

1. 스크립트 에디터

1) 스크립트 에디터의 구성요소

- ① 컨트롤 목록 영역
 - 스크립트가 사용된 컨트롤 목록을 보여주고 선택하여 이동
- ② 이벤트 목록 영역
 - 컨트롤에 추가된 이벤트 목록들을 보여주고 선택하여 이동
- ③ 스크립트 영역
 - 스크립트 작성을 통하여 화면을 제어

2. 스크립트 작성법

1) 스크립트 추가하기

- ① 스크립트가 필요한 컨트롤을 디자인화면에서 선택 후 속성창의 이벤트 탭에서 필요한 이벤트를 더블클릭하여 이벤트 추가
- ② 추가된 이벤트를 스크립트 에디터에서 작성하여 스크립트를 적용

2) 변수 선언 방법

- ERD 스크립트의 변수 선언은 자바스크립트의 문법을 따라서 'var 변수 명'으로 선언

3) 객체 생성 방법

- C# 문법을 따라서 new로 생성
- 타입 풀네임으로 작성
- 배열 생성 시 []와 ,로 구분해 생성
- 문자열을 생성할 시에는 ""로 구분해 생성
- 구문의 마지막에는 세미콜론(;)을 적어줌

3. 자료형

1) 자료형

- ① 자료변수의 형식이며 타입에 따라 변수의 길이나 값을 해석하는 방식이 달라짐
- ② 쉽게 말해 정수형, 실수형으로의 구분을 의미함
- ③ 언어마다 제공하는 타입의 종류가 다르고 타입은 크게 값 형식과 참조 형식으로 분류됨

※ 값 형식

- 값 형식을 기반으로 한 변수에는 값이 직접 포함됨
- 값 형식 변수 하나를 다른 변수에 대입하면 변수에 포함된 값이 복사됨

※ 참조 타입

- 값 자체를 가지는 것이 아니라 값이 저장된 위치만을 가짐
- 참조 형식 변수의 경우 개체 자체가 아니라 개체에 대한 참조가 복사됨

4. 연산자

- ① 수식(산술) 연산자
 - 더하기, 빼기, 곱하기 및 나누기 등의 산술 계산 수행
- ② 증감 연산자
 - 1개의 데이터만을 산술 연산하는 일종의 단항연산자로 형태가 간결하고 효율적인 코드를 만들 수 있게 해주는 연산자
- ③ 비교 연산자
 - 두 개의 식을 비교하여 서로 같은지, 다른지, 큰지, 작은지를 비교하는 연산자
- ④ 할당 연산자
 - 왼쪽 피연산자가 지정된 개체에 값을 저장
- ⑤ 논리연산자
 - 논리(참, 거짓)끼리의 연산을 다룸
- ⑥ 비트 연산자
 - 비트 단위로 연산하는 연산자로, 비트 연산자를 사용하려면 피연산자가 정수여야 함