



C++Builder® XE2

초고속의 비주얼한 C++ 개발 환경



엠바카데로 C++Builder® XE2 는 FireMonkey 를 도입함으로써 유지보수성이 높고, 시각적으로 탁월한 윈도우, Mac OSX 용 GUI 애플리케이션을 컴포넌트 기반으로, 초고속으로 개발하는 유일한 C++개발 환경입니다.

C++Builder XE2 는 RAD 개발환경으로써 비주얼한 UI 를 디자인하고 데이터와 서비스를 연결할 수 있으며, ANSI/ISO 코드도 C++와 완벽하게 호환됩니다. 개발자들은 C++파워와, 다른 "비주얼" 개발 환경보다 개발 속도가 5 배 빠른 생산성 모두를 확보하게 됩니다.

윈도우와 MAC 을 넘나드는 고속의 네이티브 애플리케이션을 만듭니다.

C++BuilderXE2 에는 VCL (네이티브 윈도우 애플리케이션 개발 플랫폼)과 FireMonkey (네이티브 윈도우와 Mac OS X 애플리케이션 개발 플랫폼)이 포함되어 있습니다. FireMonkey 에서 한번 작성한 애플리케이션은 다른 플랫폼으로 컴파일 되므로, 여러분의 네이티브 애플리케이션은 CPU/GPU 의 파워와 스피드를 100% 활용할 수 있게 됩니다. 컴포넌트 기반의 비주얼한 개발의 파워와 개발속도를 활용함으로써 시간을 현격히 절약하면서도 필요할 때 언제든지 소스코드와 하드웨어를 제어할 수 있습니다.



FireMonkey 를 활용하면, 시각적으로 멋지고 인터랙티브한 애플리케이션을 생성할 수 있습니다.

C++BuilderXE2 는 FireMonkey 애플리케이션 플랫폼을 가진 프리미엄 C++개발 환경입니다. 매우 인터랙티브 하고, 데이터표현이 풍부한 PC/ Mac 용 애플리케이션을 시각적으로 멋지고 빠르게 작성할 수 있습니다. 깜짝 놀랄 만한 HD/3D UI 는 GPU 스케일 벡터 그래픽의 파워를 사용하므로 애니메이션 및 효과를 쉽고 빠르게 프로그래밍 할 수 있습니다.



모든 곳에 연결되는 애플리케이션을 구축합니다.

C++Builder XE2 를 사용한다는 것은 여러분의 애플리케이션이 인기 있는 데이터베이스 모두에 빠르게 (high-speed) 연결될 수 있다는 의미입니다. C++Builder XE2 의 RAD Cloud 데이터와 애플리케이션 서비스들은 오늘날의 모든 인기 있는 클라이언트 플랫폼과 프레임워크, 언어, 장비에 연결됩니다. iOS, 안드로이드, 블랙베리, 윈도우폰 7 모바일 애플리케이션에서 여러분의 DataSnap 애플리케이션과 데이터베이스 서비스에 연결 하십시오.



그리드로부터 벗어나 - 생생한 데이터를 시각적으로 표현

C++Builder XE2 에 새로 추가된 LiveBinding 은 어떠한 데이터소스든지 모든 VCL, FireMonkey UI, 그래픽 요소들과 바로 연결해줍니다. LiveBinding 을 활용하면 데이터를 훨씬 직관적이고 인터랙티브하게 표현할 수 있으므로, 창의적이고 자유롭게 파워풀한 개발을 즐길 수 있습니다. 또한 "동적으로" 계산되고 업데이트되는 바인딩을 만들 수 있는 놀라운 파워와 유연성을 제공합니다.



C++Builder XE2 의

새로운 기능



- 크로스-플랫폼 애플리케이션 개발: Mac, 윈도우
- FireMonkey 애플리케이션 플랫폼을 사용한 CPU/GPU 100% 활용할 수 있는 네이티브 앱 개발
- DataSnap 모바일 커넥터
- LiveBinding : 모든 UI 요소, 벡터, 3D 오브젝트에 어떤 데이터 소스든지 연결
- VCL 스타일 최적화
- C++ 매트릭스 및 오딧(audit)
- FastReport 리포팅 툴
- 번들된 툴 업데이트 : InterBase, InstallAware, AQtime, TeeChart, IntraWeb, CodeSite, IP*Works

제품 특징점

- 윈도우와 Mac 용 C++ 네이티브 컴파일러 내장
- "RAD C++" 확장으로 C++코딩 속도 5배 향상
- RAD 의 비주얼 IDE 를 통한 빠른 드래그 & 드롭 UI 디자인
- 드래프트 C++0x 와 ANSI/ISO C++ 호환 지원
- Boost 와 TR1 라이브러리 내장
- 100 여가지 비주얼 컨트롤
- VCL 터치/제스처 지원
- 모든 주요 DB 를 지원하는 dbExpress
- DataSnap 멀티티어 미들웨어 (JSON, REST, HTTP, HTTPS, COM, XML)
- 아마존과 윈도우 Azure 와 통합되는 클라우드 컴퓨팅
- C++Builder 하위버전(6, 2007- XE 포함)



