

## 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

5 / 10点

よく  
よく  
でき  
てい  
ると  
ころ

正しく使えています。

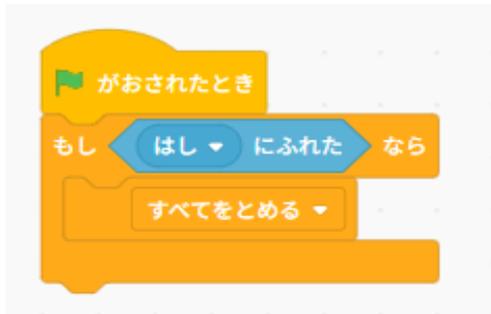


採点結果詳細【技術力】

(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

下記のプログラムは「ずっと」ブロックがないため  
実行されることはありません。



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

必要のないプログラムの場合は削除しましょう。  
「はしにふれた」なら「ゲームを終了したい」場合は、  
「ずっと」ブロックを使うようにしましょう。



(2). メッセージを使っている

5 / 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

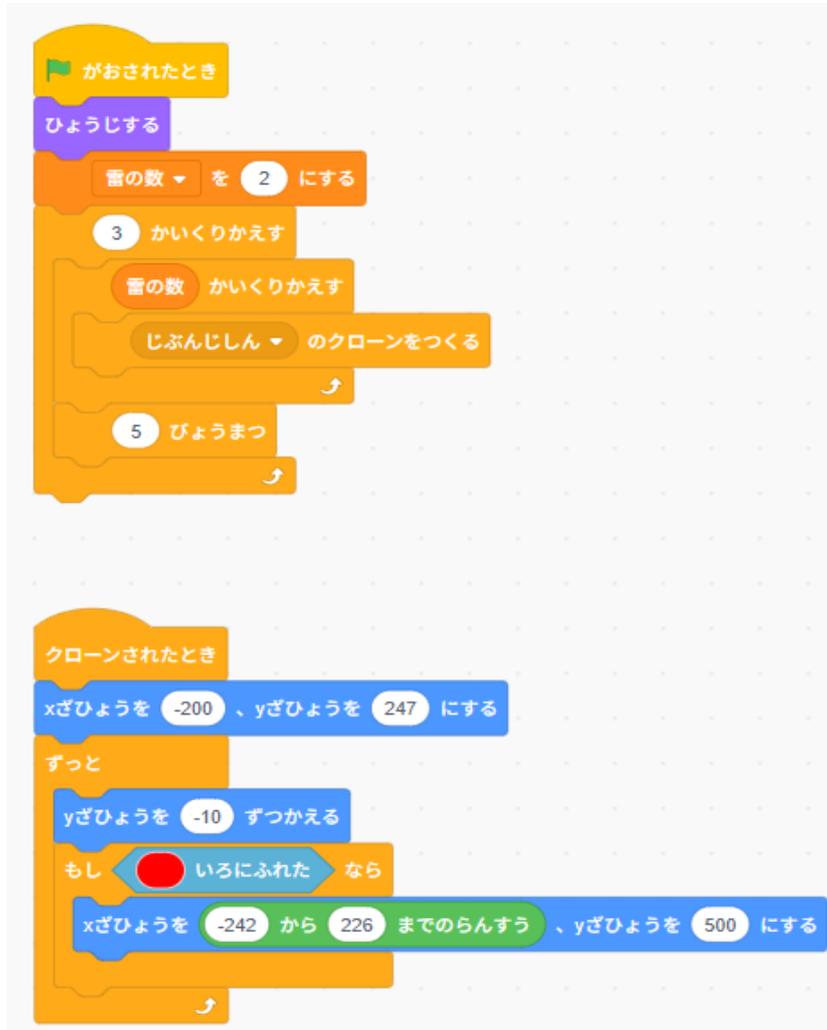
改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

落ちてくる「雷の数」を変数で管理し、  
「雷の数」だけクローンするようにすればより分かりやすい  
プログラムになります。

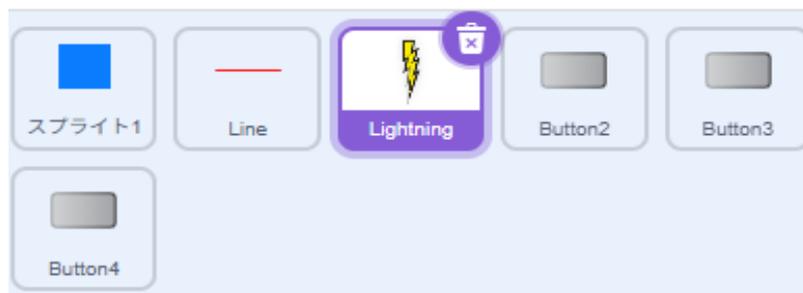
(2). メッセージを使っている

改善案

以下のようなプログラムになります。



雷のSpriteは一つだけです。





(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

10 / 10点

よくできているところ

このプログラムが「重力」に関するものだとわかりやすくなっています。



採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

改善  
でき  
そう  
な  
と  
こ  
ろ

ブロック定義は、プログラムが長くなった場合に  
処理を分割するために利用すると効果的です。

または、プログラム内に同じような処理が複数存在する場合に、  
ブロック定義を使ってひとつにまとめることもあります。

この作品では上記に該当する箇所がありませんでした。  
もう少し複雑なプログラムが書けるようになると活躍するスキルだと思います。

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)

