LUMEN

빛의 수호자 학습서

24개의 지역, 72개의 임무. Vim의 이동과 편집 언어를 익히는 실용 안내서입니다.

섬 24개 / 임무 72개 / 모두 무료

한국어 / 판 0.3.0

이 안내서는 게임에서 지원하는 교육용 일부 기능을 설명합니다. 가상 파일은 브라우저에만 있으며 기기의 파일 시스템에 접근하지 않습니다.

먼저 직접 시도해 보세요. 해답은 예시이며 다른 올바른 키 순서로도 목표를 달성할 수 있습니다.

목차

여행을 시작하기 전에 3

명령 도감 5

섬별 안내 10

01 / 등불 항구 . . . 11
02 / 단어의 숲 . . . 13
03 / 행과 행 사이의 다리 . . . 14
04 / 메아리 관측소 . . . 16
05 / 불씨 대장간 . . . 17
06 / 거울 도서관 . . . 19
07 / 새벽의 서고 . . . 21
08 / 아침의 탑 . . . 23
09 / 바람의 절벽 . . . 25
10 / 추적자의 고개 . . . 26
11 / 돌의 고리 . . . 27
12 / 수평선의 탑 . . . 29
13 / 직조공의 작업실 . . . 31
14 / 문법 주조소 . . . 33
15 / 단어의 성소 . . . 35
16 / 구분자의 금고 . . . 37
17 / 속삭임 예배당 . . . 39
18 / 지도 제작자의 야영지 . . . 41
19 / 메아리의 서랍장 . . . 43
20 / 아홉 기억의 방 . . . 45
21 / 서기들의 항구 . . . 48
22 / 태엽 과수원 . . . 50
23 / 직조공의 시험 . . . 52
24 / 시작의 정상 . . . 54

계속 배우기 56

여행을 시작하기 전에

여행의 목표

이 여정은 한 번의 이동부터 텍스트 객체, 레지스터, 매크로까지 의도적으로 내용을 다루는 법을 가르칩니다. 각 지역은 작은 명령 묶음을 소개합니다. 임무에서는 우연히 목표 내용만 만드는 것이 아니라 지정한 도구를 사용해야 합니다.

게임을 마쳤다는 것은 이 학습 과정을 연습했다는 뜻이지, 실제 Vim의 모든 기능을 익혔다는 뜻은 아닙니다. 완료한 임무를 다시 방문해 명확하고 반복 가능한 자신만의 풀이를 찾아보세요.

플레이 방법

언어를 선택하고 캐릭터의 이름을 정한 뒤 이용약관에 동의하세요. 보드를 클릭하면 키보드 입력을 받습니다. 일반 모드의 글자는 명령이고, 입력 모드의 글자는 내용이 됩니다. Esc로 일반 모드에 돌아옵니다. 터치 기기에서는 보드 아래의 키와 입력란을 이용하세요.

행동하기 전에 목표, 목표 내용과 현재 내용의 차이, 필수 명령을 확인하세요. 힌트는 단계적으로 구체화됩니다. 다시 시작은 현재 임무에만 적용되며, 지도로 이미 열린 지역을 다시 방문할 수 있습니다. 도움말 버튼으로 언제든 설명과 학습서를 열 수 있습니다. 입력 모드에서 Esc는 일반 모드로 돌아갑니다. 일반 모드에서 미완성 명령이 없으면 일시 정지를 엽니다. 일시 정지 버튼도 있습니다. 마지막 세 임무는 선택 시간 도전으로 플레이할 수 있습니다. 권장 시간은 추가 도전이지 과정 완료의 조건이 아닙니다. 속도보다 정확성을 먼저 연습하세요.

저장과 개인정보

이름, 약관 동의와 진행 상황은 이 브라우저의 localStorage에 저장됩니다. 계정이나 클라우드 백업이 아닙니다. 비공개 탐색, 사이트 데이터 삭제, 저장 공간 제한으로 사라질 수 있습니다. 보관하거나 다른 기기로 옮기려면 백업을 다운로드하세요.

선택적 진단은 기본으로 꺼져 있고 설정에 별도 스위치가 있습니다. 플레이에 필수는 아닙니다. 이름, 연습 내용, 전체 저장 파일이 아닌 제한된 기술 오류 데이터만 포함합니다. 자세한 데이터 처리는 약관을 확인하세요.

키 표기 읽기

대소문자를 구분합니다. w와 W, p와 P, i와 I는 다른 명령입니다. 3w는 3 다음에 w를 누르며, Ctrl-r은 Control을 누른 채 r을 누릅니다. +, -, |, $, %, 세미콜론, 쉼표도 실제 명령 키입니다.

ciw는 연산자 c와 텍스트 객체 iw를 조합합니다. 안내 언어가 달라도 석판의 이름과 목표 내용은 보이는 그대로 입력하세요. : 명령과 / 또는 ? 검색은 Enter로 확인합니다. 순서대로 입력하되 단계를 구분하는 화살표는 입력하지 않습니다. <Esc>, <Enter>, <C-r>, <Space>는 Escape, Enter, Control+r, 공백 키이며 꺾쇠괄호는 입력하지 않습니다.

게임과 실제 Vim

LUMEN은 선택한 Vim 학습 범위를 다루는 교육용 시뮬레이터입니다. 보드는 텍스트 버퍼를, 보이는 부분은 화면 창을 나타냅니다. 스크롤 명령은 내용이 아니라 화면을 바꿉니다. 파일은 가상이며 컴퓨터의 폴더를 읽거나 운영체제 명령을 실행하지 않습니다.

명령은 학습하는 편집 동작을 따르지만, 모든 옵션과 플러그인, 구문 예외가 있는 실제 Vim을 대체하지는 않습니다. 게임 도움말과 이 학습서는 지원 범위를 설명합니다.

명령줄

콜론은 명령줄을 엽니다. :w는 가상 문서 저장, :e는 다른 문서 열기, :ls는 버퍼 목록, :b는 버퍼 전환입니다. :marks는 마크 목록을 보여 주고 :delmarks 또는 줄임말 :delm은 마크를 삭제합니다. :delmarks!는 로컬 마크를 모두 지웁니다. :reg는 레지스터 내용을 보여 줍니다.

:set nu와 :set nonu는 절대 행 번호를 켜고 끄며 :set nu!는 전환합니다. :set rnu, :set nornu, :set rnu!는 상대 행 번호를 제어합니다. Enter는 확인, Esc는 취소입니다.

레지스터

레지스터는 Vim의 클립보드입니다. 일반 복사와 삭제는 이름 없는 레지스터를 쓰며, 큰따옴표 접두사로 다른 레지스터를 고릅니다. a-z는 이름 있는 레지스터이고 A-Z에 쓰면 해당 소문자 레지스터 뒤에 덧붙입니다.

0은 마지막 복사, 1-9는 큰 삭제의 이력, -는 작은 삭제를 보관합니다. _는 블랙홀 레지스터로, 다른 클립보드를 덮어쓰지 않고 삭제합니다. :reg로 실제 저장된 내용을 확인하세요.

매크로

매크로는 커서 이동을 포함한 동작의 연속을 기록합니다. 레지스터 a에 녹화하려면 qa를 누르고 동작을 수행한 뒤 q로 끝내세요. @a는 a를 재생하고 @@는 마지막으로 재생한 매크로를 반복합니다. 앞의 숫자로 반복 횟수를 지정합니다.

여러 번 재생하기 전에 한 번 실행해 보세요. 좋은 매크로는 다음 내용을 처리할 준비가 된 예측 가능한 위치에서 끝납니다.

가상 파일과 버퍼

버퍼는 열려 있는 문서이고 파일 이름은 가상 저장본을 식별합니다. :w [이름]은 저장, :e 이름은 열기, :ls는 목록, :b 이름 또는 번호는 전환입니다. 문서를 떠나기 전에 필요한 변경을 저장하세요.

모든 작업은 게임과 로컬 저장 안에서 이루어집니다. 여정 내보내기는 백업이지 컴퓨터 파일 시스템에 실제 소스 파일을 저장하는 기능이 아닙니다. 비밀번호나 기밀 정보를 연습에 입력하지 마세요.

<Esc>는 Escape, <Enter>는 Enter, <C-r>은 Ctrl+r, <Space>는 공백입니다. 화살표는 조각을 구분할 뿐 입력하는 키가 아닙니다. 대소문자를 구분하세요.

