

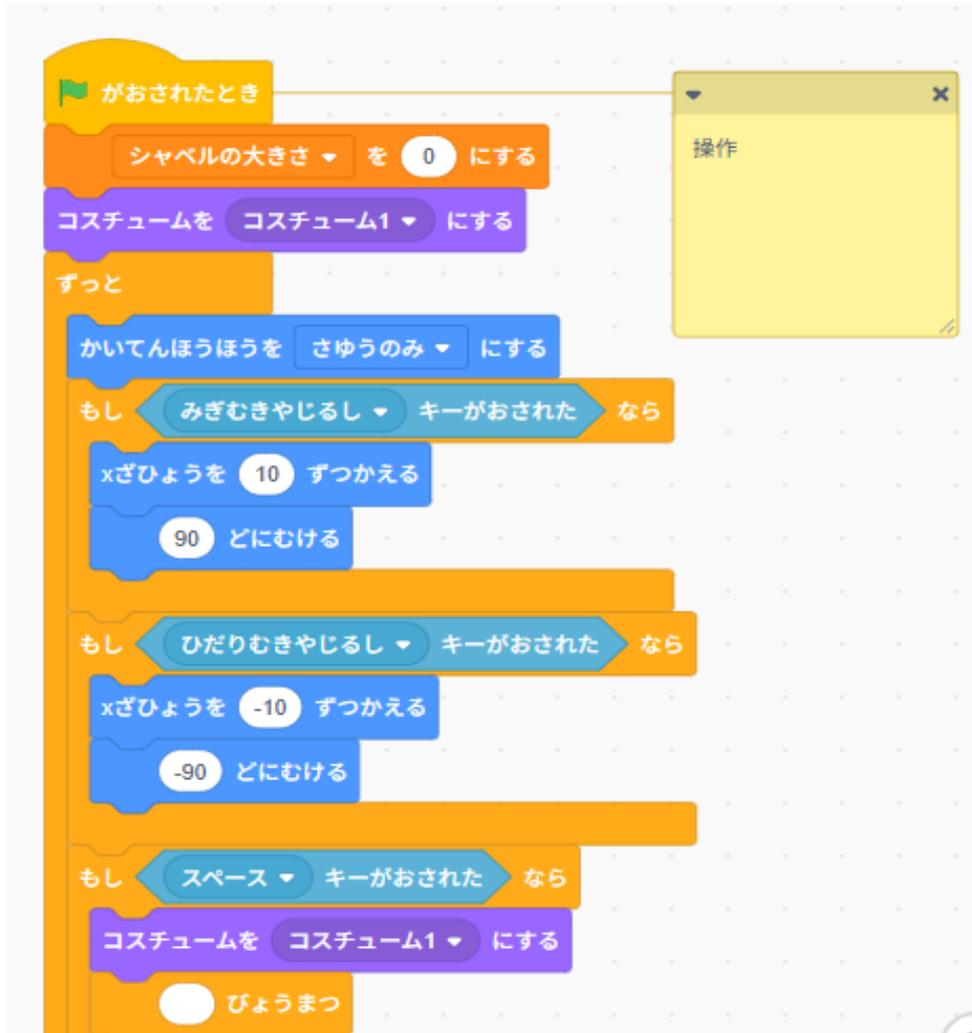
採点結果詳細【技術力】

(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

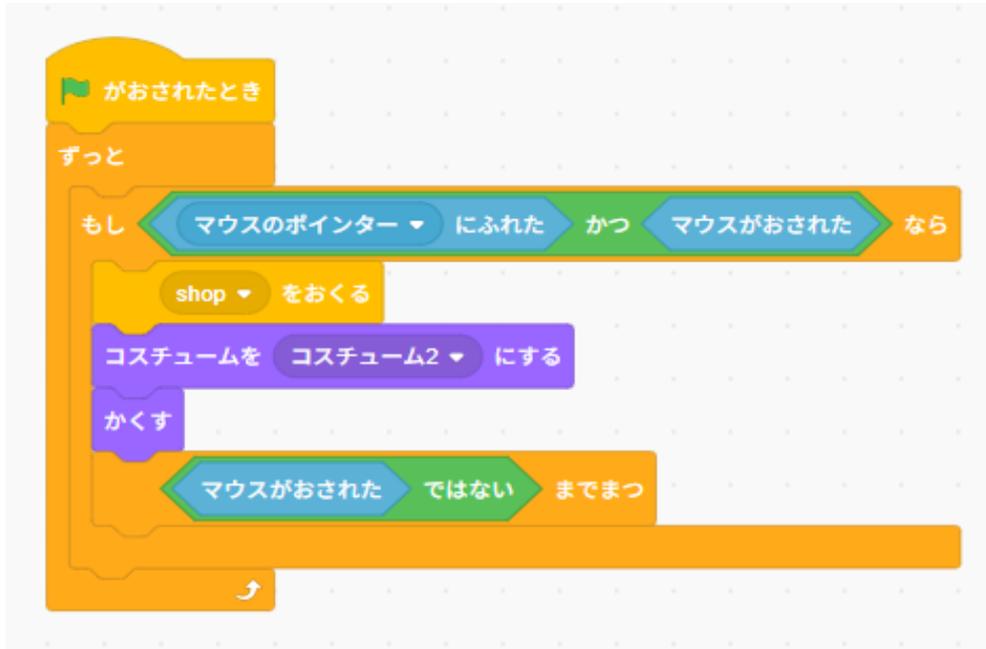
採点結果詳細【技術力】

(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

以下のプログラムでは、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

