말해 두지 않으면 AI는 친절하게 이것저것 덧붙인다.

7.4 효과가 컸던 습관 다섯 가지

1. 한 번에 하나만 부탁한다. "디자인 바꾸고, 질문 추가하고, 공유 버튼 넣어 줘"를 한꺼번에 시키면 무엇 때문에 망가졌는지 알 수 없다.
2. 범위를 정한다. "이 부분만 고치고 다른 기능은 건드리지 마."
3. 오류는 통째로 보낸다. 오류 메시지 전체 + 바로 전에 한 일 + 기대한 결과.
4. 방법이 여러 개면 "초보자에게 가장 쉬운 방법 하나만"을 고르게 한다.
5. AI의 "수정했습니다"를 그대로 믿지 않는다. 직접 열고, 누르고, 새로고침하고, 휴대폰으로도 확인한다. AI가 고쳤다고 해도 실제로는 그대로인 경우가 꽤 있었다.

7.5 기획은 코드와 따로 대화하라

코드를 요청하기 전에 기획만 따로 대화하는 것도 좋은 방법이다. 같은 질문을 서로 다른 AI 두 곳에 해서 겹치는 답과 참신한 답을 비교하면 생각이 넓어진다. 개집사 앱의 질문 7개도 두 AI에게서 후보 20개쯤을 받아 골랐다.

8장. 로그인·결제·도메인, 외부 서비스 연결



사진: thedigitalway / Pixabay

8.1 먼저 물어볼 것: 정말 로그인이 필요한가

로그인은 서버에게 "이 데이터는 이 사람 것"이라고 알려 주는 이름표다. 여러 기기에서 같은 데이터를 봐야 하거나, 사용자끼리 데이터를 주고받는 앱이라면 꼭 필요하다. 그렇지 않다면 전체판 6장의 브라우저 저장으로 충분할 수 있다.

로그인이 필요하다면 직접 만들지 말고 검증된 서비스를 쓰자.

- Supabase, Firebase: 이메일 로그인과 구글·카카오 같은 소셜 로그인을 비교적 쉽게 붙일 수 있다. (출처: Supabase 문서, Auth, Firebase 문서, Authentication)
- 국내 사용자 대상이라면 카카오·네이버 로그인을 함께 제공하면 가입 부담이 줄어든다. (출처: Kakao Developers, 카카오 로그인)

8.2 결제

- 국내 사용자 대상: 토스페이먼츠 같은 국내 결제 대행사. (출처: 토스페이먼츠 개발자센터)
- 해외 사용자 대상: Stripe가 널리 쓰인다. 다만 Stripe는 가입할 수 있는 사업자 나라가 정해져 있어, 시작 전에 지원 국가 목록을 꼭 확인해야 한다. (출처: Stripe, 지원 국가)

결제를 붙이려면 대부분 사업자 등록, 이용약관, 환불 정책이 필요하다. 첫 앱에서는 결제를 빼고, 사람들이 실제로 쓰는지 확인한 다음 붙이는 것을 권한다.

8.3 도메인과 검색 노출

- 도메인: 가비아, 고대디 같은 곳에서 .com, .kr 주소를 산다. Vercel 같은 배포 서비스는 산 도메인을 연결하는 방법을 안내해 준다. (출처: Vercel 문서, Domains)
- 검색 노출(SEO): 페이지마다 제목과 설명을 정확히 적는다. 국내라면 구글과 함께 네이버 검색도 함께 챙기자. 2026년 6월 기준 국내 검색 점유율은 구글 약 46%, 네이버 약 44%로 비슷했다. (출처: StatCounter, 한국 검색엔진 점유율)
- 공유 미리보기: 카카오톡에 링크를 보낼 때 뜨는 그림과 제목도 따로 정할 수 있다. 이것만 잘 만들어도 클릭이 달라진다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 로그인과 결제는 넣지 않았다. 대신 사람들이 결과를 친구에게 보내고 싶게 만드는 데 힘을 썼다. 작위증을 이미지로 저장하는 기능, 카카오톡으로 공유하는 버튼, 공유 링크를 받은 친구가 자기 결과와 비교하는 궁합 보기까지. 작위증 저장은 아이폰에서만 안 되는 문제가 있어서 한참 헤맸는데, 아이폰 브라우저는 저장 방식이 달라서 따로 처리해야 했다. 이렇게 기기마다 다른 문제는 9장의 테스트에서만 잡힌다.

