

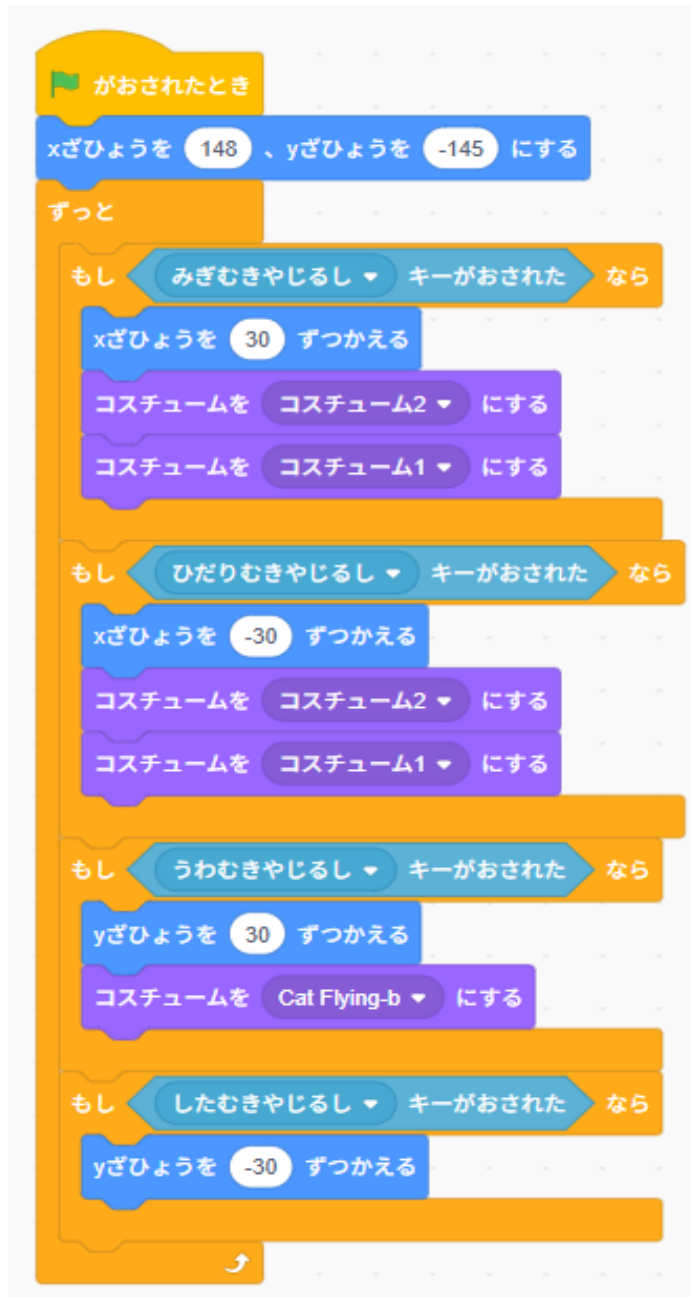
採点結果詳細【技術力】

(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

採点結果詳細【技術力】		
(2). メッセージを使っている		0 / 10点
よくできているところ	この作品ではメッセージは使われていません。	

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

5 / 10点

よくできているところ

変数を作っているようですが、正しく使えていません。

へんすう

へんすうをつくる

☐ my variable

☐ マイタイマー

☐ 停止

☐ 停止時間

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

(5). ブロック定義を使っている

5 / 10点

よくできているところ

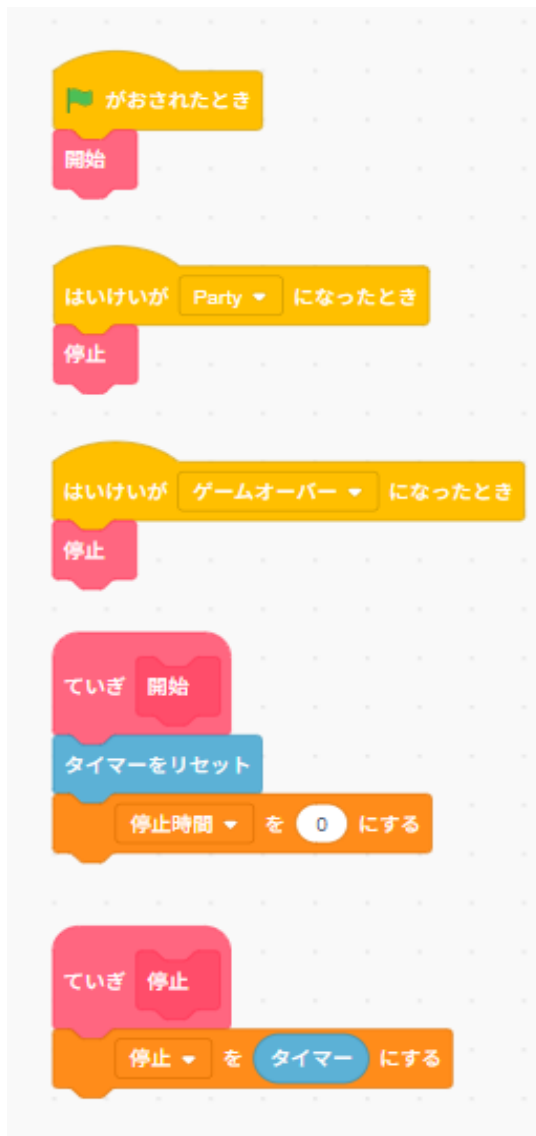
ブロック定義を作っていますが、
これらのプログラムは実行されません。



(5). ブロック定義を使っている

改善
でき
そう
な
と
こ
ろ

ブロック定義は下記のように使用します。



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)	1 / 10点
よくできているところ	改善できることがあります。

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

分かりにくいスプライト名が使われています。



使われていないブロックがあります。



同じような処理をしているところでブロック定義が使えます。



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、変数名やメッセージ名は分かりやすい名前にしましょう。

使わないブロックは削除しましょう。

ブロック定義を使えば次のようにスマートなプログラムになります。



