

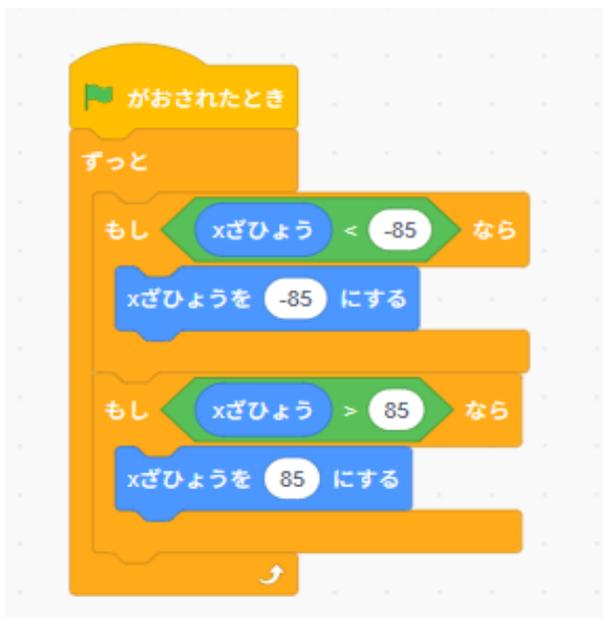
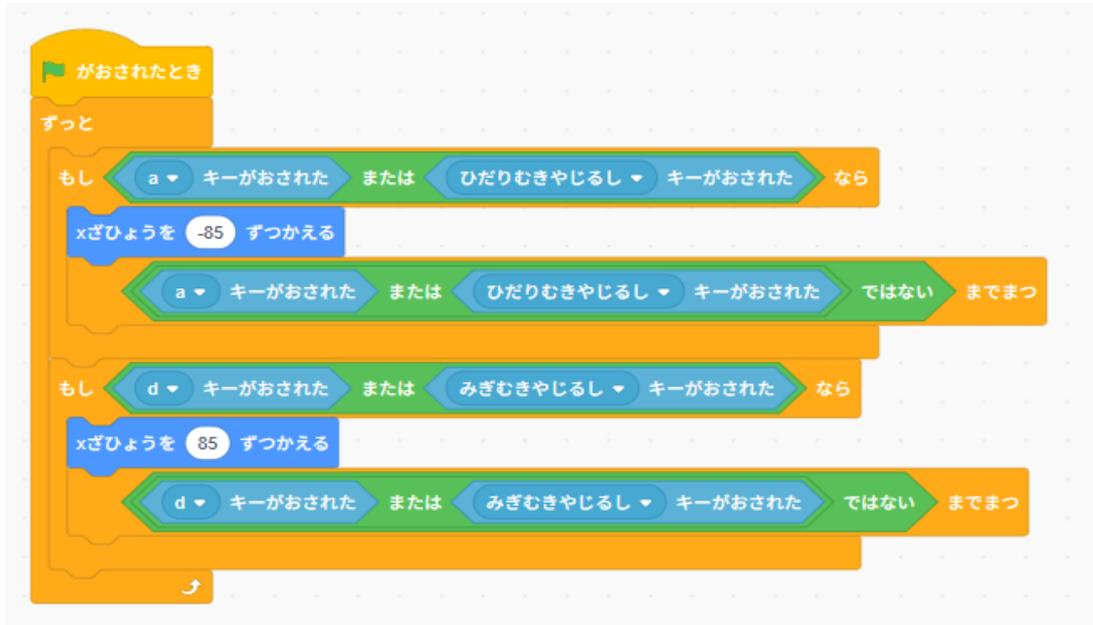
採点結果詳細【技術力】