명령 도감

명령	동작
`0`	현재 행의 첫 번째 열로 이동합니다.
`hjkl`	h 왼쪽, j 아래, k 위, l 오른쪽. 기본 커서 이동입니다.
`h`	왼쪽으로 한 칸 또는 한 문자 이동합니다.
`j`	아래로 한 행 또는 한 칸 이동합니다.
`k`	위로 한 행 또는 한 칸 이동합니다.
`l`	오른쪽으로 한 칸 또는 한 문자 이동합니다.
`w`	다음 단어의 시작으로 이동합니다.
`b`	뒤쪽 단어의 시작으로 이동합니다.
`e`	단어의 끝으로 이동합니다.
`^`	현재 행에서 공백이 아닌 첫 문자로 이동합니다.
`$`	현재 행의 마지막 문자로 이동합니다.
`gg`	첫 번째 행으로 이동합니다.
`G`	마지막 행으로 이동합니다.
`count`	숫자는 다음 움직임의 반복 횟수입니다. 예: 3w, 2j.
`f`	f 다음에 문자를 눌러 현재 행에서 그 문자가 다음으로 나오는 곳을 찾습니다.
`;`	f로 한 마지막 문자 찾기를 반복합니다.
`/`	내용을 앞으로 검색하고 Enter로 확인합니다.
`n`	기존 검색 방향으로 검색을 반복합니다.
`N`	마지막 / 또는 ? 검색의 반대 방향으로 반복합니다.
`x`	커서 아래 문자를 삭제합니다.
`r`	커서 아래 문자를 다음에 입력하는 문자로 바꿉니다.
`dd`	현재 행을 잘라 레지스터에 보관합니다.
`dw`	커서에서 다음 단어의 시작 전까지 삭제합니다.
`u`	마지막 내용 변경을 취소합니다.
`Ctrl-r`	취소한 변경을 다시 실행합니다.
`yy`	현재 행 전체를 레지스터에 복사합니다.

명령	동작
yw	커서에서 다음 단어의 시작 전까지 복사합니다.
p	내용은 커서 뒤에, 행 전체는 현재 행 아래에 붙입니다.
i	커서 앞에서 입력을 시작합니다.
a	커서 뒤에서 입력을 시작합니다.
A	현재 행 끝에서 입력을 시작합니다.
o	아래에 새 행을 열고 입력을 시작합니다.
Esc	일반 모드로 돌아가거나 대기 중인 명령을 취소합니다.
:w	가상 문서를 저장합니다. 선택한 이름은 게임 안의 파일을 가리킵니다.
1 ... 9	연산자나 이동 앞의 숫자는 횟수입니다. 2d3w는 두 횟수를 결합합니다.
W	공백으로 구분되는 다음 WORD의 시작으로 갑니다. 문장부호도 WORD에 포함됩니다.
E	공백으로 구분되는 WORD의 끝으로 이동합니다.
B	문장부호로 나누지 않고 이전 WORD의 시작으로 갑니다.
ge	이전 단어의 끝으로 이동합니다.
gE	이전 WORD의 끝으로 이동합니다.
+	다음 행의 공백이 아닌 첫 문자로 갑니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.
-	이전 행의 공백이 아닌 첫 문자로 갑니다.
|	5|처럼 지정한 열로 갑니다. 숫자가 없으면 첫 번째 열입니다.
F	F 다음에 문자를 눌러 현재 행에서 뒤로 찾습니다.
t	현재 행의 다음 지정 문자 바로 앞까지 이동합니다.
T	뒤로 문자를 찾아 그 문자 바로 뒤에 멈춥니다.
,	마지막 f, F, t, T를 반대 방향으로 반복합니다.
*	커서 아래의 완전한 단어를 앞으로 검색합니다.
#	커서 아래의 완전한 단어를 뒤로 검색합니다.
?	뒤로 검색을 시작하고 Enter로 확인합니다.
%	짝이 되는 (), [], {} 구분자로 이동합니다.
[{	바깥 블록의 대응되지 않은 여는 중괄호로 돌아갑니다.
]}	바깥 블록의 대응되지 않은 닫는 중괄호로 갑니다.
[(	바깥의 대응되지 않은 여는 소괄호로 돌아갑니다.

명령	동작
`])`	바깥의 대응되지 않은 닫는 소괄호로 갑니다.
`{`	빈 행으로 나뉘는 문단의 이전 경계로 갑니다.
`}`	다음 문단 경계로 이동합니다.
`(`	이전 문장의 시작으로 이동합니다.
`)`	다음 문장의 시작으로 이동합니다.
`zt`	현재 행이 화면 맨 위에 오도록 스크롤합니다.
`zz`	내용을 바꾸지 않고 현재 행을 화면 가운데로 옮깁니다.
`zb`	현재 행이 화면 맨 아래에 오도록 스크롤합니다.
`H`	화면에 보이는 첫 행으로 이동합니다.
`M`	화면에 보이는 가운데 행으로 이동합니다.
`L`	화면에 보이는 마지막 행으로 이동합니다.
`nu / :set nu`	절대 행 번호를 켭니다.
`nonu / :set nonu`	절대 행 번호를 끕니다.
`nu! / :set nu!`	절대 행 번호 표시를 전환합니다.
`rnu / :set rnu`	커서 행과의 거리를 나타내는 상대 행 번호를 켭니다.
`nornu / :set nornu`	상대 행 번호를 끕니다.
`rnu! / :set rnu!`	상대 행 번호 표시를 전환합니다.
`X`	커서 앞 문자를 삭제합니다.
`D`	커서부터 행 끝까지 삭제합니다.
`~`	커서 아래 글자의 대소문자를 바꿉니다.
`I`	행의 공백이 아닌 첫 문자에서 입력을 시작합니다.
`O`	현재 행 위에 새 행을 열고 입력 모드로 들어갑니다.
`s`	커서 아래 문자를 지우고 입력을 시작합니다.
`S`	현재 행 전체를 바꾸기 위해 입력 모드로 들어갑니다.
`d`	삭제 연산자입니다. d$, diw, d2w처럼 이동이나 객체를 붙입니다.
`y`	복사 연산자입니다. 이동이나 텍스트 객체와 조합합니다.
`c`	지정 범위를 지우고 입력을 시작하는 변경 연산자입니다.
`cc`	현재 행 전체를 바꾸고 입력을 시작합니다.

명령	동작
C	커서부터 행 끝까지 바꾸고 입력을 시작합니다.
Y	현재 행 전체를 복사합니다. 이 게임에서는 yy와 같습니다.
.	입력한 내용을 포함해 마지막 편집을 반복합니다.
iw	주변 공백 없는 단어 내부입니다. d, y, c와 조합합니다.
aw	인접 공백을 포함한 단어 객체입니다.
iW	문장부호를 포함한 연속된 비공백 WORD 내부입니다.
aW	주변 공백을 포함한 WORD입니다.
is	구분 공백을 제외한 문장 내부입니다.
as	구분 공백을 포함한 문장입니다.
ip	주변 빈 행을 제외한 문단 내부입니다.
ap	구분하는 빈 행을 포함한 문단입니다.
i[/ i]	짝이 되는 [] 안쪽이며 괄호는 제외합니다. 두 별칭은 같습니다.
a[/ a]	괄호를 포함한 [] 전체입니다.
i(/ i) / ib	괄호를 제외한 () 내부입니다. ib도 같은 뜻입니다.
a(/ a) / ab	괄호를 포함한 () 전체입니다. ab도 같은 뜻입니다.
i{ / i} / iB	중괄호를 제외한 {} 내부입니다. iB도 같은 뜻입니다.
a{ / a} / aB	중괄호를 포함한 {} 전체입니다. aB도 같은 뜻입니다.
i< / i>	꺾쇠괄호를 제외한 <> 내부입니다.
a< / a>	꺾쇠괄호를 포함한 <> 전체입니다.
i"	큰따옴표 안의 내용이며 따옴표는 제외합니다.
a"	주변 큰따옴표를 포함한 내용입니다.
i'	작은따옴표를 제외한 내부 내용입니다.
a'	주변 작은따옴표를 포함한 내용입니다.
i`	백틱을 제외한 내부 내용입니다.
a`	주변 백틱을 포함한 내용입니다.
it	태그를 제외한 대응 HTML 태그 쌍 내부입니다.
at	여는 태그와 닫는 태그를 포함한 요소 전체입니다.
m	m과 문자로 현재 위치를 마크합니다. 예: ma.

