

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。

The image shows a Scratch script for a game character. The script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by setting the x and y coordinates to 0 and -120, and the costume to 'saiyuu no mi'. The character's health is set to 50%. A 'forever' loop contains several conditional blocks: a 'when any key is pressed' block, a 'when space key is pressed or d key is pressed' block, a 'when costume is bangou = 3' block, and a 'when space key is pressed or a key is pressed' block. Each conditional block has associated actions like 'say', 'turn', and 'change costume'. A 'when any key is pressed' block is also present at the end of the loop.

このゲームの主人公です。右キーorDキーで右移動して、コスチュームも歩くコスチュームにします。左キーorAキーで左に移動して、コスチュームも歩くコスチュームにします。どのキーも押されていないときは、立っています。

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

左に移動したあとの、右に移動するとき、または
右に移動したあとの、左に移動するときに
最初だけ逆の方向に進むと思います。

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
案

向きを変えてから動く、ようにプログラミングしましょう。

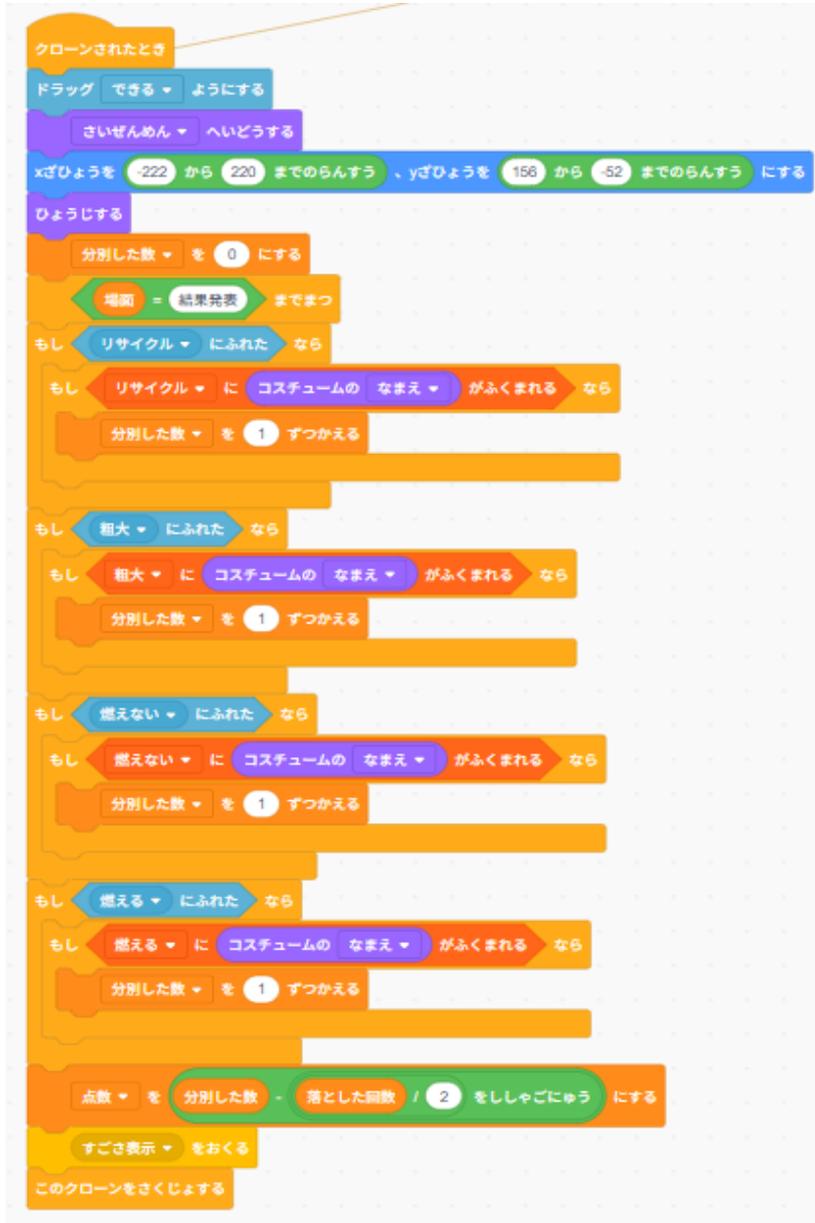


(2). メッセージを使っている

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

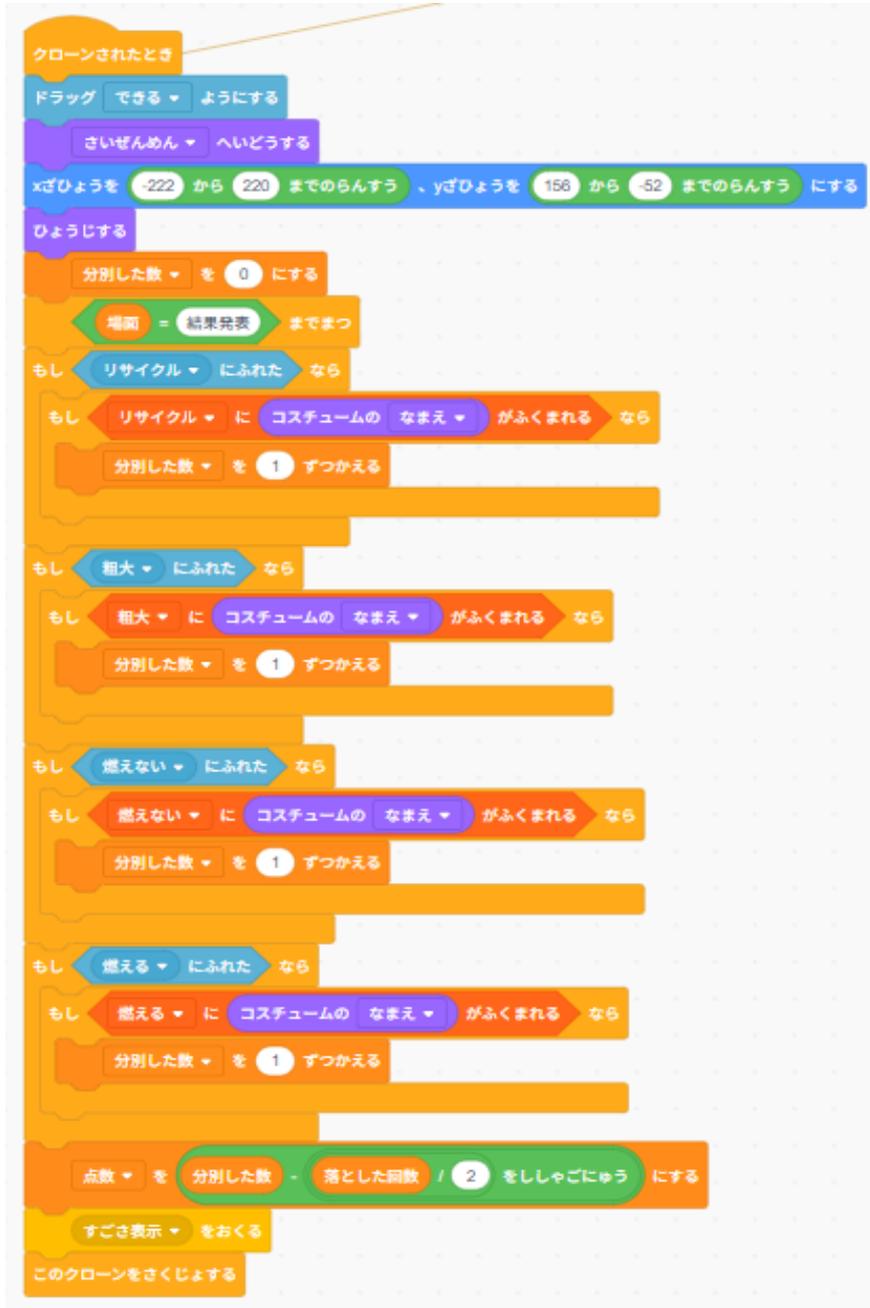
特になし

(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

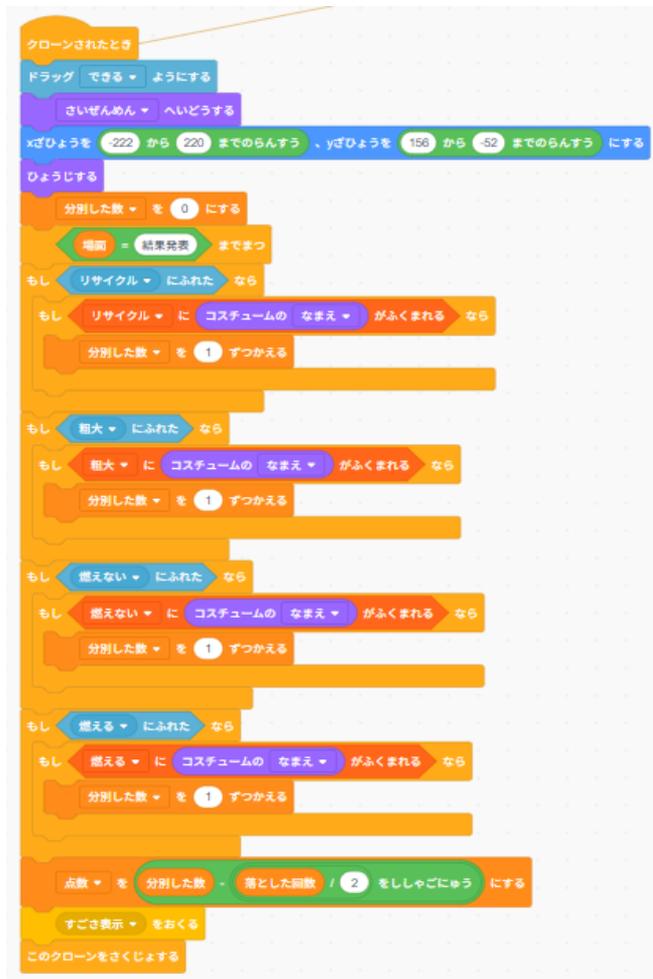
採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

