



C++Builder® XE4

Multi-device, true native app development
with C++



C++Builder XE4は、ビジュアル操作による生産性とC/C++のパワーの両立を実現した真のC++ RAD環境です。単一のコードベース、単一の開発チーム、単一のプロジェクトで、Windows 32-bit / 64-bit、Mac OS X向けネイティブアプリケーションを構築できます。最新のC++言語機能やライブラリを用いながら、C++Builderが提供する強力なビジュアル開発環境により、開発スピードを劇的にアップ。再利用可能なコンポーネントにより、すばやくプロトタイプを作成し、効率的にアプリケーションを構築できます。

C++ネイティブコードによりマルチデバイスに対応

C++Builderを用いれば、業界標準のC++言語を用いて、WindowsとMacの双方に対応したネイティブアプリケーションを構築できます。VMなどを用いない真のネイティブコードでCPUパワーを100%活かしたハイパフォーマンスを実現。コンポーネントによるビジュアル開発とC++言語のパワーを両立したRAD環境により、性能に妥協しない開発を、劇的な生産性で実現できます。



C++11



C++11に準拠、64-bit CPUのパワーを100%発揮

C++Builder XE4には、C++11に準拠した64-bitコンパイラが搭載されています。最新のC++言語機能やライブラリを用いた開発が可能です。最新のコンパイラは、Windows 64-bit API、デバイスドライバ、システムサービスに直接アクセス可能。広大なメモリ空間を利用した開発により、高機能、ハイパフォーマンスを実現できます。

ウェブテクノロジーでは、Windows/Mac対応の アニメーションデータ作成ツールをC++Builderで開発

「C++Builderを使うことで、既存のC++のソースコード資産を利用しながら、RADの高い生産性によって、本業に集中することができます。」

株式会社ウェブテクノロジー 代表取締役 小高 輝真氏

FireMonkeyが高性能UI構築をサポート

マルチプラットフォーム対応のCPU/GPUネイティブコンポーネントフレームワークFireMonkeyが、Windows/Mac双方をターゲットとした高品質なユーザーインターフェースの構築をサポート。HD/3Dを用いた高度なグラフィックやマルチメディア機能、MacのRetinaディスプレイサポートなど、最新のデバイス機能を活用したモダンなアプリケーションを作成できます。



Windows 8対応の最短パスを提供

C++BuilderのMetropolis UIを用いれば、Windows 8スタイルのモダンなUIを簡単に作成できます。タッチ対応、ライブタイルサポート、タブレットのセンサーコンポーネントなどを用いたWindows 8デスクトップアプリケーションやx86ベースのタブレットで実行可能なアプリを効率的に開発。さらに、XPからWindows 7までの従来バージョンのWindowsでも動作させることができます。



多様な接続性を提供

C++Builder XE4 Enterprise 版以上には、マルチデバイス対応のデータアクセスコンポーネント FireDAC が搭載されています (Professional 版ではオプション)。Microsoft SQL Server、Oracle、Sybase、DB2、Informix、InterBase など広範なデータベースへのアクセスをサポート。高性能データベースアプリケーションを効率的に開発できます。



機能	エディション				
	Architect	Ultimate	Enterprise	Professional	Starter
データベースアーキテクチャ	クライアントサーバーおよび多層 DB			ローカル DB	XML
統合開発環境とコンパイラ	■	■	■	■	■
UI デザイナ、コードエディタ、Code Insight、ビルド、デバッグツールなどを搭載した生産性の高いビジュアル開発環境 (IDE)	■	■	■	■	■
Embarcadero RAD C++ Compiler (bcc32) for Windows	■	■	■	■	■
Embarcadero RAD C++ Compiler (bcc32) for Mac OS X および(bcc64) for Windows	■	■	■	■	■
高度な IDE 機能と追加のサードパーティツールの搭載*	■	■	■	■	■
ライブラリとコンポーネント					
Metropolis UI を含む Windows 向け FireMonkey リッチアプリケーションプラットフォーム	■	■	■	■	32-bit のみ
Mac OS X Lion および Mountain Lion、Retina サポートと App Store 対応	■	■	■	■	
ユーザーインターフェイス、データベースアクセスなどを構築できるビジュアルコンポーネント VCL フレームワーク	■	■	■	■	32-bit のみ
搭載されたコンポーネントの修正やカスタマイズが可能になる VCL ソースコード	■	■	■	■	
Dinkumware STL、Boost C++ライブラリ、TR1 サポート	■	■	■	■	■
データベース、クラウド、多層アーキテクチャ					
Visual LiveBinding デザイナ、ウィザード、コンポーネント	■	■	■	■	
Amazon および Microsoft Windows Azure を用いたクラウドコンピューティングのサポート	■	■	■	■	
InterBase、SQLite および MySQL へのローカル/組み込み接続	■	■	■	■	
Microsoft SQL Server、Oracle、Sybase、DB2、Informix、InterBase、ODBC など主要なデータベースへのクライアントサーバーデータベース接続	■	■	■	オプション	
分散アプリケーションやデータサービスを構築できる DataSnap 多層ミドルウェア	■	■	■		
DB PowerStudio Developer Edition による迅速な SQL データベース開発、変更管理、SQL プロファイリング/チューニングのサポート		■			
データベースモデリング・設計ツール ER/Studio Developer Edition	■				
ライセンス					
趣味の開発やスタートアップ企業向けに利用できるインディーライセンス					■
商用開発と配布をフルサポートしたライセンス	■	■	■	■	
C++Builder 6、2007~XE3 を利用可能	■	■	■	■	

* C++Builder XE4 に含まれるサードパーティツールは英語版です。また、いずれのツールもサポート対象外となりますので、あらかじめご了承ください。

C++Builder XE4 動作環境	64-bit Windows アプリケーション開発	OS X アプリケーション開発	配布対象としてサポートしている環境
<ul style="list-style-type: none"> 1 GB のメモリ (2 GB 以上を推奨) 3~7 GB のディスク空き容量 (エディションおよび設定に依存) DVD-ROM ドライブ (メディアキット DVD インストール時) Basic GPU - 任意のベンダーの DirectX 9.0 クラス以上 (Pixel Shader Level 2) 1024x768 以上の高解像度モニター 	<ul style="list-style-type: none"> Intel® Pentium®またはその互換機 1.6 GHz 以上 (2GHz 以上を推奨) マウスなどのポインティングデバイス Microsoft® Windows 8 (32-bit および 64-bit) Microsoft® Windows 7 SP1 (32-bit および 64-bit) Microsoft® Windows Vista™ SP2 (32-bit および 64-bit) 管理者権限が必要 Microsoft® Windows Server® 2008 (32-bit および 64-bit) 	<ul style="list-style-type: none"> OS X 10.8 (Mountain Lion) または 10.7 (Lion) が動作する Intel ベースの Mac (2 GB 以上のメモリ) に SSH、VNC または Windows ファイル共有などのソリューションによって LAN 接続された Windows 	<ul style="list-style-type: none"> Windows XP 以降が動作する Intel/AMD プロセッサの PC およびタブレット。OS X 10.7 以降の Mac マシン

C++Builder XE4 の無料トライアル版は www.embarcadero.com/jp/downloads からダウンロードいただけます!