9장. 테스트, 오류 해결, 배포

9.1 배포는 생각보다 쉽다, 그리고 무섭지 않다

배포는 내 컴퓨터의 파일을 인터넷에 올려 주소를 받는 일이다. Vercel, Netlify 같은 서비스는 GitHub에 파일을 올리면 자동으로 새 버전을 배포해 준다. (출처: Vercel 문서, Deployments, Vercel 문서, Git 연결) 노코드 도구라면 대개 "Publish" 버튼 하나로 끝난다.

꼭 알아야 할 원칙 하나: 인터넷에 있는 앱을 직접 고치는 게 아니다. 내 컴퓨터의 파일을 고친 뒤 다시 올리는 것이다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 처음에는 Vercel 화면 어딘가에서 글자를 고칠 수 있는 줄 알았다. Vercel은 파일을 보여 주는 곳이지 고치는 곳이 아니었다. 고치는 곳은 언제나 내 컴퓨터의 index.html이었다. 첫 실수는 더 앞에 있었다. 메모장에 코드를 붙여 넣고 저장했는데 파일 이름이 index.html.txt가 됐다. 윈도우 탐색기에서 "파일 확장명" 보기를 켜고 나서야 알았다. 초보자라면 이 설정부터 켜 두자.

9.2 사용자 눈으로 하는 점검 목록

- ☐ 휴대폰, 태블릿, PC 화면에서 모양이 깨지지 않는가?
- ☐ 아이폰(사파리)과 안드로이드(크롬, 삼성 인터넷)에서 모두 열어 봤는가?
- ☐ 카카오톡 안에서 링크를 열어도 제대로 동작하는가?
- ☐ 처음 쓰는 사람이 설명 없이 끝까지 갈 수 있는가?
- ☐ 뒤로 가기를 눌러도 이상하게 처음으로 돌아가지 않는가?
- ☐ 저장한 데이터가 앱을 닫았다 열어도 남아 있는가?
- ☐ 오타나 어색한 문장은 없는가?
- ☐ 하나를 고친 뒤, 원래 잘 되던 다른 기능도 여전히 되는가?

마지막 항목이 특히 중요하다. 개발에서는 이것을 회귀 테스트라고 부른다. 하나를 고쳤더니 다른 것이 깨지는 일은 초보자에게 정말 자주 일어난다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 첫 배포 날, 링크를 받은 친구들이 세 가지를 알려 줬다. 휴대폰에서 글자가 작다, 뒤로 가기를 누르면 처음으로 돌아간다, 그림이 깨진다. 혼자서는 하나도 못 찾은 문제였다. 내 의견: 첫 배포는 완벽하지 않아도 된다. 믿을 만한 친구 몇 명에게 먼저 보내는 것이 가장 좋은 테스트다.

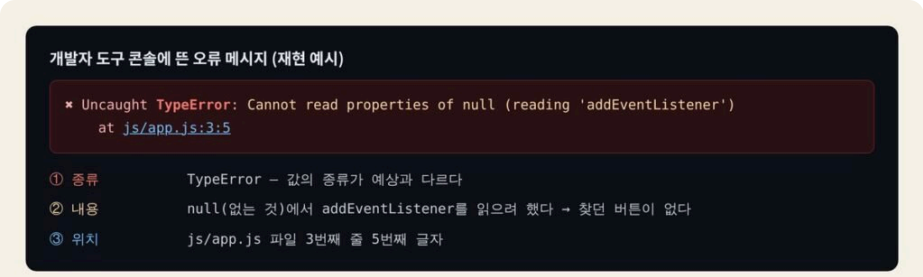
9.3 오류 앞에서 침착하게: 두 종류만 기억하기

종류	보이는 모습	급한 정도
배포가 실패한 오류	배포 서비스에 빨간 Error 표시	낮음. 이전 버전이 그대로 서비스된다
배포는 됐는데 앱이 이상한 오류	화면이 하얗거나 버튼이 안 눌림	높음. 사용자가 바로 망가진 앱을 본다

Vercel은 새 배포가 실패하면 이전에 성공한 버전을 그대로 유지한다. 그리고 잘못 올린 버전은 이전 배포로 몇 초 만에 되돌릴 수 있다. (출처: Vercel 문서, Instant Rollback)

오류를 해결하는 순서:

1. 오류 기록은 맨 아래부터 위로 읽는다. Error, Failed, Invalid 같은 단어가 있는 줄을 찾는다.
2. 그 줄과 위아래 몇 줄을 복사해 AI에게 보낸다. 바로 전에 무엇을 바꿨는지도 함께.
3. 화면이 하얗게 나오면 브라우저의 개발자 도구(F12) 콘솔에 뜬 빨간 글을 그대로 보낸다.
4. 급하면 먼저 이전 버전으로 되돌리고, 차분히 원인을 고친다.