5 / 10点

よくできているところ

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

スプライト「ゴミ」と「ゴミ2」は2個ずつゴミを落とすために作っているように思いますが、この二つはクローンで実現することができます。

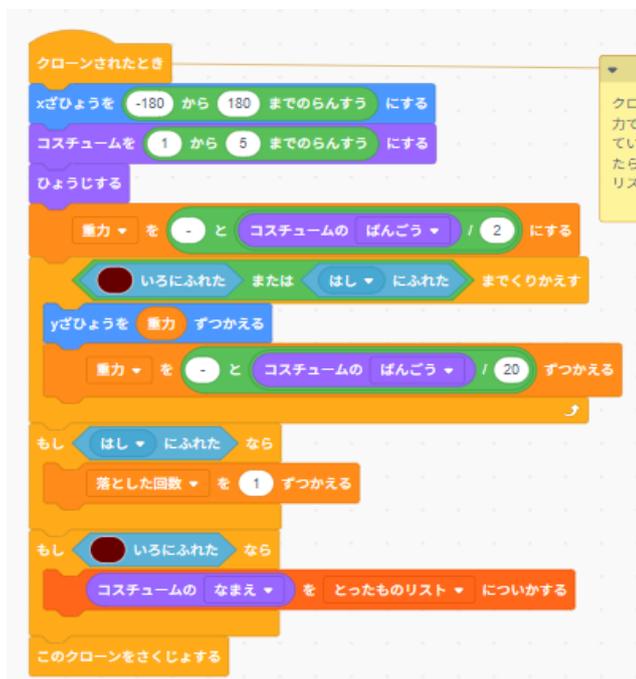
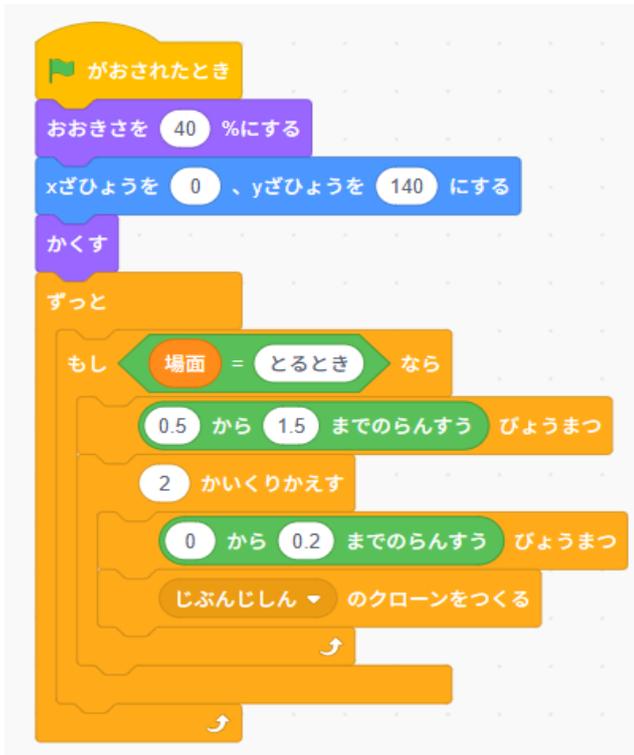


採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善案

例えば、次のようなプログラミングになると思います。



(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

正しく使っていますが、そこまで効果的ではありません。



(5). ブロック定義を使っている

改善
でき
そう
な
と
こ
ろ

下記のように、同じプログラムの部分に対してブロック定義を使います。

The image shows a Scratch script starting with a 'が
おされたとき' (When clicked) event block. It includes several initialization blocks: 'xざひょうを 0、yざひょうを -120 にする' (Set x coordinate to 0, y coordinate to -120), 'かいてんほうほうを さゆうのみ にする' (Set attack to 'さゆうのみ'), and 'おおきさを 50 %にする' (Set size to 50%).