(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

(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

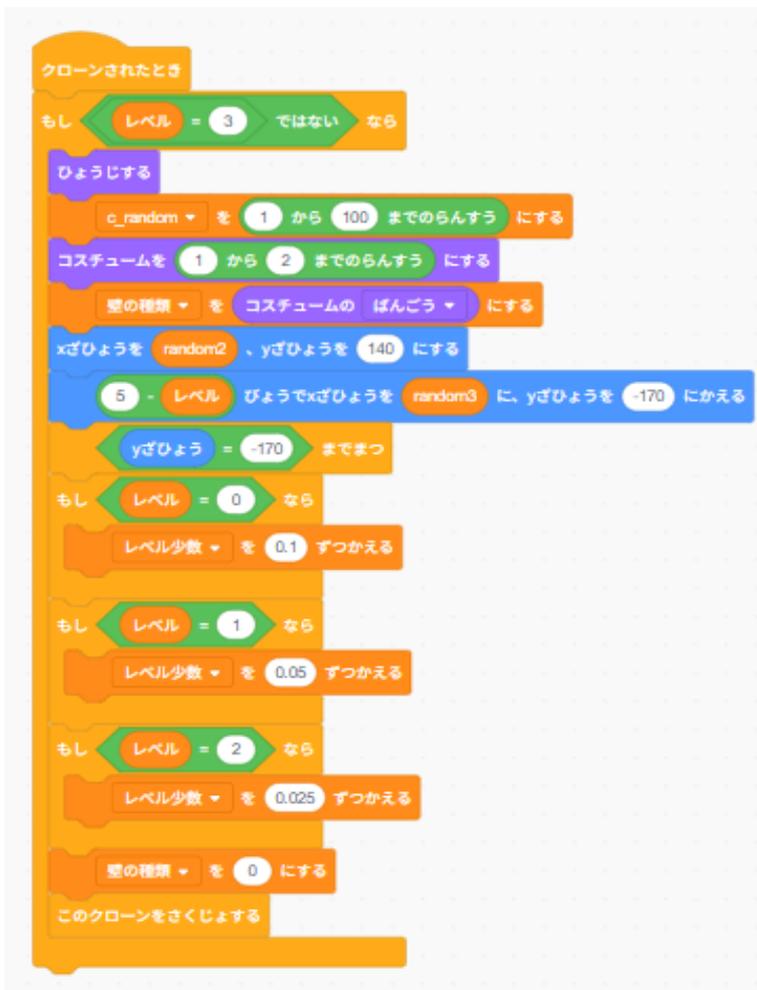
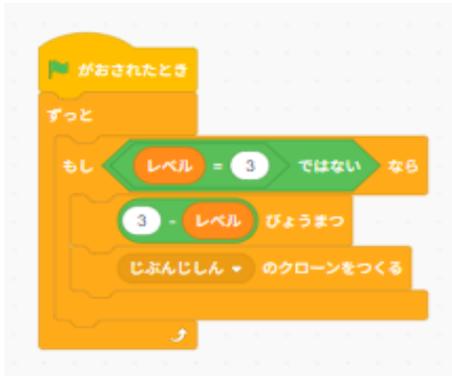
特になし

(4). クローンを使っている

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】

(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

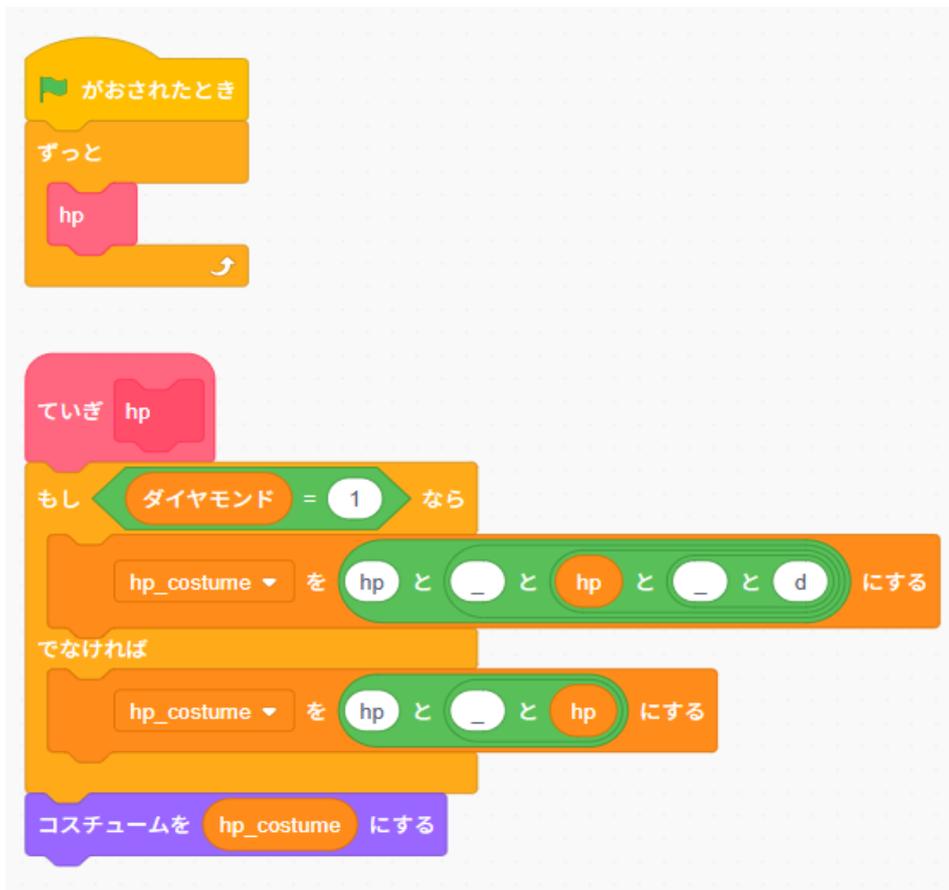
採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