명령	동작
'	작은따옴표와 마크 문자로 해당 행의 첫 비공백 문자로 갑니다.
`	백틱과 마크 문자로 저장한 정확한 위치로 이동합니다.
:marks	저장된 마크를 표시합니다.
:delmarks / :delm	지정 마크를 지웁니다. 예: :delmarks a. :delm은 줄임말입니다.
:delmarks!	모든 로컬 마크를 지웁니다.
"	큰따옴표, 레지스터 이름, 연산자 또는 p 순으로 선택합니다.
""	이름 없는 레지스터는 최근 복사하거나 삭제한 내용을 보관합니다.
"-	작은 삭제 레지스터는 행 전체보다 작은 삭제를 보관합니다.
"_	블랙홀: 다른 레지스터를 덮어쓰지 않고 삭제합니다.
"0	0은 나중에 삭제해도 마지막 복사 내용을 보관합니다.
:reg / :registers	레지스터를 표시합니다. :reg a0처럼 이름을 지정할 수 있습니다.
:e	지정 이름의 가상 파일을 엽니다.
:ls	열린 버퍼와 번호를 표시합니다.
:b	이름이나 번호로 가상 버퍼를 전환합니다.
q	q와 문자로 매크로 녹화를 시작하고 다시 q로 끝냅니다.
@	@a처럼 지정 레지스터의 매크로를 재생합니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.
@@	마지막 사용한 매크로를 다시 재생합니다.
"1 ... "9	큰 삭제의 이력입니다. 1이 최신, 9가 보관된 것 중 가장 오래된 내용입니다.
"a ... "z	이름 있는 a-z 레지스터입니다. 연산자 앞에서 문자로 선택합니다.
"A ... "Z	A-Z는 해당 a-z 레지스터를 바꾸지 않고 뒤에 덧붙입니다.
P	내용을 커서 앞에 붙이거나 행 전체를 현재 행 위에 놓습니다.
:set	표시 옵션을 바꿉니다. 예: :set nu, :set rnu!.
:	명령줄을 열어 명령을 입력하고 Enter로 확인합니다.
z	스크롤 접두사입니다. t, z, b로 완성합니다.
:undo	마지막 편집을 취소합니다. u의 명령줄 형태입니다.
:redo	취소한 편집을 재실행합니다. Ctrl-r의 명령줄 형태입니다.
:delm!	:delmarks!의 줄임말로 모든 로컬 마크를 지웁니다。

섬별 안내

먼저 직접 시도해 보세요. 해답은 예시이며 다른 올바른 키 순서로도 목표를 달성할 수 있습니다.

<Esc>는 Escape, <Enter>는 Enter, <C-r>은 Ctrl+r, <Space>는 공백입니다. 화살표는 조각을 구분할 뿐 입력하는 키가 아닙니다. 대소문자를 구분하세요.

01 / 등불 항구

모든 여정은 한 번의 움직임에서 시작됩니다

파도가 모든 등불이 꺼진 항구로 당신을 데려왔습니다. 네리는 부두의 돌 틈에서 흩어진 불씨를 찾았습니다. 불씨를 모으면 세상에 첫 번째 길이 다시 드러납니다.

임무 01 / 첫 번째 불씨

l로 오른쪽으로 움직여 불씨를 모은 뒤 k로 올라가 빛나는 문에 도착하세요.

시작: 행 4, 열 3

빛 모으기: (4, 6). 커서 도착점: (2, 6).

```
1      #########
2      #.......#
3      #.......#
4      #.......#
5      #########
```

연습할 명령: l, k

힌트: l은 오른쪽, k는 위로 이동합니다. 이번 임무에서는 두 키를 모두 사용하세요. 불씨를 모아도 여정은 끝나지 않습니다. 그 빛을 빛나는 문까지 가져가세요.

가능한 한 가지 경로

`lllkk`

임무 02 / 밀물의 계단

h와 j로 위쪽 길을 벗어나 불씨를 모은 뒤 왼쪽 문에 도착하세요.

시작: 행 2, 열 8

빛 모으기: (4, 6). 커서 도착점: (4, 3).

```
1      #########
2      #.......#
3      #.......#
4      #.......#
5      #########
```

연습할 명령: h, j

힌트: h는 왼쪽, j는 아래로 이동합니다. 두 움직임이 모두 필요합니다. 불씨에 가까이 간 뒤 j로 내려가 모으세요. 되찾은 빛을 문까지 가져가세요.

가능한 한 가지 경로

`hhjjhhh`

임무 03 / 부두를 밝히다

남은 불씨를 모두 모으세요. 빛이 돌아오면 항구가 다음 섬을 가리켜 줍니다.

시작: 행 2, 열 2

빛 모으기: (2, 8), (6, 8), (6, 2). 커서 도착점: (4, 4).

```
#########
#.......#
#.#####.#
#...#...#
#.#####.#
#.......#
#########
```

힌트: 움직이기 전에 길 전체와 빛의 위치를 살펴보세요. 길이 막히면 몇 칸 돌아가도 됩니다. 서두를 필요 없이 천천히 시도해 보세요.

가능한 한 가지 경로

`lllllljjjjhhhhhhkkll`

02 / 단어의 숲

한 칸이 아니라 단어로 생각하세요

이 숲의 나무는 단어에서 자랍니다. 고요의 밀물이 뿌리를 흩뜨린 뒤, 이보는 문장 사이를 건널 수 없게 되었습니다. 이보가 단어 전체의 시작과 끝을 찾는 움직임을 알려 줍니다.

임무 04 / 뿌리에서 뿌리로

w로 단어의 시작 사이를 건너뛰어 표시된 위치에 도착하세요.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 10.

```
1      dew moss lantern river
```

연습할 명령: w

힌트: w는 다음 단어의 시작으로 이동합니다. 공백은 단어로 이루어진 섬 사이의 틈입니다. w는 그 틈을 한 번에 건넙니다.

가능한 한 가지 경로

ww

임무 05 / 뒤에 남은 발자국

앞서 지나온 단어를 찾으세요. b로 기록의 길을 거슬러 돌아갑니다.

시작: 행 1, 열 10

커서 도착점: 행 1, 열 5.

```
1      dew moss lantern river
```

연습할 명령: b

힌트: b는 뒤쪽 단어의 시작으로 이동합니다. 단어 중간에 있다면 첫 번째 b는 그 단어의 시작으로 갑니다. 다시 누르면 더 앞의 단어로 돌아갑니다.

가능한 한 가지 경로

b

임무 06 / 가지 끝에서

알맞은 단어의 마지막 글자에 멈추세요. e를 사용해 봅니다.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 11.

```
1      soft silver light
```

연습할 명령: e

힌트: e는 단어의 끝으로 이동합니다. 빛나는 목표를 보세요. 단어의 시작과 끝은 다른 위치입니다. 정확히 도착할 수 있는 움직임을 고르세요.

가능한 한 가지 경로

we

03 / 행과 행 사이의 다리

한쪽 끝에서 반대편 끝까지

돌다리들은 시작과 끝만 기억합니다. 셀라는 다리의 가장자리를 찾고 움직임에 횟수를 더하는 법을 알려 줍니다. 먼 길이라고 언제나 키를 여러 번 따로 눌러야 하는 것은 아닙니다.

임무 07 / 첫 번째 돌

0으로 행의 시작에 간 뒤 ^로 첫 글자에 도착하세요.

시작: 행 1, 열 10

커서 도착점: 행 1, 열 4.

```
1         stone bridge
```

연습할 명령: 0, ^

힌트: 0은 공백이 있어도 첫 번째 열로 갑니다. ^는 앞의 공백을 건너뜁니다. 0 다음에 ^를 누르세요. 목표는 첫 글자이지만 이번에는 두 시작점을 모두 연습합니다.

가능한 한 가지 경로

```
0^
```

임무 08 / 건너편 강둑

G로 마지막 행에 간 뒤 $로 그 끝까지 이동하세요.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 3, 열 16.

```
1     a quiet river
2     under the bridge
3     the last lantern
```

연습할 명령: G, $

힌트: G는 기록 전체의 마지막 행으로, $는 현재 행의 마지막 문자로 갑니다. G 다음에 $를 사용하세요. 한 행씩 내려갈 필요가 없습니다.

가능한 한 가지 경로

```
G$
```

임무 09 / 커다란 한 걸음

gg로 맨 위에 돌아가고 3j로 세 행 아래로 간 뒤 0으로 첫 번째 열을 고르세요.

시작: 행 5, 열 5

커서 도착점: 행 4, 열 1.

```
1     north gate
2     mist
3     old steps
4     star bridge
5     last lantern
```

연습할 명령: gg, count, 0

힌트: gg는 첫 행으로 갑니다. j 앞의 숫자 3은 세 번 반복하라는 뜻입니다. gg, 3j, 0 순서로 사용하세요. 숫자는 입력할 내용이 아니라 명령의 일부입니다.

가능한 한 가지 경로

`gg3j0`

04 / 메아리 관측소

한눈에 보이지 않는 것을 찾으세요

섬 위의 별은 여전히 빛나지만, 별의 이름은 여러 석판에 흩어졌습니다. 오린은 돌아오는 메아리를 듣습니다. 문자와 단어를 찾는 법을 배우면 그 사이의 길을 읽을 수 있습니다.

임무 10 / 선택한 별 하나

f를 사용해 현재 행에서 문자 l을 찾으세요.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 8.

```
1      moss | lantern | stars
```

연습할 명령: f

힌트: f는 찾을 문자 입력을 기다립니다. 이번 임무에서는 l입니다. f 다음에 l을 누르세요. 모든 글자를 지나가지 않고 다음 l에 도착합니다.

가능한 한 가지 경로

```
fl
```

임무 11 / 문자의 메아리

fb로 다음 b를 찾고 세미콜론 ;로 같은 찾기를 반복하세요.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 11.

```
1      bell bell bell
```

연습할 명령: f, ;

힌트: f 다음에 b를 누르세요. ;는 마지막 단일 문자 찾기를 반복합니다. fb 다음에 ;를 사용하면 같은 행의 또 다른 b에 도착합니다.

