

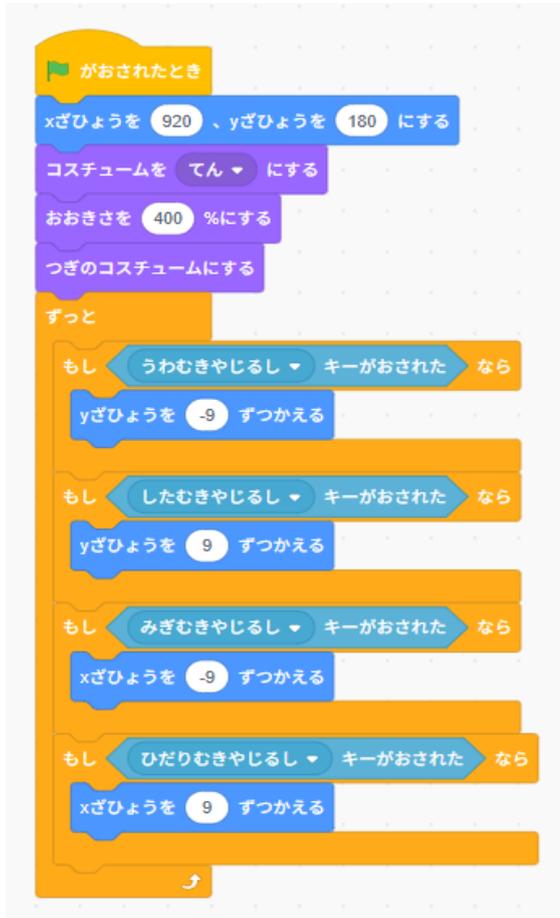
## 採点結果詳細【技術力】

(1). 場合分け（例：もし）、もしくは  
繰り返し（例：ずっと）、を使っている

10 / 10点

よくできているところ

正しく使えています。



採点結果詳細【技術力】

(1). 場合分け（例：もし）、もしくは  
繰り返し（例：ずっと）、を使っている

改  
善  
で  
き  
そ  
う  
な  
と  
こ  
ろ

特になし

採点結果詳細【技術力】

(1). 場合分け（例：もし）、もしくは  
繰り返し（例：ずっと）、を使っている

改  
善  
案

特になし



(2). メッセージを使っている

10 / 10点

よくできているところ

正しく使えています。



採点結果詳細【技術力】

(2). メッセージを使っている

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

特になし

採点結果詳細【技術力】

(2). メッセージを使っている

改善案

特になし



採点結果詳細【技術力】

(3). 変数を使っている

0 / 10点

よくできているところ

変数「キャラクター」と「画面」が作られていますが、その変数はどのプログラムからも利用されていません。

採点結果詳細【技術力】

(3). 変数を使っている

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

特になし

採点結果詳細【技術力】

(3). 変数を使っている

改善案

特になし



採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

0 / 10点

よくできているところ

この作品ではクローンは使われていません。

採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

特になし

採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善案

特になし



採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

0 / 10点

よ  
く  
で  
き  
て  
い  
る  
と  
こ  
ろ

この作品ではブロック定義は使われていません。

採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

特になし

採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

改善案

特になし



採点結果詳細【技術力】

(6). リストを使っている

0 / 10点

よくできているところ

この作品では使われていないようです。

採点結果詳細【技術力】

(6). リストを使っている

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

特になし

採点結果詳細【技術力】

(6). リストを使っている

改善案

特になし



採点結果詳細【技術力】

(7). プログラムの品質  
(1つの指摘につき3点減点)

0 / 10点

よ  
く  
で  
き  
て  
い  
る  
と  
こ  
ろ

プログラムの品質はまだ改善の余地があります。

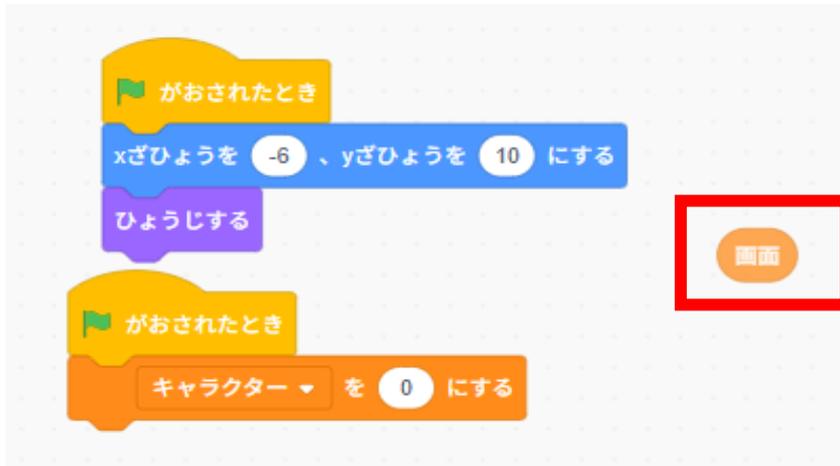
## 採点結果詳細【技術力】

### (7). プログラムの品質

(1つの指摘につき3点減点)

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

使われていないブロックがあります。

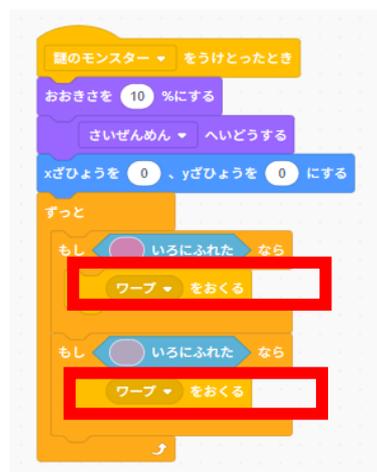


分かりにくいスプライト名があります。

- ・スプライト 1, 2, 3
- ・sd



「ワープをおくる」という処理は同じです。下記はもっとよい書き方があります。



## 採点結果詳細【技術力】

(7). プログラムの品質  
(1つの指摘につき3点減点)

改善案

使っていないブロックは削除しましょう。

スプライト名や変数名、メッセージ名は分かりやすい名前にしましょう。

演算「●または●」ブロックを使うことができます。