굉장히 아름다운 HD/3D 비즈니스

애플리케이션

- GPU 기반 HD 스케일의 벡터의 풍부한 UI
- 모든 장비의 최고 해상도 적용
- GPU 파워 기반의 3D 그래픽과 효과



손쉬운 UI 스타일 제어

- 별도의 코딩 없이 스타일이 적용되는 VCL 과 FireMonkey UI
- 직접 스타일을 커스터마이징하거나 신규 작성



코드 없이- 하드웨어 효과

- 50 여 개의 GPU 파워 효과가 내장된 FireMonkey
- 동시에 여러 효과 적용
- 깨짐 없음



데이터와 로직을 클라우드로 넣기

- 사실 클라우드 또는 아마존 클라우드에서 여러분의 비즈니스 로직과 데이터를 작동
- 아마존과 윈도우 Azure 클라우드 데이터에 연결하여 작동



Features	Architect	Ultimate	Enterprise	Pro	Starter
통합개발환경 (IDE) 과 컴파일러					
코드 에디터, 코드 인사이트 코딩, 디버깅이 포함된 생산성이 높은 비주얼 개발 환경 (IDE)	✓	✓	✓	✓	✓
윈도우용 엠바카데로 RAD C++ 컴파일러(bcc32) 6.40	✓	✓	✓	✓	✓
New! Mac OS X 용 엠바카데로 RAD C++ 컴파일러(bcc32) 6.40	✓	✓	✓	✓	✓
리팩토링, 유닛 테스트, 원격 디버깅 등 고급 IDE 기능	✓	✓	✓	✓	✓
리포팅, 로깅, 버전 관리, 웹, 설치 툴이 번들로 내장	✓	✓	✓	✓	✓
빌드 자동화를 위한 FinalBuilder 스펙셜 에디션이 번들로 내장	✓	✓	✓		
라이브러리와 컴포넌트					
New! FireMonkey 의 풍부한 HD/3D 애플리케이션 플랫폼으로 UI, 데이터베이스 액세스 등의 윈도우용 비주얼 컴포넌트	✓	✓	✓	✓	✓
New! FireMonkey 의 풍부한 HD/3D 애플리케이션 플랫폼으로 UI, 데이터베이스 액세스 등의 Mac OS X 용 비주얼 컴포넌트	✓	✓	✓	✓	
수백여 개의 비주얼 컴포넌트가 포함된 VCL Win32 프레임워크를 통해 UI, 데이터베이스 액세스 등 (에디션에 따라 컴포넌트가 다름)	✓	✓	✓	✓	✓
리포팅, 차트, 인터넷을 위한 고급 컴포넌트	✓	✓	✓	✓	
VCL 소스 코드 포함 (컴포넌트를 수정하고 커스터마이징 할 수 있음)	✓	✓	✓	✓	
Dinkumware STL, Boost C++ 라이브러리, TR1 지원	✓	✓	✓	✓	✓
데이터베이스, 클라우드, 멀티-티어 아키텍처					
dbExpress 와 InterBase Express 를 통해 InterBase 에 로컬 연결	✓	✓	✓	✓	✓
dbExpress 를 통해 MySQL 에 로컬 연결	✓	✓	✓	✓	
주요 DB 연결과 ODBC 를 통한 원격 서버 연결이 가능한 데이터베이스 드라이버	✓	✓	✓		
멀티-티어 애플리케이션 및 모바일 커넥터용 DataSnap 미들웨어	✓	✓	✓		
아마존과 MS 윈도우 Azure 의 클라우드 컴퓨팅 연결	✓	✓	✓		
양방향의 UML 모델링, 코드 매트릭스 및 오딧(Audit)	✓	✓	✓		
SQL 데이터베이스 개발, 변경관리, SQL 프로파일링, SQL 튜닝을 제공하는 DB PowerStudio® Developer 에디션		✓			
데이터베이스 모델링과 설계를 제공하는 ER/Studio Developer 에디션	✓				
라이선싱					
취미 개발자나, 처음 개발을 시작하는 분들을 위한 인디(Indie) 라이선스					✓
라이선싱의 개발 및 배포가 가능한 상용 라이선스	✓	✓	✓	✓	
AppWave 네트워크 라이선스 연결	✓	✓	✓	✓	
C++Builder 6, C++Builder 2007-XE 의 이전 버전에 액세스 가능	✓	✓	✓	✓	

C++Builder® XE2 시스템 요구사항

- 1 GB RAM (2 GB+ 권장)
- 3-9 GB 하드디스크 공간 (에디션이나 구성에 따라 달라짐)
- DVD-ROM 드라이브 (DVD 로 설치할 경우)
- 기본 GPU -DirectX 9.0 클래스 이상의 모든 벤더 (Pixel Shader Level 2)
- 1024x768 이상 해상도
- Intel® Pentium® 또는 호환, 최소 1.6 GHz minimum (2GHz+권장)
- 마우스 및 포인터장치
- Microsoft® Windows 7 (32-bit / 64-bit)

- Microsoft® Windows Vista™ SP2 (32-bit / 64-bit) 관리자 권한 필요
- Microsoft® Windows XP Home 또는 Professional (32-bit / 64-bit) SP2 또는 SP3
- Microsoft® Windows Server® 2003 SP1 또는 2008 (32-bit / 64-bit)

OS X 애플리케이션 개발

- 윈도우 PC 가 인텔(Intel) 기반의 Mac 과 동일 로컬 네트워크 상에서 SSH, VNC, 윈도우 파일 공유 솔루션 등으로 연결되어야 함. 해당 Mac 은 OS X 10.6 (Snow Leopard) 또는 OS X 10.7 (Lion) 이 구동되고 있어야 함