

Contents

서문	4
이 책의 내용	6
텔파이의 사용	6
표기법	6
데브기어에 대하여	7

Part_1 기본 언어 설명

CHAPTER 1	Delphi 언어개요	16
	프로그램의 구성	17
	텔파이 소스 파일들	17
	애플리케이션을 구성하는 다른 파일들	18
	컴파일러 생성 파일	18
	예제 프로그램들	19
	간단한 콘솔 애플리케이션	19
	좀 더 복잡한 예제	20
	VCL 애플리케이션	21
CHAPTER 3	프로그램과 유닛	25
	프로그램의 구조와 문법	26
	program 헤더	26
	프로그램 uses 절	27
	블럭	27
	유닛의 구조와 문법	28
	unit 헤더	28
	interface 섹션	29
	implementation 섹션	29
	initialization 섹션	30
	finalization 섹션	30
	유닛 참조와 uses 절	30
	uses 절의 문법	31
	복수의 유닛 참조와 간접 유닛 참조	32
	순환적인 유닛 참조	34

CHAPTER 3	문법 요소	35
	텔파이 문자 셋	35
	기본문법	36
	특수 기호	36
	식별자	37
	유닛으로 한정된 식별자	37
	예약어	38
	지시어	39
	숫자	39
	레이블	40
	문자열	40
	주석문과 컴파일러 지시어	41
	표현식	42
	연산자	42
	산술 연산자	43
	부울 연산자	43
	완전 부울 계산과 단축 부울 계산	44
	논리(비트 단위) 연산자	45
	문자열 연산자	45
	포인터 연산자	46
	집합 연산자	47
	관계 연산자	48
	클래스 연산자	49
	@ 연산자	49
	연산자 우선 순위	50
	함수 호출	51
	집합 생성자	52
	인덱스	52
	타입 캐스트	53
	값 타입 캐스트	53
	변수 타입 캐스트	54
	선언과 문장	55
	선언	55
	힌트 지시어	56
	문장	57
	단순문	58

대입문	58	텔파이 문자열과 Null 종료 문자열의 혼합	101
프로시저 및 함수 호출	59	구조 타입	102
Goto 문	59	집합	103
구조문	61	배열	104
복합문	61	정적 배열	104
with 문	62	동적 배열	106
if 문	64	다차원 동적 배열	108
case 문	67	배열 타입과 대입문	106
순환문	69	레코드	110
repeat 문	69	레코드의 가변 부분	112
while 문	69	레코드 (클래스 기능)	114
for 문	70	파일 타입	115
for 문으로 컨테이너 반복	72	포인터와 포인터 타입	116
블럭과 유효 범위	77	포인터의 개요	117
블럭	77	포인터 타입(Pointer type)	119
유효 범위	78	문자 포인터	119
이름 충돌	78	타입 체크 포인터	119
		기타 표준 포인터 타입	119
CHAPTER 4 데이터 타입, 변수 및 상수	80	프로시저 타입	120
타입의 분류	81	문장 및 표현식의 프로시저 타입	122
단순 타입(Simple type)	82	Variant 타입	124
서수 타입	82	variant 타입의 변환	125
정수 타입(integer type)	83	표현식 내의 variant 타입	127
문자 타입 (character type)	85	variant 타입 배열	128
부울 타입 (Boolean type)	86	OleVariant	128
열거 타입 (Enumerated type)	87	타입 호환 및 동등성	129
순서값이 지정된 열거 타입	89	타입 동등성	129
부분범위 타입 (Subrange type)	90	타입 호환성	130
실수 타입(Real type)	92	대입 호환	131
문자열 타입(String type)	93	타입 선언	132
짧은 문자열(Short string)	95	변수	134
AnsiString	96	변수의 선언	134
UnicodeString	97	절대 주소	135
WideString	98	동적 변수	136
Null 종료 문자열	98	쓰레드 지역 변수	136
포인터, 배열 및 문자열 상수 사용	99	선언된 상수	137

Contents

순수 상수	137	개방형 배열 생성자	169
상수 표현식	139	inline 지시어의 사용	170
리소스 문자열	140		
타입 지정 상수	140	CHAPTER 6 클래스와 객체	173
배열 상수	141	클래스 타입	174
레코드 상수	141	상속 및 유효 범위(scope)	175
프로시저 상수	142	TObject 및 TClass	176
포인터 상수	143	클래스 타입의 호환성	176
		object 타입	177
CHAPTER 5 프로시저와 함수	144	클래스 멤버의 가시성	177
프로시저와 함수의 선언	145	private, protected 및 public 멤버	178
프로시저 선언	145	strict 가시성 지정자	179
함수 선언	146	published 멤버	179
호출 규칙	148	automated 멤버	180
forward 선언과 interface 선언	149	forward 선언과 상호 종속 클래스	181
external 선언	150	필드	182
obj 파일과의 링크	151	클래스 필드	183
DLL 함수의 임포트	151	메소드	184
프로시저와 함수 오버로드	152	메소드 선언과 구현	184
지역 선언	156	inherited	185
중첩된 루틴	156	Self	186
파라미터	157	메소드 바인딩	186
파라미터 의미 구조	158	정적 메소드	186
값 및 변수 파라미터	158	가상 메소드 및 동적 메소드	187
상수 파라미터	159	가상 메소드와 동적 메소드 비교	189
출력 파라미터	160	오버라이드와 숨김	189
타입 미지정 파라미터	161	reintroduce	189
문자열 파라미터	162	추상 메소드	190
배열 파라미터	162	클래스 메소드	190
개방형 배열 파라미터	163	일반적인 클래스 메소드	190
Variant 개방형 배열 파라미터	165	클래스 정적 메소드	191
기본 파라미터	166	메소드 오버로드	192
기본 파라미터와 오버로드된 루틴	168	생성자	193
forward 선언과		소멸자	194
interface 선언의 기본 파라미터	168	메시지 메소드	195
프로시저 및 함수의 호출	168	메시지 메소드의 구현	196

