

1 이맥스의 화면구성

텍스트 기반의 터미널에서 이맥스는 터미널 화면 전체를 차지한다. 그래픽 기반이라면 이맥스는 따로 창을 만들어낸다. 이 둘 모두를 프레임이라고 부른다. 이맥스는 이 두가지 프레임을 모두 같은 방식으로 사용한다. 이맥스는 보통 하나의 프레임으로 시작하지만 여러분이 원하는 만큼 프레임을 더할 수도 있다. (18장 프레임 참조)

프레임은 몇 개의 구역으로 나뉜다. 프레임의 맨 꼭대기에는 메뉴바가 있다. 그래픽 화면인 경우, 메뉴바 바로 밑에 아이콘으로 된 툴바가 있다. 프레임의 맨 바닥에는 에코 에어리어(이하 응답)창이 있다. 응답창은 이맥스가 뭔가를 물어보거나 여러분이 내리는 명령이 나타나는 곳이다. 툴바와 응답창 사이의 프레임 중앙에 있는 것을 윈도우(이하 창)이라고 한다. 이 창 바로 밑에 있는 것이 모드 라인(이하 상태표시줄)이다. 상태 표시줄은 버퍼에서 무슨 일이 일어나고 있는지에 대한 다양한 정보를 보여준다. 예를 들어 수정사항을 저장했는지, 어떤 모드로 편집을 하고 있는지, 지금 몇번 줄번호에 있는지 따위다.

이맥스를 시작하면, 프레임에 하나의 창만 있다.¹ 그러나 여러 개의 독립된 창을 수직, 수평으로 만들 수도 있다.(17장 창 참조) 이 매뉴얼에서 창은 최초의 커다란 창을 가리킨다. 창이 여러개라면 여러분이 들어가 있는 창을 가리킨다.

언제나 하나만의 선택된다. 그래픽 환경에서는 선택된 창에 깜박이가 깜박거리고 있다. 반면에 다른 창에는 속이 빈 죽은 깜박이가 있다. 터미널에서는 단 하나의 깜박이만 있다. 그래서 선택된 창에만 깜박이가 나타난다. 그래서 선택되지 않은 창의 글자들은 거의 대부분 참조를 보여주기 위한 것이다. 그래픽 환경에서 여러개의 프레임을 사용하는 경우, 특정 프레임을 선택하면 그 프레임의 창이 선택된다.

1.1 포인트

깜박이는 편집 명령이 영향을 주는 곳에 보인다. 이것을 포인트라 부른다. 여러가지 이맥스 명령들이 버퍼 내에서 포인트를 옮긴다. 예를 들면 왼쪽 마우스 버튼으로 원하는 곳으로 포인트를 옮길 수 있다.²

깜박이가 글자 위에 있을 경우, 포인트는 깜박이 앞에있다고 생각하면 된

¹시작하자마자 두개의 창이 생기는 경우도 있다. 예를 들어 emacs foo를 터미널에 입력하여 시작한 경우 GNU Emacs 버퍼와 foo 버퍼가 같이 열린다.

²이맥스 초보자들의 경우 자신이 예상과는 다르게 포인트가 옮겨질 수 있다. 따라서 깜박이의 위치를 항상 확인해야 한다.

다. 즉, 앞글자와 현재 깜빡이가 있는 글자 사이에 포인트가 있다. 예를 들어 ‘깜박이’라는 글자에서 깜빡이가 ‘이’위에서 깜빡거리고 있다면 포인트는 ‘박’과 이 사이에 있다. 이 상태에서 ‘!’를 입력하면 완성되는 글자는 ‘깜박!이’가 된다. Delete 키를 누르면 ‘이’가 지워지는데, Delete 키가 ‘포인트 뒤에 오는 문자를 지워라’라는 명령이기 때문이다.