「shop」や「汚染された木」「地面」が、いずれも「25」秒後に表示されるようにプログラミングされています。



採点結果詳細【技術力】

(2). メッセージを使っている

改善案

メッセージを使うことで、同期をとることができます。
また、「25」秒後ではなくて「30」秒後に変更したい、というときにも
変更箇所が一か所でよくなります。



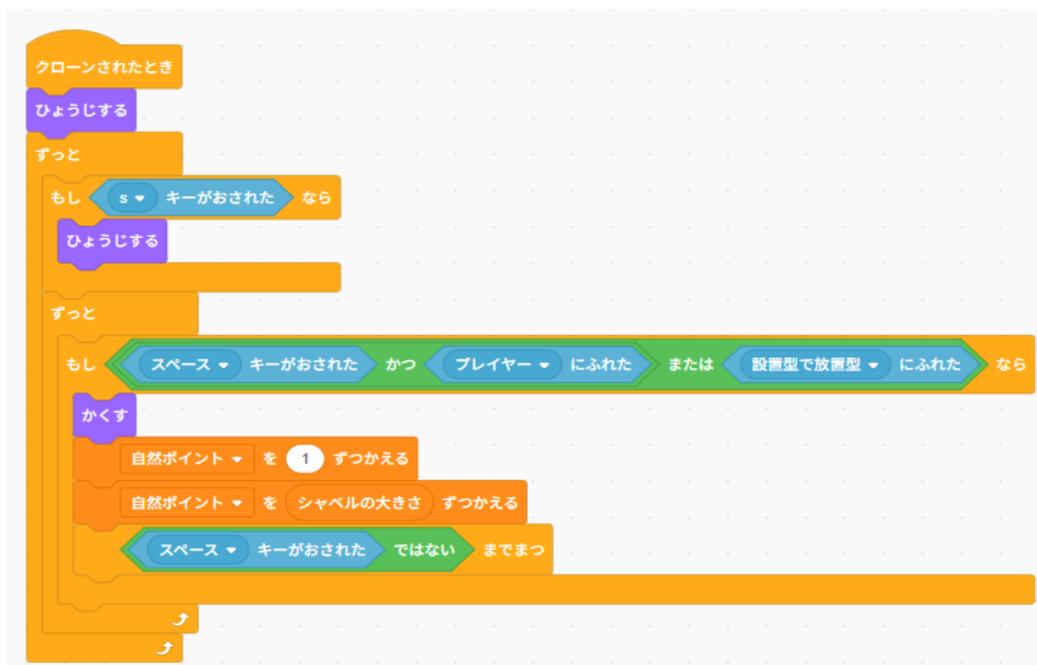
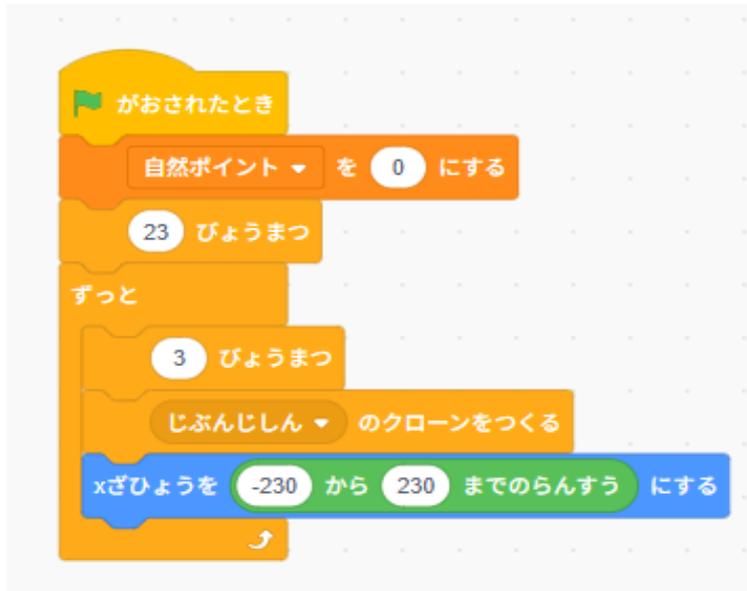
採点結果詳細【技術力】