The main logic is contained within a 'ずっと' (Forever) loop. It features two 'もし' (if) blocks. The first 'もし' block checks for 'どれかの キーがおされた' (Any key pressed). Inside this block, there is another 'もし' block that checks for 'みぎむきやじるし' (Right arrow) or 'd' key. This second 'もし' block contains '10 ほうごかす' (Increase speed by 10) and '90 どにむける' (Turn 90 degrees). Below this is a 'もし' block with the condition 'コスチュームの ばんごう = 3' (Costume index is 3). This block is highlighted with a red box and contains 'コスチュームを crab-b にする' (Set costume to crab-b) and a 'でなければ' (else) block with 'コスチュームを crab-c にする' (Set costume to crab-c).

The second 'もし' block in the loop checks for 'ひだりむきやじるし' (Left arrow) or 'a' key. It contains '10 ほうごかす' (Increase speed by 10) and '-90 どにむける' (Turn -90 degrees). Below it is another 'もし' block with the condition 'コスチュームの ばんごう = 3', also highlighted with a red box. It contains 'コスチュームを crab-b にする' (Set costume to crab-b) and a 'でなければ' (else) block with 'コスチュームを crab-c にする' (Set costume to crab-c).

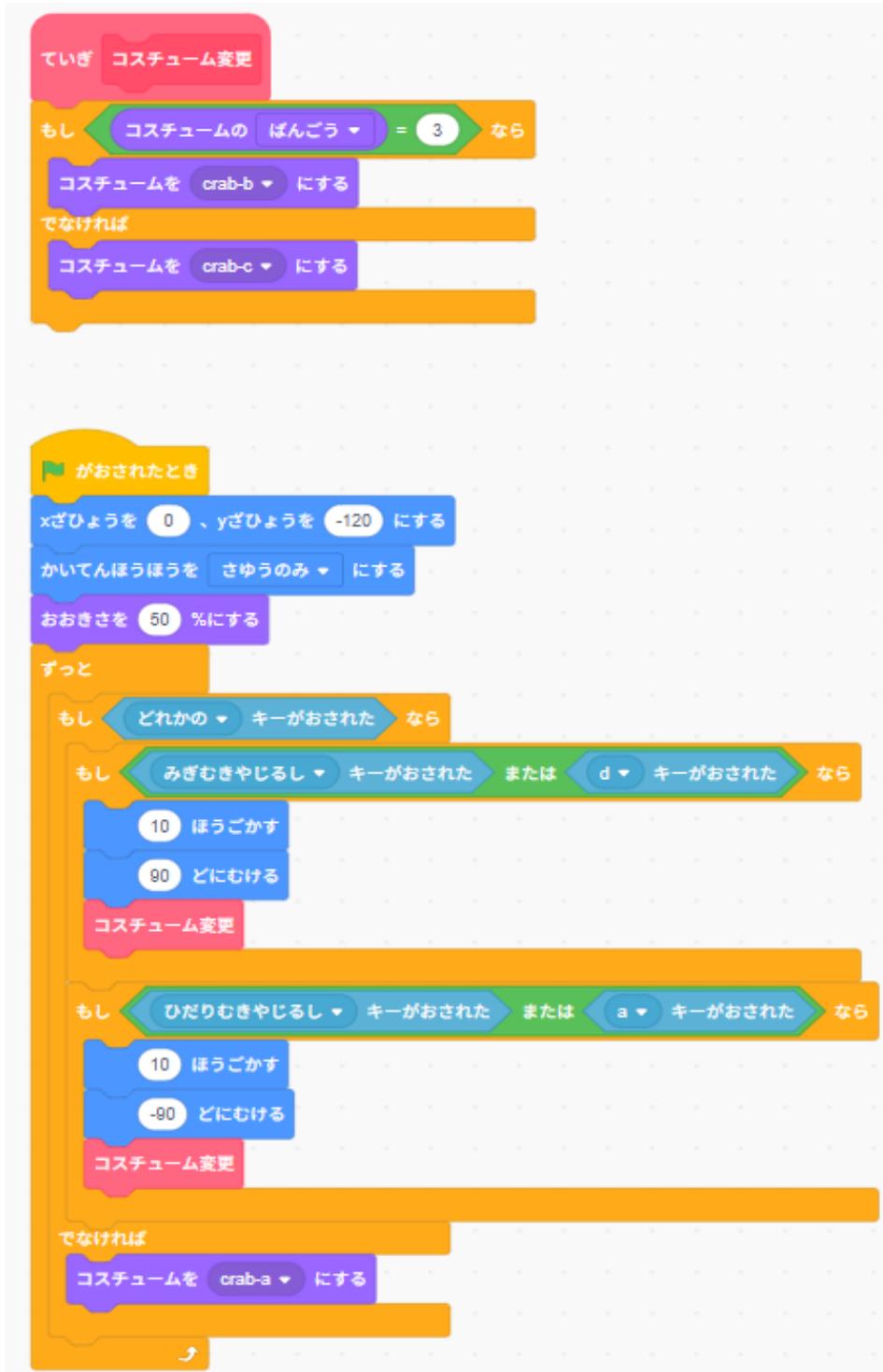
At the end of the loop, there is a 'でなければ' (else) block with 'コスチュームを crab-a にする' (Set costume to crab-a).