이맥스에서 여러개의 파일을 각각의 버퍼에서 편집하고 있다면, 각각의 버퍼는 모두 자기 자신만의 포인트를 가진다. 현재 편집중인 버퍼를 제외하고 나머지 버퍼는 그저 포인트를 기억하고 있는 것이다. 즉 이맥스 명령들은 현재 버퍼의 포인트를 기점으로 내려진다.

1.2 응답창

프레임의 맨 밑에 있는 것이 응답창이다. 응답창은 작은 양의 글자를 다양한 목적으로 보여준다.

응답은 여러분이 입력한 키들을 보여준다는 뜻이다. 가장 단순한 홀키 명령의 경우 응답창에 나타나지 않는다. 즉, 여러분이 단순히 문자를 입력하거나 화살표 키등으로 이동하는 경우에는 응답창은 아무런 반응이 없다. 조합키 명령의 경우 여러분이 명령을 내리는 도중 멈춘 경우 응답창에 이제까지 입력한 조합키가 나타난다.(여기서 잠깐, ESC 키의 경우 ‘조합키 명령의 시작’을 알리는 키이므로 누르기만 하면 바로 응답창으로 넘어가서 나타난다. 이맥스에서 ESC는 절대 탈출을 의미하지 않는다는 것에 주의하라!) 조합키가 한번 시작되면 명령이 완성될 때 까지 포인트는 응답창 안에 있다. (다시 잠깐, 만일 응답창에서 빠져나오고 싶다면 Ctrl - g를 쳐라. 이 명령이 quit 명령이다.) 응답창을 이렇게 설계한 이유는 고수들에게는 빠른 반응을, 하수에게는 확실한 피드백을 주기 위해서이다. 즉, 여러분의 경우 응답창을 보면서 조합키 명령을 내리라는 의미다. 그리고 응답창을 보지 않아도 될 정도로 능숙해진 경우 응답창에 아무런 글자가 뜨지 않는다 하더라도 걱정하지 말고 명령을 완성시키면 된다.

어떤 명령들은 키조합만이 아니라, 예 아니오, 혹은 다른 옵션, 파일명 등을 추가적인 정보를 입력해야 끝나는 경우가 있다. 이런 메시지들의 경우 ? 표와 함께 어떤 정보를 입력해야 할지 응답창에 표시된다. 가끔 어떤 명령이 수행됐는지 메시지가 나타날때도 있다. 예를 들면 자동저장 따위의 명령이다. 특정 목적의 명령어들은(여러분이 이맥스에게 특정 응답을 물어볼 경우) 응답창에 특정 정보를 보여주기도 한다. 예를 들어, C-x = (Ctrl 키를 누른채 x를 누르고, 손가락을 떼 후 = 키를 누른다.) 명령의 경우 처럼... 메시지를 보여주는

데 시간이 걸리는 명령들은 그 명령들을 처리하는 동안 ‘...’을 보여주다가 할 일이 끝나면 ‘done’을 표시한다. 그런 명령들은 진행 상황을 퍼센트로 보여주기도 한다.(예를 들어 이맥스로 pdf를 열면 이맥스의 모듈중 하나인 docview가 pdf를 png로 바꾼다. 이것이 꽤 시간이 걸리므로 진행 상황이 표시된다.)

응답창의 메세지들은 MESSAGE 버퍼(이하 메세지버퍼)에 저장된다. (아직 버퍼에 대해 설명하지 않았다. 16장을 보면 좀더 많은 정보를 얻을 수 있을 것이다. 그러나 원본과는 다르게 추가된 이 장 마지막에 추가된 ‘올챙이 따라하기’에서도 버퍼에 대한 간단한 설명을 볼 수 있다.) 만일 어떤 메세지를 놓쳤다면 메세지 버퍼로 들어가면 다시 볼 수 있다. 메세지 버퍼에 들어가는 메세지의 양은 (당연히 줄단위로) 제한되어있다. 이것을 정하는 변수는 message-log-max다.(변수에 대한 설명은 32.3절에 있다.) 메세지가 추가될 때마다 앞 메세지의 뒤에 새로운 메세지가 붙는다. 즉 가장 마지막 줄이 최신의 메세지이다.

