

# 計算式

各種イベントコマンドの計算式で使用される「代入演算子」についての説明になります。

## = 代入

右辺を左辺にそのまま代入されます。

例1 : A(左辺)=3(右辺) Aに3を「そのまま代入」 Aは3

例2 : A(左辺)=3+4(右辺) Aに3と4を足した値を「そのまま代入」 Aは7

## + = 加算

左辺の値に右辺を足して代入されます。

例1 : A(左辺)+=3(右辺) AにAの値(4とした場合)と3を「足して代入」 Aは7

続けて、A(左辺)+=3(右辺) が実行された場合 Aは7なので、7+3で Aは10

例2 : A(左辺)+=3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)と3と4を足した値を「足して代入」(4+7) Aは11

## - = 減算

左辺の値から右辺を引いて代入されます。

例1 : A(左辺)-=3(右辺) AにAの値(4とした場合)から3を「引いて代入」 Aは1

続けて、A(左辺)-=3(右辺) が実行された場合 Aは1なので、1-3で Aは-2

例2 : A(左辺)-=3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)から3と4を足した値を「引いて代入」(4-7) Aは-3

## \* = 乗算

左辺の値に右辺を掛けて代入されます。

例1 : A(左辺)\*=3(右辺) AにAの値(4とした場合)と3を「掛けて代入」 Aは12

続けて、A(左辺)\*=3(右辺) が実行された場合 Aは12なので、12\*3で Aは36

例2 : A(左辺)\*=3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)と3と4を足した値を「掛けて代入」(4\*7) Aは28

## / = 除算

左辺の値を右辺で割って代入されます。

例1 : A(左辺)/=3(右辺) AにAの値(4とした場合)を3で「割って代入」 Aは1

続けて、A(左辺)/=3(右辺) が実行された場合 Aは1なので、1/3で Aは0

例2 : A(左辺)/=3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)を3と4を足した値で「割って代入」(4/7) Aは0

## % = 余剰

左辺を右辺で割り、その余りが代入されます。

例1 : A(左辺)%=3(右辺) AにAの値(4とした場合)と3で割った「余りを代入」 Aは1

続けて、A(左辺)%=3(右辺) が実行された場合 Aは1なので、1/3の余りで Aは1

例2 : A(左辺)%=3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)と3と4を足した値で割った「余りを代入」(4/7の余り) Aは4

## 引上げ

左辺より右辺が大きい場合、左辺に大きい値が代入されます。

例1 : A(左辺) 引上げ 3(右辺) AにAの値(4とした場合)と3ではAの方が大きいので、そのまま Aは4

例2 : A(左辺) 引上げ 3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)と7(3と4を足した)では7が大きいので、「大きい値を代入」 Aは7

## 引下げ

左辺より右辺が小さい場合、左辺に小さい値が代入されます。

例1 : A(左辺) 引下げ 3(右辺) AにAの値(4とした場合)と3ではAの方が小さいので、「小さい値を代入」 Aは3

例2 : A(左辺) 引下げ 3+4(右辺) AにAの値(4とした場合)と7(3と4を足した)ではAが小さいので、そのまま Aは4

## 絶対値

右辺の値がマイナスならプラスに置き換えて代入されます。

右辺の値がプラスならそのまま代入されます。

例1 : A(左辺) 絶対値 3(右辺) Aに3はプラスの値なので「そのまま代入」 Aは3

例2 : A(左辺)=3-4(右辺) Aに3から4を引いた-1はマイナスの値なので「プラスに置き換えて変えて代入」 Aは1

# 計算式

各種イベントコマンドの計算式で使用される「代入演算子」についての説明になります。

## 角度×10←傾き arctan(アークタンジェント)

右辺の2つの数値がXベクトル、Yベクトルになります。

傾きのX、Yベクトルを右辺の各々に格納すると、その「傾きの角度(°)」×10倍の値が代入されます。

「イベントコマンド 変数操作」でのみ使用可能。

## sin[×1000]←角度×10 sin(サイン)

右辺に角度の10倍の値を指定すると、「その角度のsin値」×1000倍の値が代入されます。

「イベントコマンド 変数操作」でのみ使用可能。

例：右辺が600[60°]なら、左辺には866[sin60°= (√3) /2=0.866]が格納される。

## cos[×1000]←角度×10 cos(コサイン)

右辺に角度の10倍の値を指定すると、「その角度のcos値」の1000倍の値が代入されます。

「イベントコマンド 変数操作」でのみ使用可能。

例：右辺が600[60°]なら、左辺には500[cos60°=0.5]が格納される。

## ビット積

右辺の2つの数値をビット(2進数)に直したとき、その2つの積を取ります。

代入演算子ではなく、右辺同士の計算でのみ使用される。

例1：5(101)と3(011)のビット積を取ると、1(001)になります。

例2：2(010)と4(100)のビット積を取ると、0(000)になります。

## ～ 乱数

右辺の2つの数値の範囲で、ランダムな値を取ります。

代入演算子ではなく、右辺同士の計算でのみ使用される。

例1：3～6なら、3,4,5,6のうちどれかの値。

例2：-5～3なら、-5,-4,-3,-2,-1,0,1,2,3のうちどれかの値。