5 / 10点

よくできているところ

正しく使っていますが、あまり効果的ではありません。



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

ブロック定義は下記のような長いプログラムを分割するために使ったり、
同じ処理をひとつにまとめるために利用したりします。



(5). ブロック定義を使っている

改善案

下記のようになります。

The image displays a Scratch script for a game. The main script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'hide' block and a 'forever' loop. Inside the loop, there are five 'if' blocks, each with a red box around the '1 touched' condition:

- もし 1 にふれた かつ 壁の種類 = 1 または 壁の種類 = 2 なら
- もし 1 にふれた かつ 壁の種類 = 3 なら
- もし 1 にふれた かつ 壁の種類 = 4 なら
- もし 1 にふれた かつ 壁の種類 = 5 なら

Each 'if' block is followed by a 'when green flag clicked' block and a 'show' block. To the right, three sub-blocks are shown:

- ダイアモンドをゲット:** 'when green flag clicked', 'delete', 'diamond = 1', 'diamond のおとをならす'.
- 壁に衝突:** 'when green flag clicked', 'if diamond = 0', 'hp = 1 ずつかえる', 'diamond = 0 にする', 'delete', 'Crunch のおとをならす', 'boom をおくる', 'if hp < 1', 'sprite's other scripts to determine'.
- ゴール!:** 'when green flag clicked', 'goal をおくる', 'until Win のおとをならす', 'xylo1 のおとをならす', 'xylo2 のおとをならす', 'すべてをどめる'.

上記のように整理できると、赤枠の「1に触れた」という条件が共通していることがわかります。よって、以下のようにさらに整理できます。

The image shows a simplified version of the Scratch script. The 'if' blocks are now more concise, sharing the '1 touched' condition:

- もし 1 にふれた なら
- もし 壁の種類 = 1 または 壁の種類 = 2 なら
- もし 壁の種類 = 3 なら
- もし 壁の種類 = 4 なら
- もし 壁の種類 = 5 なら

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)

7 / 10点

よ
く
で
き
て
い
る
と
こ
ろ

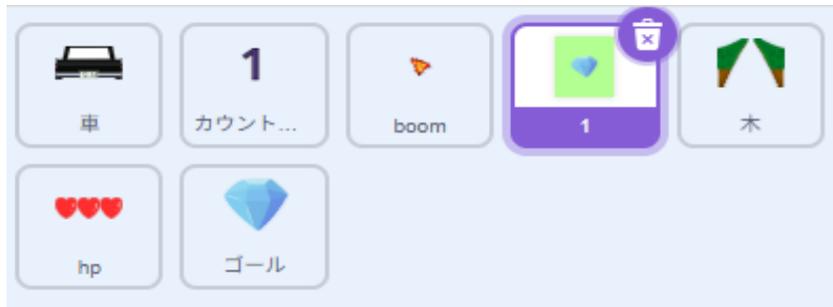
プログラムの品質は全体的に高いと言えます。

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

「1」というわかりにくい名前のスプライトがあります。



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

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。