(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

5 / 10点

よくできているところ

この作品ではクローンが使われています。

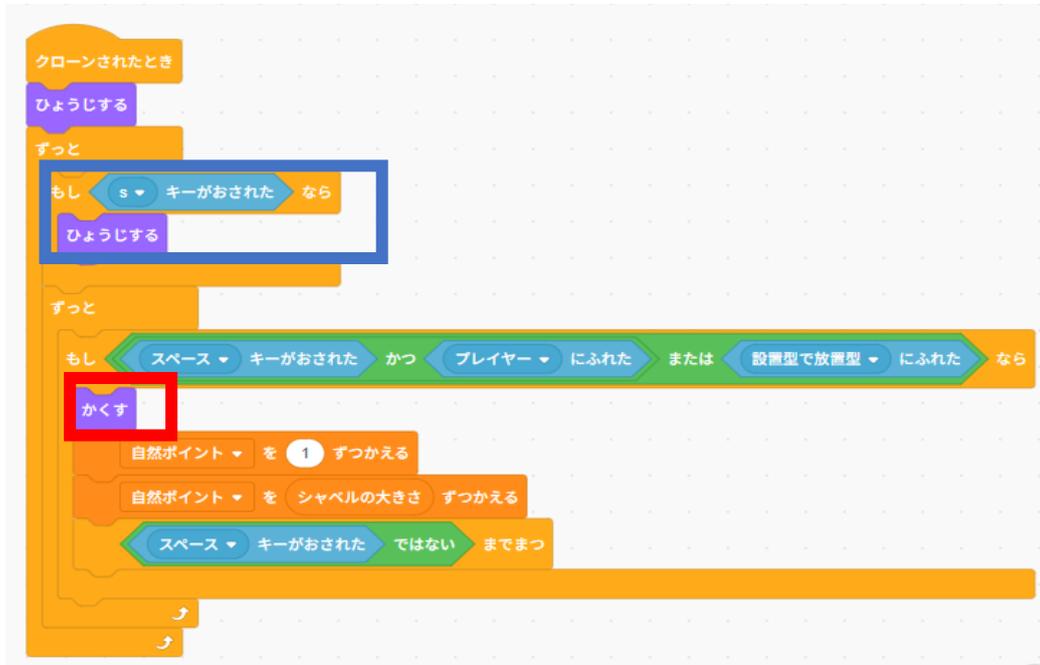


採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善
でき
そう
な
と
こ
ろ

青枠のプログラムは不要です。
また、クローンは不要になったら削除します。

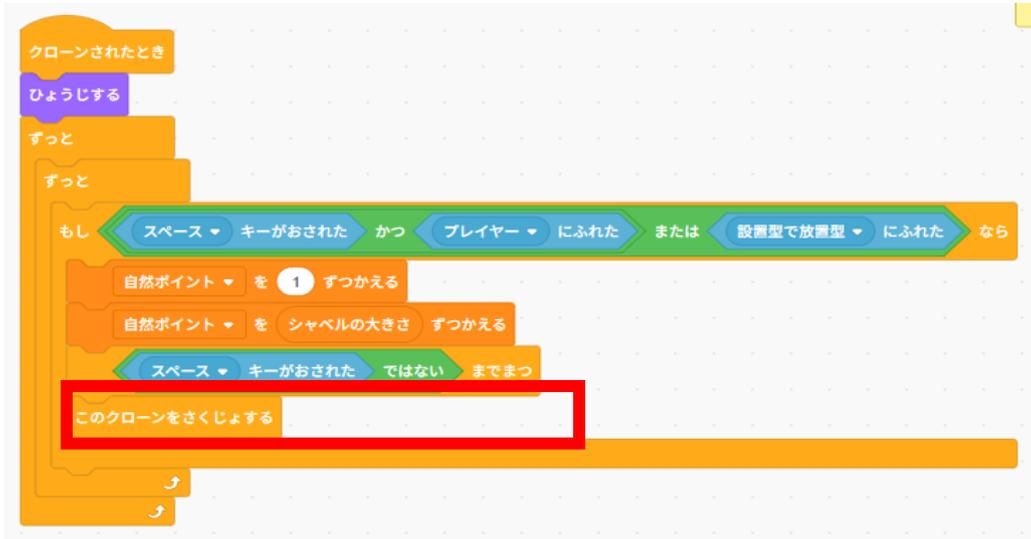


採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善案

