

## スクリプト記述の基本

☆ ○  
「あるきっかけで、何かが起こる。」

☆☆☆☆☆☆ ..... きっかけの定義  
○○○○○○○ ..... 起こること  
☆ ..... きっかけの終了

「イベントが起こると、スクリプトが実行される。」

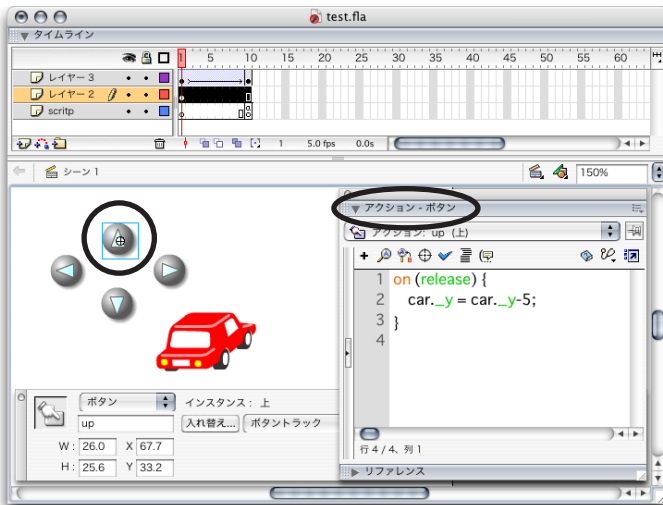
**on ( イベント ) {** ..... イベント開始  
**スクリプト** ..... 実行されるスクリプト  
**}** ..... イベント終了

【スクリプトの例】

stop(); ..... ムービーを停止する  
play(); ..... ムービーを再生する  
nextFrame(); ..... 次のフレームに進む  
prevFrame(); ..... 前のフレームに戻る  
gotoAndStop( フレーム番号 ); ..... 指定フレームに移動し停止する  
gotoAndPlay( フレーム番号 ); ..... 指定フレームに移動し再生する

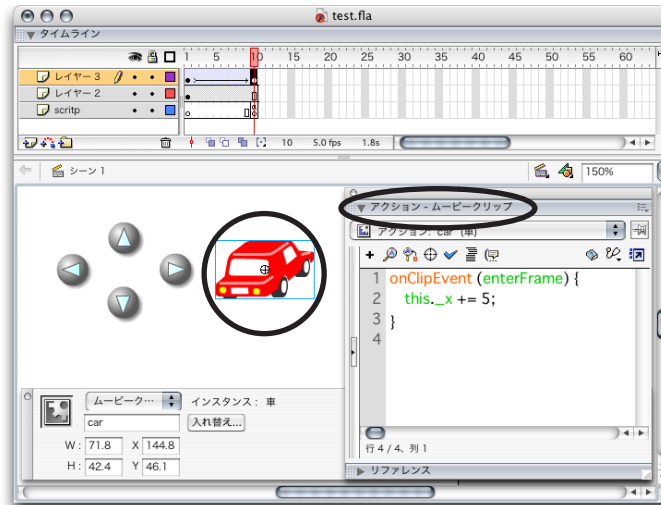
## アクションスクリプトの記述場所 (3種類)

### ボタンアクション



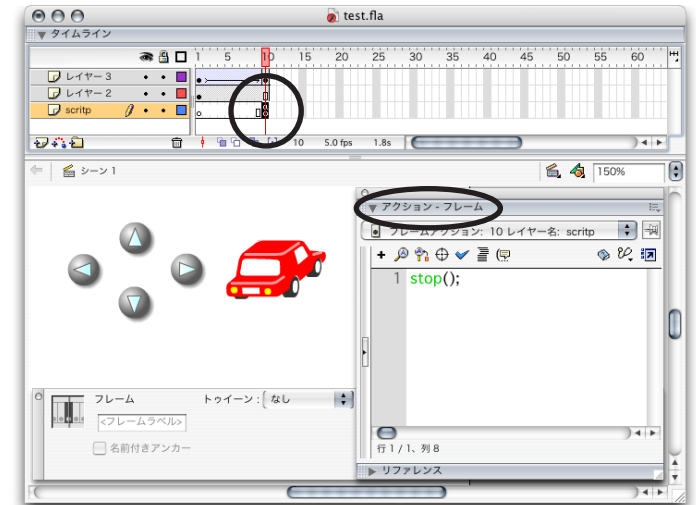
「ボタンにきっかけが与えられた時」に実行されるスクリプト  
ライブラリに登録したボタンシンボルをステージ上に配置したインスタンスに記述する。

### ムービークリップアクション



「ムービークリップにきっかけが与えられた時」に実行されるスクリプト  
ライブラリに登録したムービークリップシンボルをステージ上に配置したインスタンスに記述する。

### フレームアクション



「フレームにきっかけが与えられた時」に実行されるスクリプト  
タイムライン上にスクリプト用のレイヤーを用意し、フレームに記述する。

【on イベントハンドラを用いる】

press	rollOver
release	rollOut
releaseOutside	dragOver
	dragOut
	keyPress "Key"

【onClipEvent イベントハンドラを用いる】

load	mouseMove
unload	mouseDown
enterFrame	mouseUp
	keyDown
	keyUp

【そのフレームに再生ヘッドが到達した時点で実行される為、イベントの記述は必要ない。】