오류 메시지는 종류, 내용, 위치 세 부분으로 나눠 읽는다 (출처: 브라우저에서 같은 오류를 재현해 직접 제작)

개집사 앱에서는

사례 1. 주소 설정 파일(vercel.json)을 하나 추가했다가 배포가 실패했다. 빨간 Error에 심장이 쿵 했지만, 휴대폰으로 열어 보니 앱은 멀쩡했다. 오류 기록의 빨간 줄을 AI에게 보여 주고 30분 만에 해결했다. 사례 2. 결과 설명 문구를 고치고 올렸더니 결과 화면이 통째로 하얗게 나왔다. 따옴표 하나가 빠져서 JavaScript 전체가 멈춘 것이었다. Vercel에서 이전 배포로 되돌려 급한 불을 끄고, 원인을 고친 뒤 새로 올렸다. 이때 주의할 점: 배포 서비스에서 되돌려도 내 컴퓨터 파일은 여전히 잘못된 상태다. 파일도 꼭 고쳐야 한다.

9.4 자주 만나는 문제와 해결

문제	흔한 원인	해결
다른 사용자의 정보가 보인다	데이터베이스 접근 권한 설정 누락	행 단위 접근 규칙(RLS) 확인 (출처: Supabase 문서, Row Level Security)
화면이 느리게 뜬다	이미지 용량이 큼	WebP 같은 가벼운 형식으로 바꾸고 크기를 줄인다 (출처: Google, WebP)
아이폰에서만 안 된다	사파리의 동작 방식 차이	아이폰 실제 기기로 확인하고, 증상을 "아이폰 사파리에서"라고 밝혀 AI에게 묻기
고쳤는데 그대로다	브라우저에 남은 옛 파일(캐시)	강력 새로고침, 시크릿 창에서 확인
하나 고쳤더니 다른 게 깨졌다	범위를 정하지 않은 수정	9.2의 점검 목록을 매번 돌리고, 한 번에 하나만 고친다

9.5 수정 루틴 5단계

배포한 앱을 고칠 때 내가 정착한 순서다.

1. 오늘 고칠 것 하나를 정한다.
2. AI에게 범위를 정해 요청한다("이 부분만, 바뀐 곳만 보여 줘").
3. 내 컴퓨터에서 먼저 열어 확인한다.
4. 휴대폰으로도 확인한다.
5. 무엇을 바꿨는지 한 줄로 적어 올린다(GitHub의 커밋 메시지).

9.6 휴대폰 앱처럼: PWA와 스토어 등록

- PWA: 웹앱에 아이콘과 설정 파일을 더하면, 사용자가 홈 화면에 앱처럼 설치할 수 있다. 주소창 없이 전체 화면으로 열린다.
- Google Play 등록: PWA를 포장(TWA)해서 올릴 수 있다. 단, 2023년 11월 13일 이후 만든 개인 개발자 계정은 테스터 12명 이상이 14일 연속 참여하는 비공개 테스트를 거쳐야 정식 출시를 신청할 수 있다. (출처: Google Play Console 고객센

터, 신규 개인 개발자 계정의 앱 테스트 요건) 테스터가 중간에 빠지면 기간을 다시 채워야 할 수 있으니 12명보다 넉넉히 모으자.



PWA로 만들고 첫 화면에 넣은 앱 설치 카드 (출처: 왕립 개집사협회 앱 2026년 9월 22일 버전 화면, 직접 캡처)

10장. 사람들에게 알리고 수익 내기



사진: nattanan23 / Pixabay

10.1 수익 모델 네 가지

모델	방식	잘 맞는 앱	주의할 점
구독	매달 일정 금액	매일 쓰는 도구, 업무용 앱	계속 쓸 이유를 꾸준히 줘야 함
단건 결제	기능·콘텐츠를 한 번 구매	결과 리포트, 고급 테마	무료 부분이 먼저 충분히 좋아야 함
광고	화면에 광고를 넣음	방문이 많은 무료 앱	방문자가 많아야 의미가 생김, 사용 경험을 해치지 않게
중개	거래를 연결하고 수수료	예약·거래 플랫폼	공급자와 사용자를 동시에 모아야 함

내 의견: 첫 앱으로 돈을 벌겠다는 목표보다, 사람들이 실제로 쓰고 다시 오는지를 먼저 확인하자. 쓰는 사람이 생기면 수익 모델은 그다음에 고를 수 있다. 앱 자체로 돈을 받지 않아도, 앱을 만든 과정을 블로그나 영상으로 기록하는 것 자체가 또 하나의 자산이 된다. 지금 이 책도 그렇게 나왔다.