가능한 한 가지 경로

```
fb;
```

임무 12 / 돌아오는 메아리

/light와 Enter로 light를 검색하세요. n, N, 다시 n을 사용해 마지막 석판의 메아리에 도착하세요.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 3, 열 10.

```
1      light sleeps
2      follow light
3      wake the light
```

연습할 명령: /, n, N

힌트: n은 같은 방향으로 다음 결과를, N은 반대 방향으로 검색합니다. /light를 입력하고 Enter를 누른 뒤 n, N, n을 누르세요. 두 검색 방향을 모두 연습합니다.

가능한 한 가지 경로

```
/light → <Enter> → nNn
```

05 / 불씨 대장간

과감히 고치세요. 변경은 되돌릴 수 있습니다

화로에는 새 글자를 벼려 낼 만큼의 온기가 남아 있습니다. 아샤는 완벽한 움직임을 요구하지 않습니다. 좋은 장인은 실수를 되돌리는 법도 아니까요. 손상된 기록을 고쳐 불을 되살리세요.

임무 13 / 기록에 박힌 파편

x로 불필요한 문자 하나를 지워 올바른 기록을 되찾으세요.

시작: 행 1, 열 6

시작 텍스트

```
1  sparkx
```

목표 텍스트

```
1  spark
```

연습할 명령: x

힌트: x는 커서 아래의 문자를 삭제합니다. 먼저 커서를 불필요한 글자 위에 놓으세요. 삭제한 뒤에는 커서 위치뿐 아니라 전체 내용을 확인하세요.

가능한 한 가지 경로

x

임무 14 / 금속의 기억

rg로 첫 c를 g로 바꾸고 u로 취소한 뒤 Ctrl-r로 다시 실행하세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1  cold ember
2  cold ember
```

목표 텍스트

```
1  gold ember
2  cold ember
```

연습할 명령: r, u, Ctrl-r

힌트: r은 바꿀 문자 입력을 기다립니다. rg는 cold를 gold로 만듭니다. rg 다음에 u와 Ctrl-r을 사용하세요. 목표는 첫 행 gold ember, 둘째 행 cold ember입니다.

가능한 한 가지 경로

`rg → u → <C-r>`

임무 15 / 새로운 모양

dw로 첫 broken을 지우고 dd로 남은 손상된 행을 잘라 내세요. dawn만 남기면 됩니다.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      broken broken
2      dawn
```

목표 텍스트

```
1      dawn
```

연습할 명령: dw, dd

힌트: dw는 다음 단어까지 내용을 지우고 dd는 현재 행 전체를 지웁니다. 먼저 dw, 다음은 dd입니다. 다른 크기의 손상에는 다른 도구가 필요합니다.

가능한 한 가지 경로

`dwdd`

06 / 거울 도서관

좋은 생각에는 메아리가 어울립니다

책장 위의 책은 물 위에 페이지를 비춥니다. 미라는 단어가 사라지기 전에 간직하는 법을 압니다. 레지스터를 이용하면 작은 빛을 복사하거나 행 전체를 새로운 곳으로 옮길 수 있습니다.

임무 16 / 쌍둥이 행

yy로 행을 복사하고 p로 그 아래에 같은 행을 놓으세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     light
2     sleep
```

목표 텍스트

```
1     light
2     light
3     sleep
```

연습할 명령: yy, p

힌트: yy는 원본을 지우지 않고 현재 행 전체를 복사합니다. 행을 복사한 뒤 p를 누르면 현재 행 아래에 붙여 넣습니다. 먼저 복사본을 놓을 위치를 고르세요.

가능한 한 가지 경로

```
yyp
```

임무 17 / 거울 속의 단어

yw로 단어를 간직한 뒤 p로 알맞은 곳에 놓으세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     glow moss
```

목표 텍스트

```
1     glow glow moss
```

연습할 명령: yw, p

힌트: yw는 커서에서 다음 단어의 시작 전까지 복사합니다. 문자열 조각을 복사했다면 p는 커서 뒤에 붙여 넣습니다. 행 전체를 붙이는 방식과 다릅니다.

가능한 한 가지 경로

```
ywwhp
```

임무 18 / 새로운 순서

dd로 행을 잘라 낸 뒤 p로 옮겨 올바른 순서를 되찾으세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     mist
2     sun
3     sky
```

목표 텍스트

```
1     sun
2     mist
3     sky
```

연습할 명령: dd, p

힌트: dd는 지운 행을 p가 사용하는 같은 레지스터에 보관합니다. 잘라 낸 뒤 목적지로 이동하세요. p는 기억한 행을 현재 행 아래에 놓습니다.

가능한 한 가지 경로

```
ddp
```

07 / 새벽의 서고

새로운 기록을 남겨 보세요

에노가 연대기에서 빈 곳을 발견했습니다. 움직임만으로는 이 단어들을 되찾을 수 없습니다. 누군가 다시 써야 합니다. 이곳에서는 내용을 다루는 것과 입력하는 것 사이의 리듬을 배웁니다.

임무 19 / 빠진 단어

커서를 놓고 i로 입력 모드에 들어가 빠진 내용을 입력하세요.

시작: 행 1, 열 5

시작 텍스트

```
1     the returns
```

목표 텍스트

```
1     the dawn returns
```

연습할 명령: i, Esc

힌트: i는 커서 앞에서 입력을 시작합니다. 입력 모드에서는 누른 글자가 내용이 됩니다. Esc를 누르면 이동 명령을 쓰는 일반 모드로 돌아갑니다.

가능한 한 가지 경로

`i → dawn<Space> → <Esc>`

임무 20 / 더 쓸 수 있는 자리

a로 s를 더하고 Esc로 돌아오세요. 그다음 A로 행 끝에 공백과 shine을 붙이세요.

시작: 행 1, 열 4

시작 텍스트

```
1     star
```

목표 텍스트

```
1     stars shine
```

연습할 명령: a, A, Esc

힌트: a는 커서 뒤에서, A는 행 전체의 끝에서 입력합니다. a, s, Esc로 star를 stars로 만드세요. 이어서 A, 공백, shine, Esc로 stars shine을 완성합니다.

가능한 한 가지 경로

`as → <Esc> → A<Space>shine → <Esc>`

임무 21 / 연대기의 인장

o로 새 행을 열고 returns를 쓰세요. Esc로 나온 뒤 :w와 Enter로 저장하세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1  dawn
```

목표 텍스트

```
1  dawn
2  returns
```

연습할 명령: o, Esc, :w

힌트: o는 아래에 새 행을 열고 바로 입력 모드로 들어갑니다. dawn 아래에 returns를 쓰세요. Esc, :w, Enter로 완성한 석판을 봉인합니다.

가능한 한 가지 경로

`oreturns → <Esc> → :w → <Enter>`

08 / 아침의 탑

모든 길은 빛을 향합니다

첫 섬들의 조각으로 만든 렌즈가 탑 꼭대기에서 기다립니다. 배운 기술을 모아 첫 새벽을 불러오세요. 그 빛이 더 많은 지역과 숙련으로 가는 길을 드러냅니다.

임무 22 / 기억 속의 지도

dd로 손상된 첫 행을 잘라 내고 yy로 올바른 행을 복사한 뒤 p로 붙이고 :w로 확인하세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     lost lost
2     keep the light
```

목표 텍스트

```
1     keep the light
2     keep the light
```

연습할 명령: dd, yy, p, :w

힌트: dd 뒤에는 keep the light가 남습니다. yy로 행 전체를 기억하고 p로 아래에 복사합니다. dd, yy, p 다음에 :w와 Enter를 사용하세요. 같은 keep the light 행이 두 개 남아야 합니다.

가능한 한 가지 경로

`ddyyp:w → <Enter>`

임무 23 / 마지막 수선

/sleep과 Enter로 sleep을 찾고 dw로 지우세요. A로 sing을 더한 뒤 :w로 저장하세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     moss covers dawn
2     the bells sleep
```

목표 텍스트

```
1     moss covers dawn
2     the bells sing
```

연습할 명령: /, dw, A, :w

힌트: 검색하면 커서가 sleep에 놓입니다. dw로 그 단어를 지우고 A로 행을 마무리합니다. 첫 행은 그대로 두세요. 둘째 행은 the bells sing이어야 합니다. Esc로 입력을 마치고 :w와 Enter로 저장하세요.