응답창은 미니버퍼를 보여주는데도 사용된다. 미니 버퍼는 파일이름 따위를 편집하는데 사용되는 특별한 창이다. 미니버퍼를 사용중일 때는 응답창에 보이는 문자열은 프롬프트 문자로 시작한다(보통은 ; 콜론) 그래서 깜박이는 미니버퍼내에 나타나고 임시적으로 미니버퍼가 선택된 것으로 간주한다.(앞서 주에서 말했던 ‘포인트가 예상치 못했던 곳으로 옮겨지는 경우’의 대표적인 경우이다.) 이럴 경우 앞서 말했듯이 C-g 명령으로 탈출할 수 있다. ;5장 미니버퍼;를 보라.

1.3 상태표시줄

앞서 말했듯이 각창마다 하나의 상태표시줄이 붙어있다. 상태표시줄은 버퍼에서 어떤 일이 일어나고 있는지 보여준다. 창이 하나만 있을 때는 상태표시줄은 응답창 바로 위에 나타난다.그래픽 환경에서는 상태표시줄은 3D-박스로 그려진다. 그리고 선택된 창의 상태표시줄은 다른 선택되지 않은 창보다 밝은 색깔의 상태표시줄을 가지고 있다. 텍스트 환경에서 상태 표시줄은 역상으로 나타난다. 상태표시줄에 나타나는 문자들은 다음과 같은 포맷을 따른다.

```
-cs:ch-fr buf pos line (major minor)——
```

이곳은 번역자가 임의로 바꾼 부분이 많다.여러분이 만약 하나의 프레임에, hello.tex 라는 파일을 편집하고 있다면 그 창의 바로 밑 상태 표시줄은 다음과 같이 나타난다.

```
-U:**- hello.tex Bot L2 (LaTeX)—————
```

-U 부분은 기본설정(-)으로 UTF-8(U)을 사용하고 있다는 표시이다. : 부분은 여러분이 사용하는 시스템에 따라 다르게 표시된다. ** 표시는 파일이 수

정되었다는 뜻이다. 이 상태에서 저장을 하면 —으로 바뀐다. 단 한글자라도 집어넣는 순간 다시 **으로 바뀐다. Bot는 파일의 바닥이라는 뜻이다. 이것은 여러분이 어디에 있는 보여준다. 보통은 퍼센트와 줄번호를 사용해서 나타난다. 그다음은 (LaTeX)라고 괄호로 된 둘러싸인 것은 여러분이 현재 \TeX 모드로 작업을 하고 있다는 뜻이다. 모드에 대해선 나중에 다시 배울 기회가 있으니 서둘지 말자. read-only 버퍼에서는 버퍼가 수정됐을 때 ‘%*’ 표시가 나타나고 나머지 경우는 ‘%%’로 나타난다. 입문자의 경우에 hello.tex에 집중할 필요가 있다. 이곳을 계속해서 마우스로 누르면 버퍼가 바뀐다는 사실만 일단 기억하자. 여기에 대해선 이 장의 마지막 ‘올챙이 따라하기’에서 더 자세히 배울 것이다.

1.4 메뉴바

각 프렘임마다 꼭대기에 하나의 메뉴바를 가지고 있다. 여기서 여러분은 보통의 명령들을 실행할 수 있다. 사용법은 다른 에디터와 같이 마우스를 이용하거나 F10 버튼으로 메뉴바를 활성화한후 화살표키로 돌아다니며 명령을 선택(엔터키)하는 것이다. 각 메뉴들 중 옆에 화살표가 붙은 것들은 하위 메뉴가 더 있다는 뜻이다. 만일 ‘...’ 표시가 메뉴끝에 붙어있다면 명령을 수행한후 여러분이 뭔가를 더 입력해야 한다는 뜻이다.