A tooltip on the right side of the image reads: 'このゲ
す。右
移動し
ムも歩
にしま
キーで
コスチ
スチユ
どのキ
インキ

(5). ブロック定義を使っている

改善案

同じプログラムを何度も書かなくて済みます。

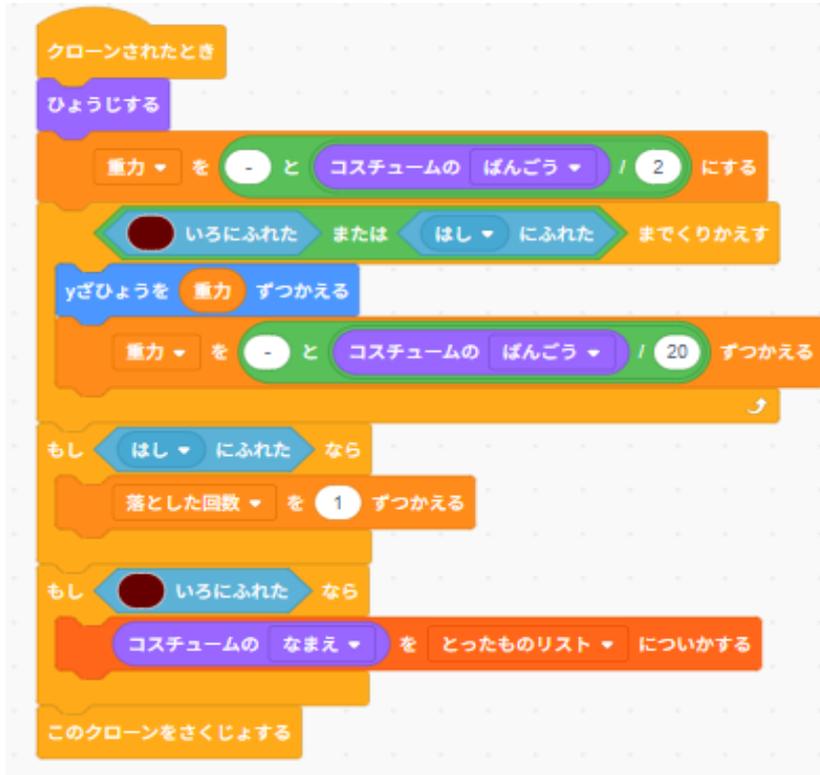


(6). リストを使っている

10 / 10点

よくできているところ

正しく使えています。



```
クローンされたとき
ひょうじする
重力 を - と コスチュームの ばんごう / 2 にする
いろにふれた または はし にふれた までくりかえす
yざひょうを 重力 ずつかえる
重力 を - と コスチュームの ばんごう / 20 ずつかえる
もし はし にふれた なら
  落とした回数 を 1 ずつかえる
もし いろにふれた なら
  コスチュームの なまえ を とったものリスト についあする
このクローンをさくじよする
```



```
がおされたとき
おおきをを 60 %にする
かくす
場面 = 分別するとき までまつ
繰り返す回数 を とったものリスト のながさ にする
繰り返す回数 かいくりかえす
コスチュームを とったものリスト の 1 ばんめ にする
じぶんじしん のクローンをつくる
とったものリスト の 1 ばんめをさくじよする
```

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)

10 / 10点

よ
く
で
き
て
い
る
と
こ
ろ

コメントも必要なところできちんと書かれていてわかりやすいプログラムです。
クローンやブロック定義を使うことでもっと品質の高いプログラムが
書けるようになりますよ。
(既に指摘済みなので、ここでの減点はありません)

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

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)

改
善
案

特になし