10.2 첫 사용자 모으기

- 가까운 사람부터: 첫 배포 링크는 친구와 가족에게. 가장 솔직한 의견을 준다.
- 커뮤니티: 내 앱이 도움이 될 사람들이 모인 카페, 모임, 오픈채팅. 광고 글보다 "이런 걸 만들어 봤는데 써 봐 주실래요?"가 반응이 좋다. 각 커뮤니티의 홍보 규칙은 꼭 확인하자.
- 공유하고 싶게 만들기: 결과 이미지, 카카오톡 미리보기 그림, 친구와 비교하는 기능. 사용자가 대신 홍보해 준다.
- 기록하기: 블로그, 유튜브, 인스타그램에 만드는 과정과 쓰는 팁을 올린다. 검색으로 들어온 사람이 앱까지 온다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 홍보의 중심은 "자랑하고 싶은 결과"였다. 작위증을 이미지로 저장하는 기능, 카카오톡 공유 버튼, 받은 친구가 자기 왕국과 궁합을 보는 기능을 차례로 붙였다. 그리고 만드는 과정 전부를 와우굿앱 블로그에 연재했다. 매일 들어올 이유도 만들었다. 왕실 아카데미, 미니게임, 웹툰 연재, 출석부 같은 장치다.

10.3 피드백을 받고 계속 고치기

- 의견 받는 창구를 만든다: 구글 폼, 채널톡, 앱 안의 문의 버튼.
- 내가 먼저 매일 써 본다. 만든 사람이 매일 쓰면 불편한 곳이 저절로 보인다.
- 고친 내용을 짧게 알린다. "말씀해 주신 기능 넣었어요"라는 한마디가 팬을 만든다.

> **개집사 앱에서는**
>
> 앱을 직접 매일 쓰다 보니 홈 화면의 버튼 순서, 휴대폰에서 누르기 불편한 방향키, 글자 대비 같은 것들이 계속 눈에 들어왔다. 첫 버전 이후의 개선 대부분은 이렇게 "직접 써 보다 불편해서" 시작됐다.

11장. 맺음말

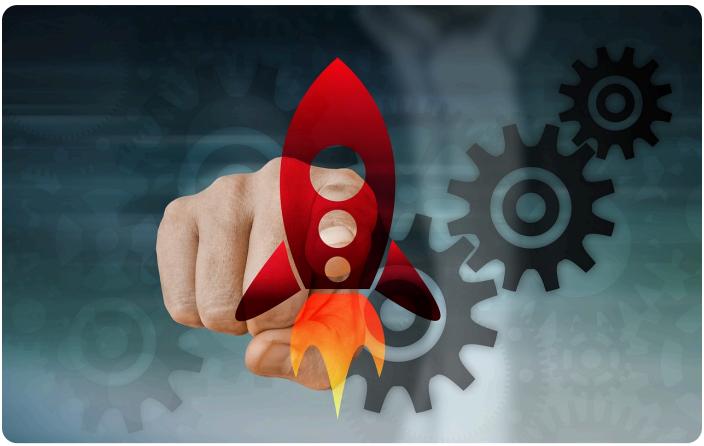


사진: geralt / Pixabay

웹앱을 만드는 일은 더 이상 거창한 기술 프로젝트가 아니다. 코딩 한 줄 몰랐던 사람이 AI와 함께 일주일 만에 첫 앱을 인터넷에 올렸고, 그 앱은 지금도 자라고 있다.

돌아보면 중요한 것은 세 가지였다.

1. 작게 정의하기. 한 문장, 핵심 기능 몇 개.
2. 빨리 보여 주기. 완벽하지 않아도 친구 몇 명에게 먼저.
3. 확인하고 고치기. AI는 만들고, 나는 검사한다. 한 번에 하나씩.

이 가이드를 발판 삼아 지금 바로 첫 번째 웹앱을 시작해 보자. 막히면 그 자리에서 AI에게 물어보면 된다. 막힌 곳이 곧 배우는 곳이다.