메뉴바의 어떤 명령들은 단축키를 가지고 있다. 그런 경우 메뉴 옆에 단축키가 표시되어 있다. C-h k 키조합으로 메뉴항목에 대한 도움말을 얻을 수 있다. C-h k로 도움말 창을 활성화 한후, 마우스로 알고 싶은 메뉴를 클릭하라. 그러면 새로운 버퍼가 열려서 해당 명령에 대한 자세한 설명을 얻을 수 있다. 이 창을 다시 없애려면 그 상태에서 C-x 1(숫자)를 실행하라. 그러면 도움말이 사라질 것이다.

올챙이 따라하기

요약

이번 장에서는 프레임 각 부분의 명칭과 역할에 대해서 배웠다. 그러나 여러분 중 누군가는 분명 이맥스를 아직 실행조차 하지 않았거나 실행을 해놓고서 무척 당황하고 있을지도 모른다. 이장에서 우리는 그저 이맥스를 실행시키고 나서 여기 저기를 눌러보거나 마우스를 올려놓거나 하기만 할 것이다. 별것 아니지만 집중해서 살펴보면 아주 많은 것을 얻을 수 있다.

이맥스가 설치되어 있다면 실행 아이콘을 눌러라. 앞서 배운 프레임이 뜰 것이다. 다른 에디터의 경우 빈창이 뜨거나 마법사가 뜨는 것과 달리 이맥스는 “GNU Emacs” 라는 이상한 녀석이 창에 떠 있다. 나머지들은 앞서 배운대로 메뉴바, (Gnu emacs buffer가 떠있는) 창, 상태표시줄, 응답창이다. 먼저 상태표시줄을 보자. 큼직한 글씨로 *Gnu Emacs* 라고 되어있다. 그 위로 마우스를 올려보라. 팝업이 뜨면서 그곳이 버퍼이름이 나타나는 곳이며 왼쪽 마우스를 누르면 이전 버퍼, 오른쪽 마우스를 누르면 다음 버퍼로 갈 수 있다고 되어있다. 이제 마우스를 클릭해서 열려있는 버퍼를 몇바퀴 돌아보자. 다시 Gnu Emacs 버퍼로 왔다면 C-x C-b 명령을 내려보라. 새창이 열리면서 현재 이맥스에 로딩되어 있는 버퍼들이 보일 것이다. 마우스로 클릭해서 그 버퍼로 들어갈 수 있다. 그 경우 새로 열렸던 창이 여러분이 선택한 버퍼로 바뀔 것이다. 여기 까지만 알아도 되지만, 하나만 더해보자. 앞서 말했던 C-h k를 실행해보자. 만일 천천히 실행했다면 중간에 응답창이 C-h 다음에 무엇을 입력할 것인지 기다리고 있다는 것을 알 수 있을 것이다. 이제 메뉴중 하나를 택해 클릭해보자. 마찬가지로 새로운창에 도움말이 떴다. 도움말창 아래의 상태표시줄을 보라. 아마도 Help 라고 되어있을 것이다. 즉 여러분이 방금 내린 명령은 help 버퍼를 연 것이다. 상태 표시줄의 나머지 항목에도 마우스를 올려보자. 천천히 움직이며 모든 정보를 읽고 해석하라. 이맥스의 상태표시줄이 얼마나 많은 정보를 주는 지 알 수 있을 것이다. 이맥스는 여러분이 내린 명령을 내리는 도중 실수를 한 것에 대해선 아주 관대하지만, 여러분이 자신이 무엇을 하는 지 모른 것에 대해선 용서가 없다. 즉 작전 실패는 용서해도 경계 실패는 용서하지 않는다. 항상 상태 표시줄과 응답창에 주의를 기울이라는 것이다. 따라서 앞으로 무엇을 배우든 여러분은 반드시 천천히 따라하면서 상태표시줄과 응답창의 변화를 살펴보아야 한다. 마지막으로 이맥스를 조합키로 꺼보자. 이맥스의 종료 명령은 C-x, C-C 다. 만일 저장할 것인지 묻는 명령이 나온다면 n을 입력하자.