



## ECMA-262 및 자바스크립트와의 차이점

이 책은 액션스크립트 책이기 때문에 당연히 액션스크립트와 관련된 내용을 중점적으로 다루었다. 하지만 『자바스크립트 핵심 가이드(*JavaScript: The Definitive Guide*)』(한빛미디어, 2001)를 보면 두 책의 레퍼런스 부분이 꽤 비슷하다는 것을 알 수 있다.

액션스크립트는 자바스크립트와 마찬가지로 ECMA-262 표준을 따르지만 플레이어 크기에 대한 제약과 하위 호환성 문제 때문에 몇 가지 다른 점들이 있다. 자바스크립트나 JScript 또는 다른 ECMA-262 기반의 언어에서 액션스크립트로 코드를 옮길 때는 [표 D-1]의 내용이 큰 도움이 될 것이다. 이 표에는 ECMA-262, 자바스크립트, 그리고 플래시 5 액션스크립트의 차이점을 요약해 놓았다. 액션스크립트를 다른 언어로 옮길 때도 액션스크립트와 ECMA-262 표준 사이의 차이점 때문에 생길 수 있는 문제점을 미리 해결하는 것이 좋다.

[표 D-1]은 플래시 5 액션스크립트와 ECMA-262 표준 사이의 차이점 중 의도적으로 다르게 만들어 놓은 부분을 요약한 표이다. 따라서 버그 때문에 표준과 다른 부분은 이 표에 나와 있지 않다.

[표 D-1] ECMA-262, 자바스크립트 및 액션스크립트의 차이점

주제	설명
문자열 - 부울 변환	ECMA-262에서는 비어있는 문자열을 제외한 모든 문자열이 true로 변환된다. 플래시 5에서는 0이 아닌 숫자로 변환될 수 있는 문자열만 true로 변환된다.
대소문자	ECMA-262 스펙에서는 대소문자를 철저히 구별하도록 되어있다. 액션스크립트의 경우 키워드에서는 대소문자를 구분하지만 인식자에서는 대소문자를 구분하지 않는다. '14장. 렉시컬 구조', 특히 [표 4-1] 부분을 참조하기 바란다.
함수 영역	어떤 타임라인에 속하는 함수를 다른 무비 클립의 타임라인에 있는 변수에 대입하면, 대입된 함수의 영역 사슬은 변수의 타임라인에 속하게 된다. ECMA-262에서는 대입을 통해 함수의 영역 사슬을 변경할 수 없다. 함수 영역은 함수를 선언하는 선언문의 위치에 의해 영구적으로 결정된다.
정규식	액션스크립트에서는 정규식을 지원하지 않는다.
이벤트 핸들러 이름	액션스크립트에서는 객체를 기반으로 한 이벤트 핸들러에만 고유의 이름을 가지는 함수가 정해져 있다(예: XML의 onLoad( ) 이벤트 핸들러). 무비 클립 이벤트 핸들러는 onClipEvent(eventName)과 같은 형식으로, 버튼 이벤트 핸들러는 on(eventName)과 같은 형식으로 정의된다('10장. 이벤트 및 이벤트 핸들러'의 '이벤트 핸들러 문법' 참조).
전역 변수	액션스크립트에서는 문서 전체에서 사용할 수 있는 전역 변수를 지원하지 않는다. '12장. 객체와 클래스'의 '상속 사슬의 끝' 부분에서 설명한 것처럼 Object.prototype에 속성을 추가하여 전역 함수와 같은 효과를 낼 수 있다.
eval( ) 함수	액션스크립트의 eval( ) 함수는 ECMA-262에서 의도한 기능의 일부만을 제공한다. 이 함수는 인자가 인식자인 경우에만 작동하며, 인식자에 대한 레퍼런스를 동적으로 생성하기 위한 용도로만 사용할 수 있다.
undefined 데이터형 변환	액션스크립트에서는 undefined 값을 문자열이 들어갈 자리에 사용하면 비어있는 문자열("")로, 숫자가 들어갈 자리에 사용하면 0으로 변환된다. ECMA-262에서는 undefined를 문자열로 변환하면 "undefined"라는 문자열로, 숫자로 변환하면 NaN으로 변환된다.
Function 생성자	액션스크립트에서는 자바스크립트에서 new Function( ); 구문을 통해 함수를 생성하는 데 쓰이는 Function 생성자를 지원하지 않는다.
Date 객체 생성	액션스크립트에서는 'January 9, 2001'과 같이 사람이 읽을 수 있는 날짜를 인자로 전달하여 새로운 Date 객체를 만들 수 없다.
switch 선언문	액션스크립트에서는 switch/case/default 선언문(복잡한 조건문을 처리할 때 쓰임)을 지원하지 않는다(7장 'switch 선언문 흉내내기' 참조).

주제	설명
언어 지원	ECMA-262에서는 유니코드 문자 인코딩 표준을 지원하지만 액션스크립트에서는 유니코드를 지원하지 않는다. 액션스크립트에서는 Latin 1 및 Shift-JIS 문자 세트를 사용하며, 유니코드 형식의 함수와 관용구(\u 이스케이프 문자 등)를 지원한다.
객체 모델	자바스크립트에는 웹 브라우저와 연관된 내장 클래스와 객체가 포함되어 있지만, 플래시에는 플래시 무비와 연관된 내장 클래스와 객체가 포함된다. DHTML 작업에 익숙한 자바스크립트 프로그래머라면 플래시 문서의 메인 무비를 HTML 문서 객체와 비슷한 것으로, 무비 클립을 레이어 객체와 비슷한 것으로 생각하면 이해하는 데 도움이 될 것이다.
시간 제한	자바스크립트 윈도우 객체의 <code>setTimeout()</code> 과 <code>setInterval()</code> 메소드는 액션스크립트에서 사용할 수 없다. 하지만 '8장. 순환문'에서 설명하고 있는 타임라인과 클립 이벤트 루프를 이용하여 비슷한 작업을 처리할 수 있다.
Object 생성자	플래시 5의 Object 클래스 생성자는 아무런 인자도 받아들이지 않는다. ECMA-262에서는 Object 클래스의 생성자에서 부울, 문자열 또는 숫자 원시값을 value 매개변수로 받아들일 수 있도록 정의하고 있다.