가능한 한 가지 경로

`/sleep → <Enter> → dwAsing → <Esc> → :w → <Enter>`

임무 24 / 빛이 돌아오도록

첫 행을 지우고 남은 행을 복사한 뒤 새 행에 the dawn returns를 쓰세요. 복원한 연대기를 저장하세요.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     the night stays
2     one small spark
```

목표 텍스트

```
1     one small spark
2     one small spark
3     the dawn returns
```

연습할 명령: dd, yy, p, o, :w

힌트: dd는 손상된 행을 지웁니다. yy와 p는 두 번째 one small spark를 만듭니다. o는 마지막 행의 자리를 엽니다. dd, yy, p 다음에 o를 누르고 the dawn returns를 쓰세요. Esc, :w, Enter로 첫 새벽을 부르고 다음 길을 엽니다.

가능한 한 가지 경로

`ddyypothe<Space>dawn<Space>returns → <Esc> → :w → <Enter>`

09 / 바람의 절벽

단어보다 큰 단어

바람이 찢어진 글의 띠를 나릅니다. 타비는 글자를 하나씩 세지 않고 공백 없는 부분을 건너고 되돌아오는 법을 알려 줍니다.

임무 25 / 끊기지 않은 띠

W로 one-two 전체를 건너 three.four의 시작에 도착하세요. 필수 명령: W.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 9.

```
1     one-two three.four five
```

연습할 명령: W

힌트: 공백으로 구분되는 다음 WORD의 시작으로 갑니다. 문장부호도 WORD에 포함됩니다. 먼저 한 동작을 의도적으로 실행하고 커서나 내용을 확인하세요. 단일 동작을 이해한 뒤 반복 횟수를 더하세요.

가능한 한 가지 경로

```
W
```

임무 26 / 능선을 따라 돌아오기

E와 B를 ge, gE와 비교한 뒤 첫 번째 열로 돌아오세요. 필수 명령: E · B · ge · gE.

시작: 행 1, 열 23

커서 도착점: 행 1, 열 1.

```
1     one-two three.four five
```

연습할 명령: E, B, ge, gE

힌트: 공백으로 구분되는 WORD의 끝으로 이동합니다. 문장부호로 나누지 않고 이전 WORD의 시작으로 갑니다.

가능한 한 가지 경로

```
BEgegE0
```

임무 27 / 헤아린 걸음

+와 - 및 횟수를 연습하고 열 이동으로 third의 t에 도착하세요. 필수 명령: + · - · | · 횟수.

시작: 행 1, 열 4

커서 도착점: 행 3, 열 2.

```
1      first
2        second
3      third
```

연습할 명령: +, -, |, count

힌트: 다음 행의 공백이 아닌 첫 문자로 갑니다. 횟수를 붙일 수 있습니다. 이전 행의 공백이 아닌 첫 문자로 갑니다.

가능한 한 가지 경로

```
+-2+2|
```

10 / 추적자의 고개

뒤쪽 길도 살펴보세요

작은 새김이 고개의 길을 알립니다. 린은 양방향으로 찾아 다음 안전한 돌의 정확한 자리에 멈추는 법을 가르칩니다.

임무 28 / 흔적을 거슬러

a를 뒤로 찾고 t와 T를 비교한 뒤 쉼표로 방향을 바꿔 마지막 a 바로 앞에 멈추세요. 필수 명령: F · t · T · ,.

시작: 행 1, 열 13

커서 도착점: 행 1, 열 12.

```
1     a x a y a z a
```

연습할 명령: F, t, T, ,

힌트: F 다음에 문자를 눌러 현재 행에서 뒤로 찾습니다. 현재 행의 다음 지정 문자 바로 앞까지 이동합니다.

가능한 한 가지 경로

`FataTa,`

임무 29 / 단어의 응답

*와 #으로 완전한 glow를 양방향으로 찾고 첫 행의 두 번째 glow에 멈추세요. 필수 명령: * · #.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 11.

```
1     glow moss glow
2     glow
```

연습할 명령: *, #

힌트: 커서 아래의 완전한 단어를 앞으로 검색합니다. 커서 아래의 완전한 단어를 뒤로 검색합니다.

가능한 한 가지 경로

`*#*`

임무 30 / 반대 방향의 길

?로 star를 뒤로 검색하고 n과 N을 연습해 가운데 결과에 멈추세요. 필수 명령: ? · n · N.

시작: 행 3, 열 1

커서 도착점: 행 2, 열 1.

```
1     star
2     star
3     star
```

연습할 명령: ?, n, N

힌트: 뒤로 검색을 시작하고 Enter로 확인합니다. 기존 검색 방향으로 검색을 반복합니다.

가능한 한 가지 경로

`?star → <Enter> → nN`

11 / 돌의 고리

열림에는 닫힘이 있습니다

우마는 고리 속의 고리를 지킵니다. 괄호, 문장의 경계, 문단의 숨을 읽으면 돌들은 더 이상 미로가 아닙니다.

임무 31 / 짝을 이룬 돌

%와 블록 경계 이동으로 중첩 괄호를 살펴보고 가장 바깥의 여는 중괄호로 돌아오세요. 필수 명령: % · [(·]) · [{ ·]}.

시작: 행 2, 열 5

커서 도착점: 행 1, 열 1.

```
1     {
2       [a(b)c]
3     }
```

연습할 명령: %, [(,]), [{,]}

힌트: 짝이 되는 (), [], {} 구분자로 이동합니다. 바깥의 대응되지 않은 여는 소괄호로 돌아갑니다.

가능한 한 가지 경로

`% → [( → ]) → [{ → ]} → %`

임무 32 / 문단 사이

문단 사이를 앞뒤로 이동하고 north와 south 사이의 빈 행에 멈추세요. 필수 명령: { · }.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 3, 열 1.

```
1     north
2     path
3     [빈 행]
4     south
5     gate
6     [빈 행]
7     dawn
```

연습할 명령: {, }

힌트: 빈 행으로 나뉘는 문단의 이전 경계로 갑니다. 다음 문단 경계로 이동합니다.

가능한 한 가지 경로

`}}{`

임무 33 / 숨 쉴 공간

문장의 시작을 양방향으로 방문한 뒤 Second의 시작으로 돌아오세요. 필수 명령: (·).

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 14.

```
1     First light. Second light! Third light?
```

연습할 명령: (,)

힌트: 이전 문장의 시작으로 이동합니다. 다음 문장의 시작으로 이동합니다.

가능한 한 가지 경로

```
) ) (
```

12 / 수평선의 탑

내용이 아닌 시점을 바꾸세요

탑의 창은 두루마리를 따라 움직입니다. 노아는 커서의 위치와 지금 창에 보이는 내용의 차이를 보여 줍니다.

임무 34 / 창이 올라가다

세 창 위치를 시험한 뒤 현재 다섯 번째 행을 화면 맨 위에 놓으세요. 필수 명령: zt · zz · zb.

시작: 행 5, 열 1

커서 도착점: 행 5, 열 1.

```
1      line one
2      line two
3      line three
4      line four
5      line five
6      line six
7      line seven
8      line eight
9      line nine
```

맨 위에 보이는 행: 5

연습할 명령: zt, zz, zb

힌트: 현재 행이 화면 맨 위에 오도록 스크롤합니다. 내용을 바꾸지 않고 현재 행을 화면 가운데로 옮깁니다.

가능한 한 가지 경로

`ztzzzbzt`

임무 35 / 고정된 수평선

다섯 번째 행을 가운데 놓고 화면의 위아래를 방문한 뒤 가운데로 돌아오세요. 필수 명령: H · M · L.

시작: 행 5, 열 1

커서 도착점: 행 5, 열 1.

```
1      line one
2      line two
3      line three
4      line four
5      line five
6      line six
7      line seven
8      line eight
9      line nine
```

맨 위에 보이는 행: 3

연습할 명령: H, M, L

힌트: 화면에 보이는 첫 행으로 이동합니다. 화면에 보이는 가운데 행으로 이동합니다.

가능한 한 가지 경로

`zzHLM`

임무 36 / 곁에 있는 숫자

두 행 번호를 켜고 끄고 전환하세요. 마지막에는 절대 번호를 켜고 상대 번호를 끄세요. 필수 명령: nu · nonu · nu! · rnu · nornu · rnu!.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 1.

```
1      north
2      south
```

절대 행 번호: 켜짐

상대 행 번호: 꺼짐

연습할 명령: nu, nonu, nu!, rnu, nornu, rnu!

힌트: 절대 행 번호를 켭니다. 절대 행 번호를 끕니다.

가능한 한 가지 경로

`:set<Space>nonu → <Enter> → :set<Space>nu → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>rnu → <Enter> → :set<Space>nornu → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter>`

13 / 직조공의 작업실

자르고 더하고 꿰매세요

아다는 글자로 짠 천을 고칩니다. 때로는 커서 앞, 때로는 행 위로 가고, 때로는 바느질 전체를 다시 시작해야 합니다.

임무 37 / 실 앞에서

커서 앞 x를 지우고 DAWN을 소문자로 바꾼 뒤 junk를 지우세요. dawn 뒤 공백은 남기세요. 필수 명령: X · ~ · D.

시작: 행 1, 열 2

시작 텍스트

```
1     xDAWN junk
```

목표 텍스트

```
1     dawn
```

연습할 명령: X, ~, D

힌트: 커서 앞 문자를 삭제합니다. 커서 아래 글자의 대소문자를 바꿉니다.

가능한 한 가지 경로

`X4~wD`

임무 38 / 자르고 꿰매기

I로 들여쓰기를 지킨 채 glow 앞에 the를 쓰고 O로 위에 header 행을 만드세요. 필수 명령: I · O.

시작: 행 1, 열 7

시작 텍스트

```
1        glow
```

목표 텍스트

```
1     header
2        the glow
```

연습할 명령: I, O

힌트: 행의 공백이 아닌 첫 문자에서 입력을 시작합니다. 현재 행 위에 새 행을 열고 입력 모드로 들어갑니다.

가능한 한 가지 경로

`Ithe<Space> → <Esc> → Oheader → <Esc>`

임무 39 / 새로운 겹

s로 x를 sun으로 바꾸고 S로 둘째 행 전체를 moon으로 바꾸세요. 필수 명령: s · S.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      x
2      bad line
```

목표 텍스트

```
1      sun
2      moon
```

연습할 명령: s, S

힌트: 커서 아래 문자를 지우고 입력을 시작합니다. 현재 행 전체를 바꾸기 위해 입력 모드로 들어갑니다.