메시지 디스패칭	197	동적 인스턴스화	225
속성	197	인터페이스 제약조건	225
속성 액세스	198	제네릭의 용어들	225
배열 속성	200	제네릭의 선언	226
index 지정자	202	타입 인자	226
저장소 지정자	203	중첩된 타입	227
속성 오버라이드 및 재선언	204	기반 타입	228
클래스 속성	205	클래스, 인터페이스, 레코드 타입	228
중첩된 타입	206	프로시저 타입	229
중첩된 타입의 선언	206	파라미터화된 메소드	230
중첩 클래스의 선언과 액세스	207	타입 파라미터의 유효 범위	231
중첩 상수	208	제네릭에서의 오버로드와 타입 호환성	232
클래스 참조	209	오버로드	232
클래스 참조 타입	209	타입 호환성	232
생성자와 클래스 참조	210	제네릭의 제약조건	232
클래스 연산자	211	제네릭에서 제약조건의 지정	232
is 연산자	211	제약조건의 선언	233
as 연산자	211	복수의 타입 파라미터	233
예외	212	복수의 제약조건	234
예외를 사용하는 시기	212	제약조건의 종류	234
예외 타입의 선언	213	인터페이스 타입 제약조건	234
예외의 발생과 처리	214	클래스 타입 제약조건	235
try...except 문	215	생성자 제약조건	235
예외의 재발생	218	클래스 제약조건	235
중첩된 예외	219	레코드 제약조건	235
try...finally 문	220	타입 추정	235
표준 예외 클래스 및 루틴	221	제네릭 내의 클래스 변수	236
CHAPTER 7 제네릭(Generics)	222	표준함수와 문법의 변경 사항	237
제네릭의 개요	222	텔파이 언어 문법 변경 사항	239
코드 예제	223	CHAPTER 8 익명 메소드	242
플랫폼 요구 사항들과 차이점들	224	익명 메소드의 문법	242
런타임 타입 정보(RTTI)	224	익명 메소드의 사용	244
인터페이스 GUID	224	익명 메소드 변수의 바인딩	245
인터페이스 내의 파라미터화된 메소드	224	변수의 바인딩	245
인스턴스화 시점	224	이벤트로서의 익명 메소드	246

	듀얼 인터페이스(dual interface)	294		레지스터 저장 규칙	311	
CHAPTER 12	메모리 관리	295	CHAPTER 11	함수 결과의 처리	312	
	메모리 매니저	295		메소드 호출의 처리	312	
	변수	296		종료 프로시저	313	
	내부 데이터 포맷	297		인라인 어셈블리 코드	316	
	정수 타입(Integer type)	297		asm 문의 사용	317	
	문자 타입(Character type)	297		레지스터의 사용	317	
	부울 타입(Boolean type)	297		어셈블리 문 문법의 이해	317	
	열거 타입(Enumerated type)	298		레이블	218	
	실수 타입(Real type)	298		명령 opcode	318	
	Real48 타입	299		RET 명령 크기 조정	319	
	Single 타입	299		자동 점프 크기 조정	319	
	Double 타입	299		어셈블리 지시어	319	
	Extended 타입	299		피연산자	323	
	Comp 타입	300		어셈블리 표현식	324	
	Currency 타입	300		텔파이 표현식과 어셈블리 표현식의 차이	324	
	포인터 타입	300		표현식의 요소	325	
	짧은 문자열 타입(shont string type)	300		상수	325	
	긴 문자열 타입(long string type)	300		레지스터	327	
	와이드 문자열 타입(wide string type)	301		기호	328	
	집합 타입(set type)	301		표현식의 종류	330	
	정적 배열 타입(static array type)	302		표현식의 타입	332	
	동적 배열 타입(dynamic array type)	302		표현식 연산자	333	
	레코드 타입	303		어셈블리 프로시저 및 함수	335	
	파일 타입	304		컴파일러 최적화	335	
	프로시저 타입	306		함수의 결과	336	
	클래스 타입	306		부록 A	RAD Studio에서 생성되는 파일 확장자	338
	클래스 참조 타입	307		부록 B	IDE 커맨드라인 스위치 및 옵션	340
variant 타입	307	IDE 커맨드라인 스위치	340			
		일반 옵션	340			
CHAPTER 13	프로그램 제어	309	디버거 옵션	341		
	파라미터 전달	309	프로젝트 옵션	342		
	By Value와 By Reference	309				
	pascal, cdecl, stdcall, safecall 규칙	310				
	register 규칙	311				