以下のようなプログラムになるかと思います。

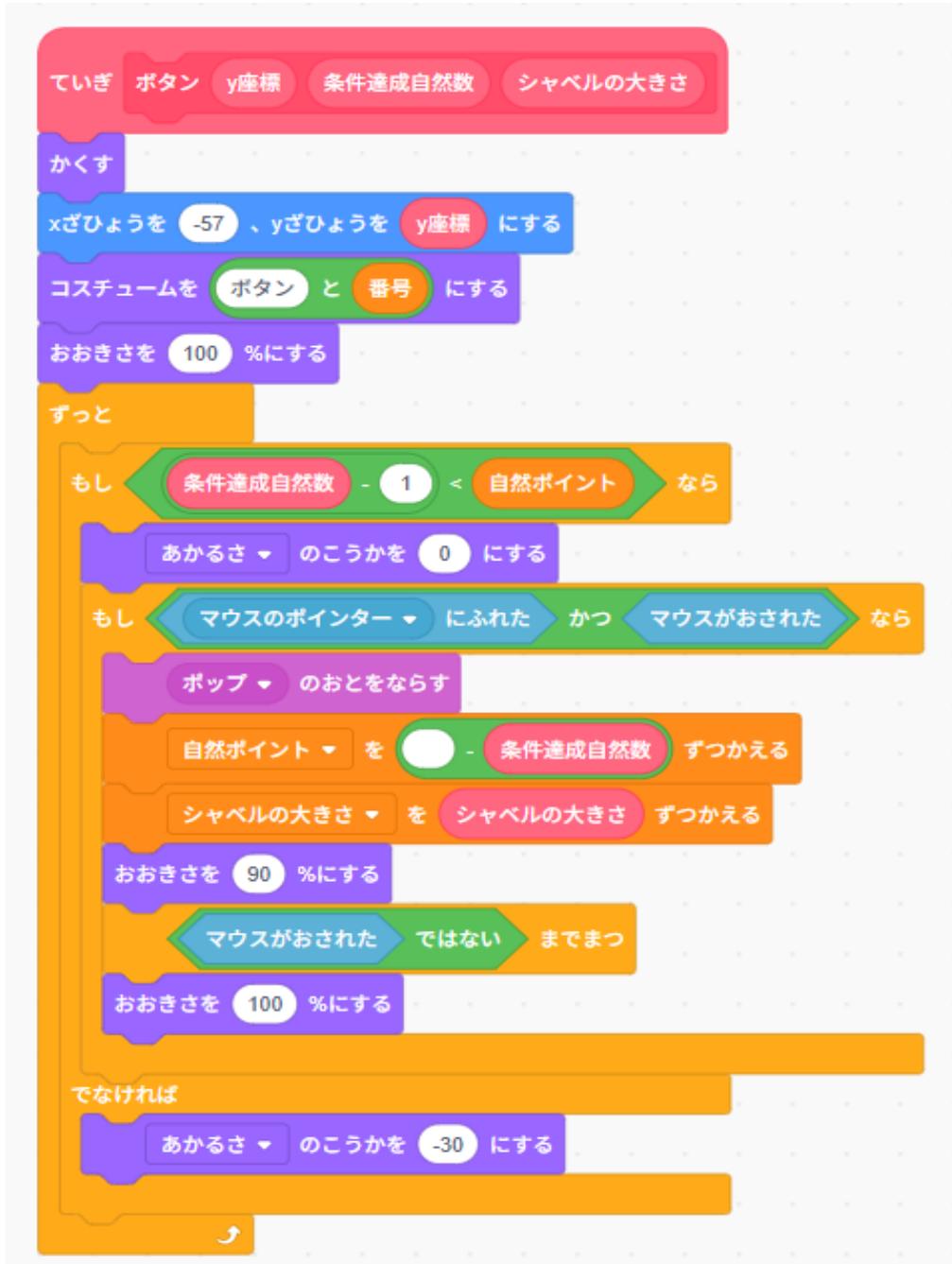


(5). ブロック定義を使っている

10 / 10点

よくできているところ

正しく使えています。



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

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、まだまだ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)

改善案

使わないブロックは削除するようにしましょう。

「もし」ブロックに修正することができます。