가능한 한 가지 경로

`ssun → <Esc> → jSmoon → <Esc>`

14 / 문법 주조소

행동과 그 범위

케리스는 무엇을 할지, 무엇에 할지라는 두 부분으로 명령을 만듭니다. 연산자와 이동을 조합해 짧은 표현의 뜻을 발견하세요.

임무 40 / 동사와 길

c의 단어 변경, cc의 행 변경, C의 행 끝 변경을 비교해 warm sun과 fixed를 만드세요. 필수 명령: c · cc · C.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      cold moss
2      broken
```

목표 텍스트

```
1      warm sun
2      fixed
```

연습할 명령: c, cc, C

힌트: 지정 범위를 지우고 입력을 시작하는 변경 연산자입니다. 현재 행 전체를 바꾸고 입력을 시작합니다.

가능한 한 가지 경로

`cewarm → <Esc> → jccfixed → <Esc> → ggwCsun → <Esc>`

임무 41 / 보관하고 붙이기

y로 단어를 복사해 P로 커서 앞에 놓으세요. Y와 삭제도 연습하며 north는 지키세요. 필수 명령: y · Y · P · d.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      red blue
2      north
```

목표 텍스트

```
1      red red blue
2      north
```

연습할 명령: y, Y, P, d

힌트: 복사 연산자입니다. 이동이나 텍스트 객체와 조합합니다. 현재 행 전체를 복사합니다. 이 게임에서는 yy와 같습니다.

가능한 한 가지 경로

`ywwPYpdd`

임무 42 / 한 번 더

dw로 첫 bad를 지우고 두 번 반복해 light만 남기세요. 필수 명령: dw · ..

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     bad bad bad light
```

목표 텍스트

```
1     light
```

연습할 명령: dw, .

힌트: 커서에서 다음 단어의 시작 전까지 삭제합니다. 입력한 내용을 포함해 마지막 편집을 반복합니다.

가능한 한 가지 경로

`dw..`

15 / 단어의 성소

거리 대신 의미를 고르세요

엘리는 글자 수로 내용을 재지 않습니다. 이곳에서 단어와 문장과 문단은 의도를 담을 준비가 된 그릇이 됩니다.

임무 43 / 단어의 중심

iw와 aw를 비교해 moss 내부를 지우고 blue와 인접 공백을 지워 red만 남기세요. 필수 명령: iw · aw.

시작: 행 1, 열 6

시작 텍스트

```
1      red moss blue
```

목표 텍스트

```
1      red
```

연습할 명령: iw, aw

힌트: 주변 공백 없는 단어 내부입니다. d, y, c와 조합합니다. 인접 공백을 포함한 단어 객체입니다.

가능한 한 가지 경로

`diwwdaw`

임무 44 / 더 큰 단어

moss.green을 하나의 WORD로 다루세요. iW와 aW를 연습해 red만 남기세요. 필수 명령: iW · aW.

시작: 행 1, 열 7

시작 텍스트

```
1      red moss.green blue
```

목표 텍스트

```
1      red
```

연습할 명령: iW, aW

힌트: 문장부호를 포함한 연속된 비공백 WORD 내부입니다. 주변 공백을 포함한 WORD입니다.

가능한 한 가지 경로

`diWwdaW`

임무 45 / 문장과 문단

문장 내부와 전체, 문단 내부를 복사하세요. 문장과 keep은 남기고 alpha/beta 문단과 간격을 지우세요. 필수 명령: is · as · ip · ap.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     One. Two.
2     [빈 행]
3     alpha
4     beta
5     [빈 행]
6     keep
```

목표 텍스트

```
1     One. Two.
2     [빈 행]
3     keep
```

연습할 명령: is, as, ip, ap

힌트: 구분 공백을 제외한 문장 내부입니다. 구분 공백을 포함한 문장입니다.

가능한 한 가지 경로

`yisyasjjyipdap`

16 / 구분자의 금고

안쪽과 그것을 감싼 틀

센은 상자 속의 상자를 지킵니다. 내용만 고르거나 틀까지 고르세요. 이름이 다른 열쇠가 같은 자물쇠를 열기도 합니다.

임무 46 / 네모와 원

모든 제시 별칭으로 []와 ()의 안쪽과 틀을 복사하세요. 마지막 이름 없는 레지스터에는 (glow) 전체를 남기세요. 필수 명령: i[· a[· i] · a] · i(· a(· i) · a) · ib · ab.

시작: 행 1, 열 3

커서 도착점: 행 1, 열 8.

```
1     [moss] (glow)
```

레지스터 ""

```
1     (glow)
```

연습할 명령: i[, a[, i], a], i(, a(, i), a), ib, ab

힌트: 짝이 되는 [] 안쪽이며 괄호는 제외합니다. 두 별칭은 같습니다. 괄호를 포함한 [] 전체입니다.

가능한 한 가지 경로

`yi[ya[yi]ya]f(yi(ya(yi)ya)yibyab`

임무 47 / 각도와 별칭

{}와 <>의 모든 별칭을 비교하고 틀을 포함한 <dawn> 전체를 레지스터에 남기세요. 필수 명령: i{ · a{ · i} · a} · iB · aB · i< · a< · i> · a>.

시작: 행 1, 열 3

커서 도착점: 행 1, 열 9.

```
1     {ember} <dawn>
```

레지스터 ""

```
1     <dawn>
```

연습할 명령: i{, a{, i}, a}, iB, aB, i<, a<, i>, a>

힌트: 중괄호를 제외한 {} 내부입니다. iB도 같은 뜻입니다. 중괄호를 포함한 {} 전체입니다. aB도 같은 뜻입니다.

가능한 한 가지 경로

`yi{ya{yi}ya}yiByaBf<yi<ya<yi>ya>`

임무 48 / 틀 전체

(seed) 안쪽만 bloom으로 바꿔 괄호를 지킨 뒤 [noise] 전체를 지우세요. 필수 명령: i(· a[.

시작: 행 1, 열 11

시작 텍스트

```
1     [noise] (seed) {ash} <sky>
```

목표 텍스트

```
1      (bloom) {ash} <sky>
```

연습할 명령: i(, a[

힌트: 괄호를 제외한 () 내부입니다. ib도 같은 뜻입니다. 괄호를 포함한 [] 전체입니다.

가능한 한 가지 경로

`ci(bloom → <Esc> → 0da[`

17 / 속삭임 예배당

기호 사이를 들어 보세요

유나는 따옴표와 태그 속에 메시지를 간직합니다. 내용을 들으려면 목소리와 그것을 감싼 틀을 구별해야 합니다.

임무 49 / 두 개의 작은 목소리

큰따옴표와 작은따옴표의 내부와 전체를 비교하고 마지막에 작은따옴표 포함 glow 전체를 복사하세요. 필수 명령: i" · a" · i' · a'.

시작: 행 1, 열 3

커서 도착점: 행 1, 열 8.

```
1     "moss" 'glow'
```

레지스터 ""

```
1     'glow'
```

연습할 명령: i", a", i', a'

힌트: 큰따옴표 안의 내용이며 따옴표는 제외합니다. 주변 큰따옴표를 포함한 내용입니다.

가능한 한 가지 경로

`yi"ya"f'yi'ya'`

임무 50 / 속삭임과 태그

백틱 내부와 전체를 복사한 뒤 HTML 요소도 복사해 glow 전체를 남기세요. 필수 명령: i` · a` · it · at.

시작: 행 1, 열 3

커서 도착점: 행 1, 열 8.

```
1     `seed` <b>glow</b>
```

레지스터 ""

```
1     <b>glow</b>
```

연습할 명령: i`, a`, it, at

힌트: 백틱을 제외한 내부 내용입니다. 주변 백틱을 포함한 내용입니다.

가능한 한 가지 경로

`yi`ya`f<yityat`

임무 51 / 겹쳐진 메시지

p 태그는 남기고 내용만 new로 바꾼 뒤 따옴표 포함 noise 전체를 지우세요. 끝 공백은 남기세요. 필수 명령: it · a".