0 / 10点

よ  
く  
で  
き  
て  
い  
る  
と  
こ  
ろ

改善できる箇所があります。

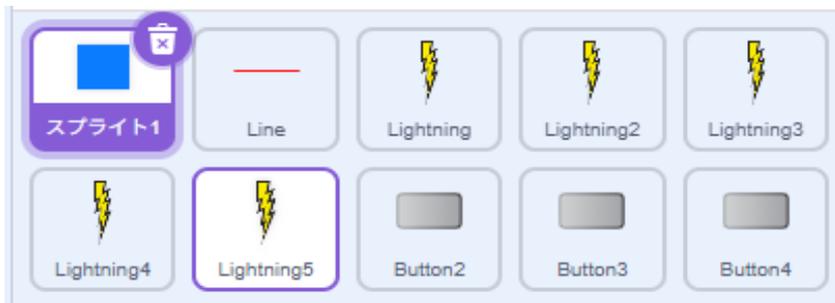
## 採点結果詳細【技術力】

### (7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)

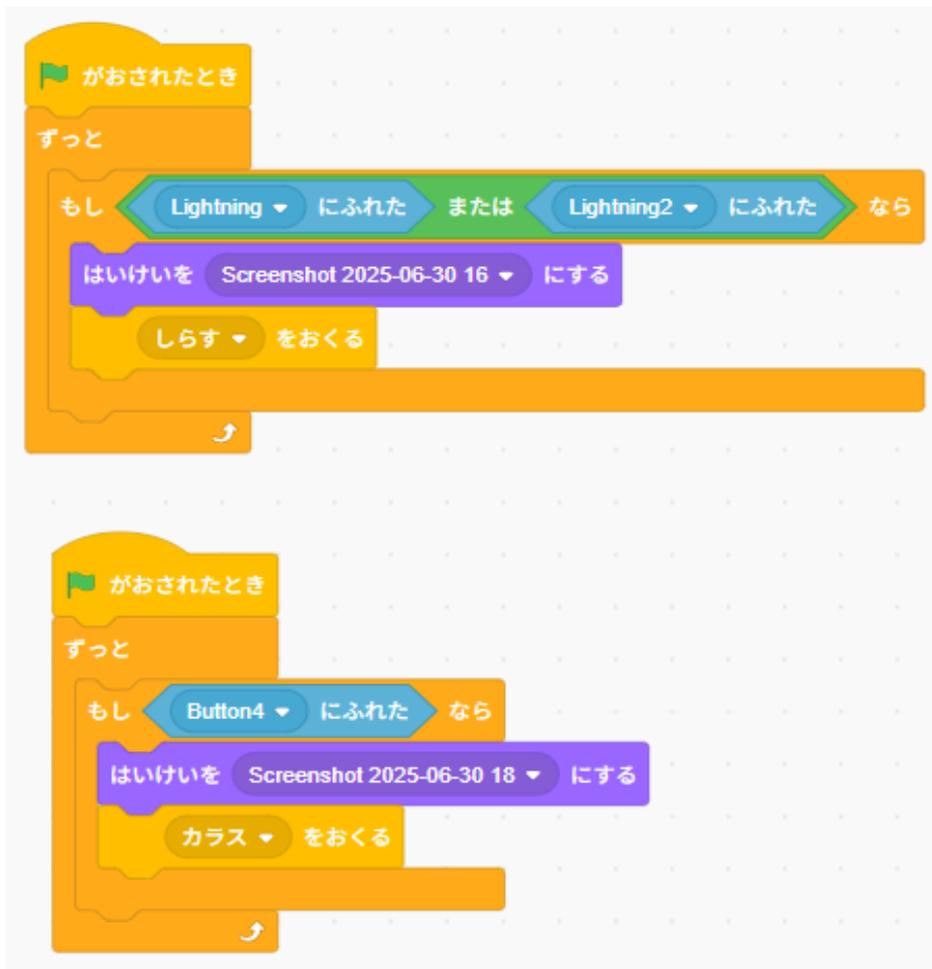
改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

分かりにくいスプライト名が使われています。

- ・スプライト1
- ・Button1、2、3



分かりにくいコスチューム名が使われています。



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にしましょう。

コスチューム名も分かりやすい名前にしましょう。  
読みやすいプログラムを書くことで、  
作者以外にも分かりやすいプログラムとなります。

