

## 変数

変数とは、「情報を入れておく箱」のことです。

**変数 = 値 ;**

自分で名前をつけます。  
(Flash のスクリプトで  
既に使われているものは NG)

数値を入れる場合 ..... 1

文字列を入れる場合 ..... "入れたい文字"

↑ ↑  
ダブルコーテーションマークで挟む

## if 文

条件に基づき、異なる動作をさせたいときに用いるのが、条件文 (if 文) です。

☆ ○  
「もしも☆だったら、○が起こる。」

---

☆☆☆☆☆☆ ..... 条件の定義

○○○○○○○ ..... 起こること

☆ ..... 条件の終了

「イベントが起こると、スクリプトが実行される。」

---

```
if ( 条件式 ){
    スクリプト ;
}
```

..... 条件の記述

..... 実行されるスクリプト

..... 条件の終了

## プロパティ (ムービークリップ) ムービークリップをコントロールする

### 位置プロパティ

_x	..... ムービークリップの X 座標
_y	..... ムービークリップの Y 座標

### 大きさプロパティ

_width	..... ムービークリップの幅
_height	..... ムービークリップの高さ
_xscale	..... ムービークリップの幅の拡大縮小率 (%)
_yscale	..... ムービークリップの高さの拡大縮小率 (%)

### 回転プロパティ

_rotation	..... ムービークリップの回転角度 (度)
-----------	-------------------------

### 表示プロパティ

_alpha	..... ムービークリップの透明度 (%)
_visible	..... ムービークリップの表示・非表示 (true = 表示、false = 非表示)