시작: 행 1, 열 5

시작 텍스트

```
1      <p>old</p> "noise"
```

목표 텍스트

```
1      <p>new</p>
```

연습할 명령: it, a"

힌트: 태그를 제외한 대응 HTML 태그 쌍 내부입니다. 주변 큰따옴표를 포함한 내용입니다.

가능한 한 가지 경로

`citnew → <Esc> → f"da"`

18 / 지도 제작자의 야영지

돌아올 수 있는 점을 남기세요

아로는 바람에도 흩어지지 않는 지도를 그립니다. 위치를 기억하고 행이나 정확한 열로 돌아온 뒤 낡은 표지를 지우세요.

임무 52 / 표지 세우기

둘째 행에 마크 a를 놓고 행 이동과 정확한 열 이동을 비교한 뒤 저장 위치로 돌아오세요. 필수 명령: m · ' · `.

시작: 행 2, 열 5

커서 도착점: 행 2, 열 5.

```
1       north
2       south
3       dawn
```

마크 a: 행 2, 열 5

연습할 명령: m, ', `

힌트: m과 문자로 현재 위치를 마크합니다. 예: ma. 작은따옴표와 마크 문자로 해당 행의 첫 비공백 문자로 갑니다.

가능한 한 가지 경로

`magg'agg`a`

임무 53 / 지도 읽기

이웃한 열에 a와 b를 놓고 마크 목록을 연 뒤 :delm으로 a만 지우세요. 필수 명령: :marks · :delm.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 2.

```
1     path
```

마크 b: 행 1, 열 2

삭제된 마크: a

열린 목록: 마크

연습할 명령: :marks, :delm

힌트: 저장된 마크를 표시합니다. 지정 마크를 지웁니다. 예: :delmarks a. :delm은 줄임말입니다.

가능한 한 가지 경로

`malmb → :marks → <Enter> → :delm<Space>a → <Enter>`

임무 54 / 옛길 지우기

마크 범위 삭제, :delmarks!, :delm!을 연습하고 a, b, c를 모두 지우세요. 필수 명령: :delmarks · :delmarks! · :delm!.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 2.

```
1     path
```

삭제된 마크: a, b, c

연습할 명령: :delmarks, :delmarks!, :delm!

힌트: 지정 마크를 지웁니다. 예: :delmarks a. :delm은 줄임말입니다. 모든 로컬 마크를 지웁니다.

가능한 한 가지 경로

`malmb → :delmarks<Space>a-b → <Enter> → ma → :delmarks! → <Enter> → mc → :delm! → <Enter>`

19 / 메아리의 서랍장

클립보드에도 이름이 있습니다

에스메는 메아리를 각각의 서랍에 보관합니다. 하나는 지키고 다른 곳에는 더하며, 중요한 내용을 덮지 않고 잡음을 보내세요.

임무 55 / 이름 없는 메아리

a를 지운 뒤 작은 삭제 레지스터에서 복원하고 명시적인 이름 없는 레지스터로 ab 전체를 복사하세요. 필수 명령: "- · "" · x · yy · P.

시작: 행 1, 열 1

목표 텍스트

```
1      ab
```

레지스터 ""

```
1      ab
```

레지스터 "-

```
1      a
```

연습할 명령: "-, "", x, yy, P

힌트: 작은 삭제 레지스터는 행 전체보다 작은 삭제를 보관합니다. 이름 없는 레지스터는 최근 복사하거나 삭제한 내용을 보관합니다.

가능한 한 가지 경로

`x"-P""yy`

임무 56 / 덮어쓰지 않고 더하기

a에 moss를 넣고 A로 glow를 덧붙인 뒤 두 행을 붙여 넣고 a의 내용을 확인하세요. 필수 명령: "a · "A · p.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      moss
2      glow
```

목표 텍스트

```
1      moss
2      moss
3      glow
4      glow
```

레지스터 "a

```
1      moss
2      glow
```

연습할 명령: "a, "A, p

힌트: 이름 있는 a-z 레지스터입니다. 연산자 앞에서 문자로 선택합니다. A-Z는 해당 a-z 레지스터를 바꾸지 않고 뒤에 덧붙입니다.

가능한 한 가지 경로

`"ayyj"Ayygg"ap`

임무 57 / 고요가 복사본을 지키다

a에 keep을 보관하고 trash를 블랙홀로 지운 뒤 보관한 복사본을 현재 행 위에 놓으세요. 필수 명령: "_ · "a · dd · P.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1  keep
2  trash
```

목표 텍스트

```
1  keep
2  keep
```

레지스터 "a

```
1  keep
```

레지스터 ""

```
1  keep
```

연습할 명령: "_, "a, dd, P

힌트: 블랙홀: 다른 레지스터를 덮어쓰지 않고 삭제합니다. 이름 있는 a-z 레지스터입니다. 연산자 앞에서 문자로 선택합니다.

가능한 한 가지 경로

`"ayyj"_dd"aP`

20 / 아홉 기억의 방

기억에도 순서가 있습니다

노나는 가장 최근의 사라짐만 기억하지 않습니다. 이력의 서랍을 열면 삭제가 반드시 이별은 아니라는 것을 알게 됩니다.

임무 58 / 마지막 복사본

light를 복사하고 dust를 지운 뒤 0에서 복사본을 복원하세요. 1에는 dust가 남아야 합니다. 필수 명령: "0 · dd.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     light
2     dust
```

목표 텍스트

```
1     light
2     light
```

레지스터 "0

```
1     light
```

레지스터 "1

```
1     dust
```

연습할 명령: "0, dd

힌트: 0은 나중에 삭제해도 마지막 복사 내용을 보관합니다. 현재 행을 잘라 레지스터에 보관합니다.

가능한 한 가지 경로

```
yyjdd"0p
```

임무 59 / 이어지는 이별

아홉 행을 지우고 이력 레지스터 1부터 9를 확인한 뒤 가장 오래된 one을 keep 위에 복원하세요. 필수 명령: "1 · "2 · "3 · "4 · "5 · "6 · "7 · "8 · "9.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1     one
2     two
3     three
4     four
5     five
6     six
7     seven
8     eight
9     nine
10    keep
```

목표 텍스트

```
1     one
2     keep
```

레지스터 "1

```
1     nine
```

레지스터 "2

```
1     eight
```

레지스터 "3

```
1     seven
```

레지스터 "4

```
1     six
```

레지스터 "5

```
1     five
```

레지스터 "6

```
1     four
```

레지스터 "7

```
1     three
```

레지스터 "8

```
1     two
```

레지스터 "9

```
1     one
```

연습할 명령: "1, "2, "3, "4, "5, "6, "7, "8, "9

힌트: 큰 삭제의 이력입니다. 1이 최신, 9가 보관된 것 중 가장 오래된 내용입니다. 큰 삭제의 이력입니다. 1이 최신, 9가 보관된 것 중 가장 오래된 내용입니다.

가능한 한 가지 경로

```
dd........ → "1pu → "2pu → "3pu → "4pu → "5pu → "6pu → "7pu → "8pu → "9P
```

임무 60 / 서랍 읽기

one을 a에 복사하고 레지스터 창을 열어 a와 0에 같은 행이 있는지 확인하세요. 필수 명령: :reg.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 1.

```
1      one
2      two
```

레지스터 "0

```
1      one
```

레지스터 "a

```
1      one
```

열린 목록: 레지스터

연습할 명령: :reg

힌트: 레지스터를 표시합니다. :reg a0처럼 이름을 지정할 수 있습니다. 먼저 한 동작을 의도적으로 실행하고 커서나 내용을 확인하세요. 단일 동작을 이해한 뒤 반복 횟수를 더하세요.

가능한 한 가지 경로

```
"ayy → :reg → <Enter>
```

21 / 서기들의 항구

많은 페이지, 하나의 여정

테로는 가상의 항구 사이로 문서를 나릅니다. 간직할 것을 저장하고 이름을 놓치지 않은 채 열린 페이지 사이를 오가세요.

임무 61 / 기억한 페이지

notes.txt에 dawn rises를 저장하고 echo.txt를 awake로 고쳐 저장한 뒤 변경을 지키며 notes.txt로 돌아오세요. 필수 명령: :w · :e · c.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1  dawn
```

목표 텍스트

```
1  dawn rises
```

활성 버퍼: notes.txt

저장된 가상 파일: notes.txt

```
1  dawn rises
```

저장된 가상 파일: echo.txt

```
1  awake
```

연습할 명령: :w, :e, c

힌트: 가상 문서를 저장합니다. 선택한 이름은 게임 안의 파일을 가리킵니다. 지정 이름의 가상 파일을 엽니다.

가능한 한 가지 경로

```
A<Space>rises → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>echo.txt → <Enter> → ccawake → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>notes.txt → <Enter>
```

임무 62 / 또 다른 항구

beta.txt를 열고 버퍼 목록을 표시한 뒤 이름으로 alpha.txt로 돌아오세요. 필수 명령: :e · :ls · :b.

시작: 행 1, 열 1

커서 도착점: 행 1, 열 1.

