

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。」

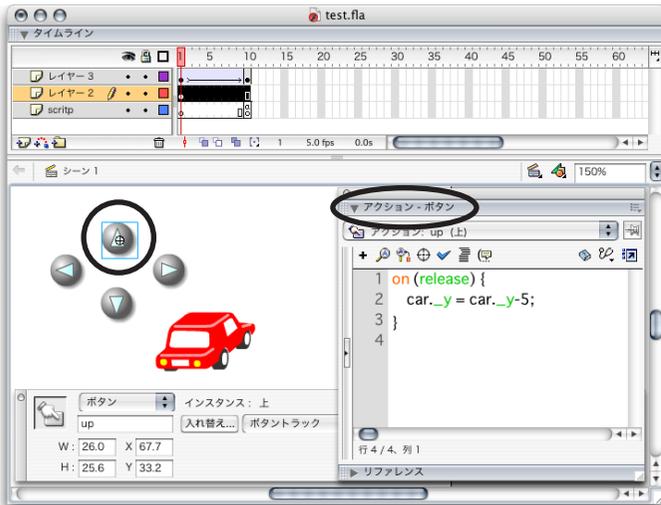
on (イベント) { イベント開始
スクリプト 実行されるスクリプト
} イベント終了

【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

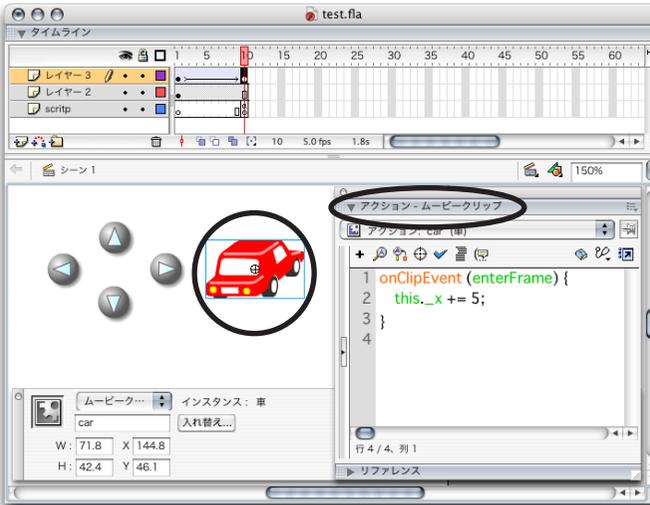


「ボタンにきっかけが与えられた時」に実行されるスクリプト
ライブラリに登録したボタンシンボルをステージ上に配置したインスタンスに記述する。

【on イベントハンドラを用いる】

press	rollOver
release	rollOut
releaseOutside	dragOver
	dragOut
	keyPress "Key"

ムービークリップアクション

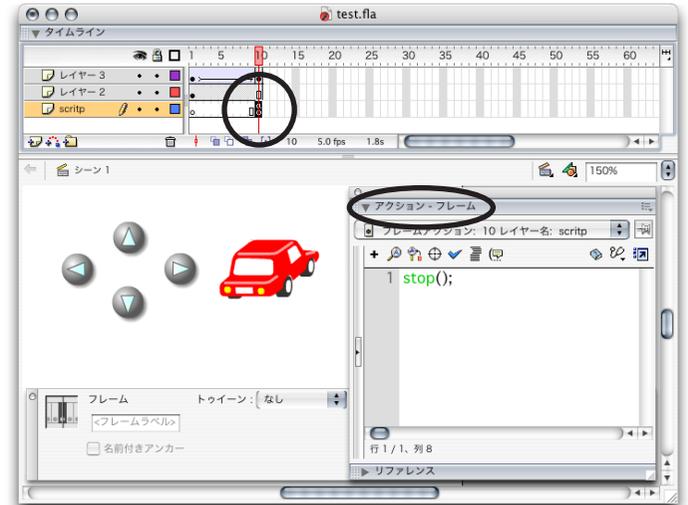


「ムービークリップにきっかけが与えられた時」に実行されるスクリプト
ライブラリに登録したムービークリップシンボルをステージ上に配置したインスタンスに記述する。

【onClipEvent イベントハンドラを用いる】

load	mouseMove
unload	mouseDown
enterFrame	mouseUp
	keyDown
	keyUp

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。

【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。】