

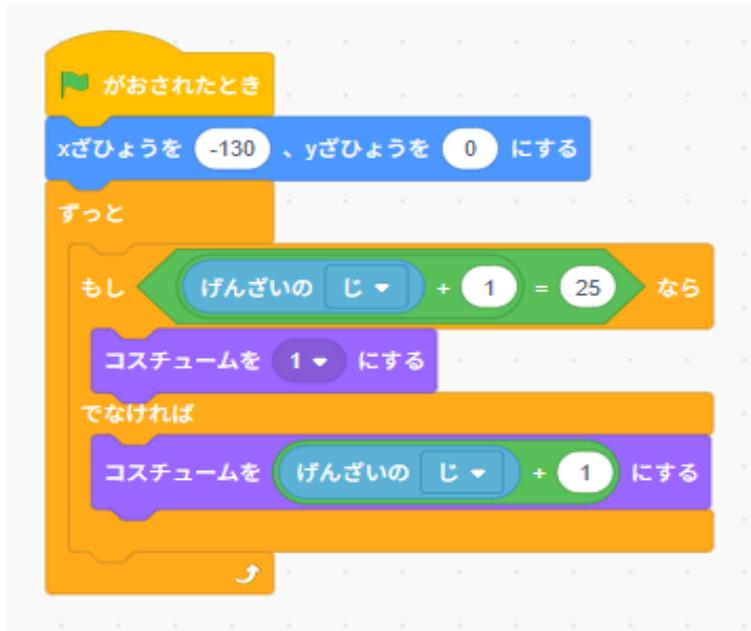
採点結果詳細【技術力】

(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
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

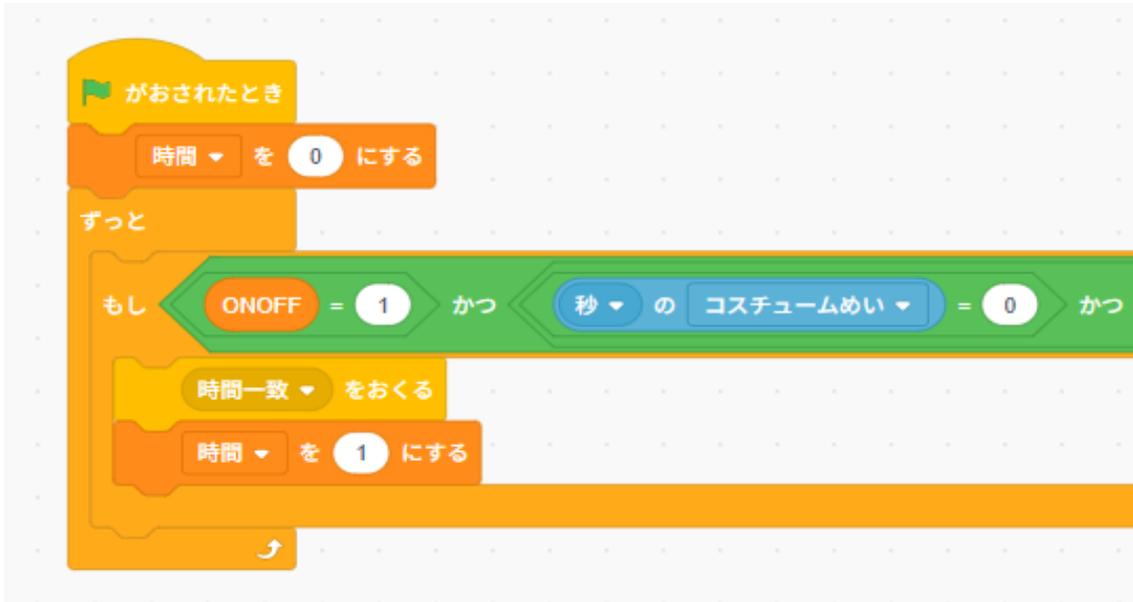
特になし

(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

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】

(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ないようです。

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

この作品でブロック定義は使われていないようです。

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)

4 / 10点

よ
く
で
き
て
い
る
と
こ
ろ

プログラムの品質は全体的に高いと言えます。

(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

分かりにくいスプライト名があります。



変数「停止」は「0」か「1」を取りますが、
どちらがどういう状態か分かりづらいです。
このように、数字や文字に意味を持たせてしまうことをマジックナンバーといいます。



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

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をつけましょう。

マジックナンバーは、コメントで説明したり、変数を使って分かりやすくすることができます。
下記は変数を使った例です。



