

# 変数

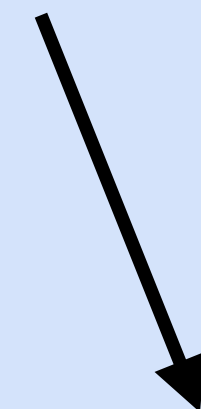
## 変数への代入

変数（情報を入れる箱）に情報を入れるには以下のように行います。

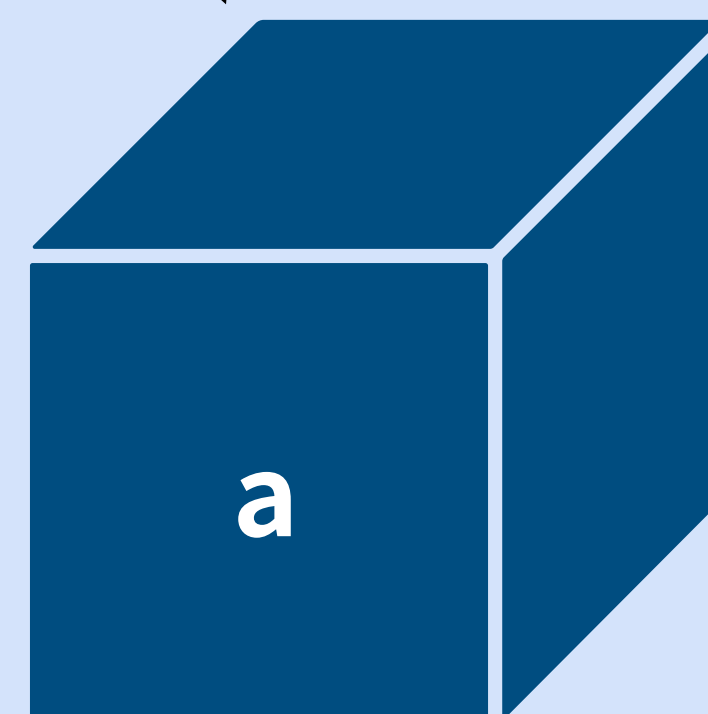


```
1 Dim a As Integer  
2  
3 a = 100
```

100



代入



# 変数

## 変数への再代入

変数（情報を入れる箱）に情報を書き換える（再代入）には以下のように行います。



```
1 Dim a As Integer
2
3 a = 100
4 'この時点でaは100が入っている'
5
6 a = 200
7 '100が破棄されて200で上書きされる'
8
9 a = 300
10 '200が破棄されて300で上書きされる'
```

変数の書き換えは同じ構文で、

---

変数名 = 変数に入れる情報

---

で表します。

もし、書き換える以前に変数が情報を持っていた場合は、書き換える以前の情報は破棄されて、新しく代入した値で上書きされます。

扱いには注意が必要です。

なお、変数の情報は何回でも書き換えることができます。