왕립 개집사협회 앱 아이콘 (출처: 직접 제작)

부록 B. 바로 쓰는 프롬프트 모음

기획

```
이 아이디어로 웹앱을 만들고 싶어: (한 문장)
사용자 흐름을 짜 주고, 빠진 화면이 있으면 알려 줘.
처음 버전에 꼭 필요한 기능과 나중에 해도 되는 기능을 나눠 줘. 코딩은 아직 하지 마.
```

첫 제작

```
코딩을 전혀 모르는 초보자야. (요청서: 세계관/설명/화면 순서/조건)
파일 하나(index.html)로, 휴대폰에서도 보기 좋게 만들어 줘.
(아직 넣지 말 기능)은 넣지 마.
```

파일 열기

```
이 코드를 받았는데, 내 컴퓨터(윈도우)에서 어떻게 열어 봐? 순서대로 알려 줘.
```

수정

```
(문제 상황)이 있어. (고칠 부분)만 고치고 다른 기능은 건드리지 마.
바뀐 부분만 보여 줘. 자신 없으면 전체 코드를 다시 줘.
```

오류

```
(바로 전에 한 일)을 했더니 이런 오류가 나왔어. (오류 메시지 전체)
원인과, 초보자가 따라 할 수 있는 해결 방법 하나만 알려 줘.
```

개념 이해

```
(용어)가 뭔지 코딩을 전혀 모르는 사람에게 비유로 설명해 줘. 세 문장 안으로.
```

점검

지금 설계에서 (결과 유형)이 각각 몇 번씩 나올 수 있는지 세어 줘.
한 번도 나올 수 없는 결과가 있으면 알려 줘.

부록 C. 첫 웹앱 전체 점검 목록

기획 - ☐ 앱을 한 문장으로 설명할 수 있다 - ☐ 사용자 흐름을 적었다 - ☐ 첫 버전 기능을 3~5개로 줄였다

만들기 - ☐ 휴대폰 화면 기준으로 만들었다 - ☐ 첫 화면에서 3초 안에 무슨 앱인지 알 수 있다 - ☐ 모든 결과(화면)가 실제로 나올 수 있다 - ☐ 내용(문구)이 한곳에 모여 있다

공개 전 - ☐ 아이폰·안드로이드·PC에서 열어 봤다 - ☐ 카카오톡 안에서 열어 봤다 - ☐ 개인정보를 모은다면 처리방침을 마련했다 - ☐ 친구 몇 명에게 먼저 보내 의견을 받았다

공개 후 - ☐ 고칠 때마다 한 번에 하나씩 - ☐ 고친 뒤 다른 기능도 확인 - ☐ 의견 받는 창구가 있다 - ☐ 만드는 과정을 기록하고 있다

부록 D. 출처

- MDN 웹 문서, Progressive web apps
- MDN 웹 문서, Web Storage API
- MDN 웹 문서, IndexedDB API
- MDN 웹 문서, Flexbox
- Wikipedia, Minimum viable product
- StatCounter, 한국 기기별 점유율 (2026년 9월)
- StatCounter, 한국 검색엔진 점유율 (2026년 6월)
- v0 공식 사이트
- Bolt 공식 사이트
- Supabase 문서, Auth
- Supabase 문서, Row Level Security
- Firebase 문서, Authentication
- Kakao Developers, 카카오 로그인
- 토스페이먼츠 개발자센터
- Stripe, 지원 국가
- Vercel 문서, Deployments
- Vercel 문서, Git 연결
- Vercel 문서, Domains
- Vercel 문서, Instant Rollback
- Google, WebP
- Google Play Console 고객센터, 신규 개인 개발자 계정의 앱 테스트 요건
- Pixabay 콘텐츠 라이선스

사진 안내: 일반 사진은 모두 Pixabay 라이선스에 따라 무료로 사용했으며, 출처 표기는 의무가 아니지만 각 사진 아래에 작가를 밝혔다. 앱 화면과 작위증, 아이콘은 직접 캡처하거나 제작한 것이다.

판권

- 누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드 · 나눔판 3/3 「AI에게 일 시키기·연결·배포·알리기」
- 전체판: 『누구나 따라 하는 쉬운 웹앱 제작 실전 가이드』 (전자책_무료본_누구나_따라하는_쉬운_웹앱_제작_실전가이드.pdf)
- 작성자: 컴맹 집사 (와우굿앱) · 작성일: 2026년 10월 16일
- 펴낸 곳: 와우굿앱 (wowgoodapp.com)
- 표지 사진: geralt / Pixabay. 일반 사진은 Pixabay 라이선스에 따라 사용했고, 앱 화면·작위증·아이콘은 직접 캡처하거나 제작했다.

- 이용 범위: 무료. 개인 이용과 링크 공유 가능. 파일 수정·재판매 금지.

- 이 책의 도구 이름·요금·화면은 작성일 기준이며 바뀔 수 있다. 최신 내용은 각 서비스의 공식 안내를 확인한다.