

E4X

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise**:

Korrektheit: 3 (zu größeren Teilen überprüft)	Umfang: 2 (wichtige Fakten fehlen)	Quellenangaben : 2 (wichtige Quellen fehlen)	Quellenarten: 3 (gut)	Konformität: 3 (gut)
--	---	--	---------------------------------	--------------------------------

Inhaltsverzeichnis

- [1 Definition](#)
- [2 Anmerkungen](#)
- [3 Quellen](#)
- [4 Siehe auch](#)

1 Definition

Die **ECMAScript for XML specification** definiert Klassen und Funktionen, um mit XML-Daten zu arbeiten. Diese Klassen und Funktionen werden unter dem Namen E4X zusammengefasst.

2 Anmerkungen

ActionScript 3.0 beinhaltet die E4X-Klassen: `XML`, `XMLList`, `QName` und `Namespace`.

Bisher bot die [ECMAScript edition 4 draft language specification](#) (auch bekannt als **ECMA-262**) keine Möglichkeiten mit XML-Daten zu arbeiten. ActionScript 1.0 und 2.0 (Flash 5 und folgenden Versionen) enthalten zwar Klassen und Methoden, um mit XML-Daten zu arbeiten, diese basieren aber nicht auf dem ECMAScript-Standard.

In ActionScript 2.0 gibt es eine Klasse `XML`. Diese wurde in ActionScript 3.0 in `XMLDocument` umbenannt, um Namenskonflikte mit der neuen Klasse `XML`, die Teil von E4X ist, zu vermeiden.

Die alten ActionScript 2.0-Klassen (`XMLDocument`, `XMLNode`, `XMLParser` und `XMLTag`) sind in ActionScript 3.0 im Paket `flash.xml` enthalten.

Die neuen E4X-Klassen sind Kern-Klassen. Das heißt, man muss kein Paket importieren um diese nutzen zu können.

3 Quellen

Adobe (2006a): [Adobe Systems Incorporated](#); Adobe Flex 2 – Programming ActionScript 3.0; Verlag: [Adobe Systems Incorporated](#); Adresse: [San Jose, California](#); [Web-Link](#); 2006; [Quellengüte](#): 5 (Buch) [ECMAScript edition 4 draft language specification](#)

4 Siehe auch

XML

Kategorie:

[ActionScript-3-Handbuch](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 2. Mai 2015 um 13:13 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