```
1  north
```

활성 버퍼: alpha.txt

열린 목록: 버퍼

연습할 명령: :e, :ls, :b

힌트: 지정 이름의 가상 파일을 엽니다. 열린 버퍼와 번호를 표시합니다.

가능한 한 가지 경로

```
:e<Space>beta.txt → <Enter> → :ls → <Enter> → :b<Space>alpha.txt → <Enter>
```

임무 63 / 버퍼 사이의 항해

final.txt로 복사본을 저장하고 열어 번호로 버퍼를 전환한 뒤 final.txt에서 끝내세요. 필수 명령: :w · :e · :b.

시작: 행 1, 열 1

목표 텍스트

```
1     light
```

활성 버퍼: final.txt

저장된 가상 파일: final.txt

```
1     light
```

연습할 명령: :w, :e, :b

힌트: 가상 문서를 저장합니다. 선택한 이름은 게임 안의 파일을 가리킵니다. 지정 이름의 가상 파일을 엽니다.

가능한 한 가지 경로

```
:w<Space>final.txt → <Enter> → :e<Space>final.txt → <Enter> → :b<Space>1 → <Enter> → :b<Space>2 → <Enter>
```

22 / 태엽 과수원

좋은 움직임이 많은 열매를 맺도록

오미는 과수원의 섬세한 기계를 돌봅니다. 믿을 만한 한 주기를 녹화하고 끝나는 위치를 확인한 뒤 다음 가지에도 적용하세요.

임무 64 / 작은 기계

a에 ! 추가와 아래 이동을 녹화하고 한 번 재생해 첫 두 dawn 행을 바꾸세요. 필수 명령: q · @.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1	dawn
2	dawn
3	dawn
```

목표 텍스트

```
1	dawn!
2	dawn!
3	dawn
```

녹화된 매크로: a

연습할 명령: q, @

힌트: q와 문자로 매크로 녹화를 시작하고 다시 q로 끝냅니다. @a처럼 지정 레지스터의 매크로를 재생합니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.

가능한 한 가지 경로

`qaA! → <Esc> → jq@a`

임무 65 / 과수원이 반복하다

행 앞에 +를 쓰고 아래로 이동하는 동작을 녹화해 @a와 @@를 사용하세요. 넷째 seed는 남기세요. 필수 명령: q · @ · @@.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1  seed
2  seed
3  seed
4  seed
```

목표 텍스트

```
1  +seed
2  +seed
3  +seed
4  seed
```

녹화된 매크로: a

연습할 명령: q, @, @@

힌트: q와 문자로 매크로 녹화를 시작하고 다시 q로 끝냅니다. @a처럼 지정 레지스터의 매크로를 재생합니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.

가능한 한 가지 경로

`qaI+ → <Esc> → jq@a@@`

임무 66 / 한 번 더, 정확하게

x 하나 삭제를 녹화하고 세 번 재생해 light만 남기세요. 필수 명령: q · @ · 횟수.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1  xxxxlight
```

목표 텍스트

```
1  light
```

녹화된 매크로: a

연습할 명령: q, @, count

힌트: q와 문자로 매크로 녹화를 시작하고 다시 q로 끝냅니다. @a처럼 지정 레지스터의 매크로를 재생합니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.

가능한 한 가지 경로

`qaxq3@a`

23 / 직조공의 시험

배운 무늬를 조합하세요

벨이 긴 무늬를 펼칩니다. 횟수, 반복 편집, 매크로는 다른 도구입니다. 하려는 일을 가장 잘 나타내는 것을 고르세요.

임무 67 / 두 개의 횟수

연산자와 이동 횟수를 결합한 2d3w로 여섯 단어를 지우고 keep을 남기세요. 필수 명령: 횟수 · dw.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      one two three four five six keep
```

목표 텍스트

```
1      keep
```

연습할 명령: count, dw

힌트: 연산자나 이동 앞의 숫자는 횟수입니다. 2d3w는 두 횟수를 결합합니다. 커서에서 다음 단어의 시작 전까지 삭제합니다.

가능한 한 가지 경로

`2d3w`

임무 68 / 같은 짜임

x를 지우고 :undo와 :redo로 취소·재실행한 뒤 점으로 삭제를 반복하세요. 필수 명령: :undo · :redo · .

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      xxdawn
```

목표 텍스트

```
1      dawn
```

연습할 명령: :undo, :redo, .

힌트: 마지막 편집을 취소합니다. u의 명령줄 형태입니다. 취소한 편집을 재실행합니다. Ctrl-r의 명령줄 형태입니다.

가능한 한 가지 경로

`x → :undo → <Enter> → :redo → <Enter> → .`

임무 69 / 믿을 수 있는 무늬

ash 삭제와 아래 이동을 녹화해 두 번 반복하고 keep으로 0을 시험한 뒤 임시 복사본을 취소하세요. 필수 명령: q · @ · 횟수 · "0.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      ash dawn
2      ash dawn
3      ash dawn
4      keep
```

목표 텍스트

```
1      dawn
2      dawn
3      dawn
4      keep
```

레지스터 "0

```
1      keep
```

녹화된 매크로: a

연습할 명령: q, @, count, "0

힌트: q와 문자로 매크로 녹화를 시작하고 다시 q로 끝냅니다. @a처럼 지정 레지스터의 매크로를 재생합니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.

가능한 한 가지 경로

`qadwjq2@ayy"0Pu`

24 / 시작의 정상

하나의 기록 속에 모든 군도가

루마가 모든 길이 만나는 곳에서 기다립니다. 새로운 힘 대신 기억과 정확함, 상상력을 모으는 마지막 일을 부탁합니다.

임무 70 / 잡음 없는 기록

태그 내용만 light로 바꾸고 [noise] 전체와 빈 행을 지운 뒤 저장하세요. 필수 명령: it · a[· dd · :w.

시작: 행 1, 열 5

시작 텍스트

```
1      <p>old</p>
2      [noise]
3      keep
```

목표 텍스트

```
1      <p>light</p>
2      keep
```

연습할 명령: it, a[, dd, :w

힌트: 태그를 제외한 대응 HTML 태그 쌍 내부입니다. 괄호를 포함한 [] 전체입니다.

가능한 한 가지 경로

`citlight → <Esc> → jda[dd → :w → <Enter>`

임무 71 / 정확한 귀환

A와 a로 두 위치를 기억하세요. 정확한 이동과 양방향 검색을 조합해 dawn으로 돌아오세요. 필수 명령: m · ` · / · ? · n.

시작: 행 1, 열 6

커서 도착점: 행 3, 열 6.

```
1      star north
2      star south
3      star dawn
```

마크 A: 행 1, 열 6

마크 a: 행 3, 열 6

연습할 명령: m, `, /, ?, n

힌트: m과 문자로 현재 위치를 마크합니다. 예: ma. 백틱과 마크 문자로 저장한 정확한 위치로 이동합니다.

가능한 한 가지 경로

`mA/dawn → <Enter> → ma`A?star → <Enter> → n`a`

임무 72 / 모든 빛, 하나의 하늘

sleep을 wake로 바꾸는 동작을 세 행에 적용하고 message.txt의 마지막 행을 dawn.txt로 복사해 저장하세요. 필수 명령: q · @ · @@ · :w · :e · yy · "0 · p.

시작: 행 1, 열 1

시작 텍스트

```
1      sleep
2      sleep
3      sleep
```

목표 텍스트

```
1      wake
2      wake
3      wake
4      the dawn returns
```

레지스터 "0

```
1      the dawn returns
```

활성 버퍼: dawn.txt

저장된 가상 파일: dawn.txt

```
1      wake
2      wake
3      wake
4      the dawn returns
```

저장된 가상 파일: message.txt

```
1      the dawn returns
```

녹화된 매크로: a

연습할 명령: q, @, @@, :w, :e, yy, "0, p

힌트: q와 문자로 매크로 녹화를 시작하고 다시 q로 끝냅니다. @a처럼 지정 레지스터의 매크로를 재생합니다. 횟수를 붙일 수 있습니다.

가능한 한 가지 경로

`qaccwake → <Esc> → jq@a@@ → :w → <Enter> → :e<Space>message.txt → <Enter> → yy → :e<Space>dawn.txt → <Enter> → "0p → :w → <Enter>`

계속 배우기

이 안내서는 게임에서 지원하는 교육용 일부 기능을 설명합니다. 가상 파일은 브라우저에만 있으며 기기의 파일 시스템에 접근하지 않습니다.

Vim documentation

Motions and text objects
https://vimhelp.org/motion.txt.html

Editing and registers
https://vimhelp.org/change.txt.html

Macros
https://vimhelp.org/usr_10.txt.html

Files and buffers
https://vimhelp.org/usr_22.txt.html