

## 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。

The image shows a Scratch code block with the following structure:

- Start with a yellow block: **スペース** キーがおされたとき
- Followed by a purple block: **ひょうじする**
- Then an orange loop block: **ずっと**
- Inside the loop, four conditional blocks (if-then-else):
  - もし **うわむきやじるし** キーがおされた または **w** キーがおされた なら
    - yざひょうを **10** ずつかえる
  - もし **したむきやじるし** キーがおされた または **s** キーがおされた なら
    - yざひょうを **-10** ずつかえる
  - もし **みぎむきやじるし** キーがおされた または **d** キーがおされた なら
    - 90** どのむける
    - xざひょうを **10** ずつかえる
  - もし **ひだりむきやじるし** キーがおされた または **a** キーがおされた なら
    - xざひょうを **-10** ずつかえる
- The loop ends with a small orange arrow block.

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。

(2). メッセージを使っている

改善  
でき  
そう  
な  
と  
こ  
ろ

時間を使って攻撃のタイミングを調整しています。



採点結果詳細【技術力】

(2). メッセージを使っている

改善案

攻撃の方法を変えたり、攻撃の順番を変えたりすると  
うまく動かなくなります。  
メッセージを使うようにしましょう。



(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



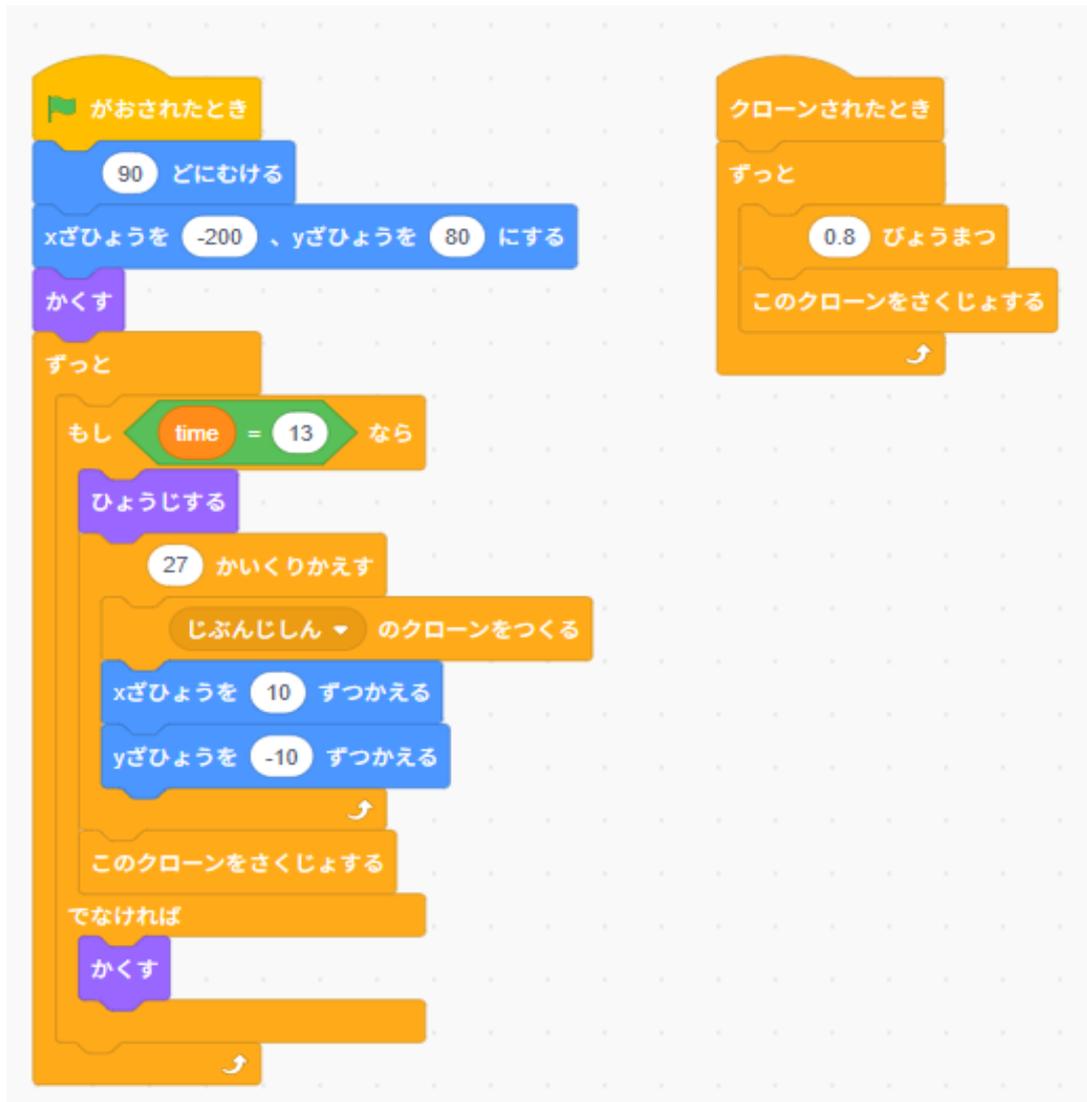
## 採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

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

0 / 10点

よ  
く  
で  
き  
て  
い  
る  
と  
こ  
ろ

この作品ではブロック定義は使われていないようです。

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

ブロック定義を使えば、長いプログラムを分割することができます。  
また、同じようなプログラムをひとつにまとめることができます。

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

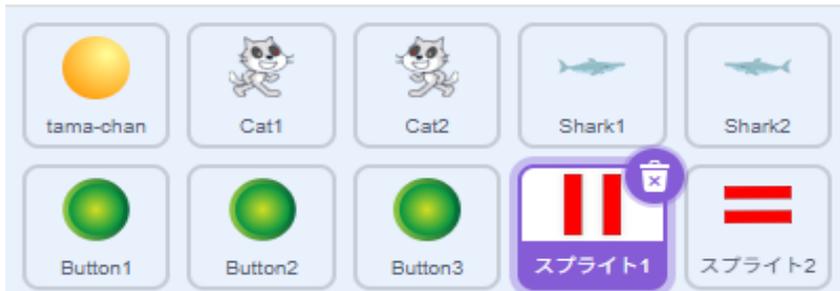
改善できることがあります。

## 採点結果詳細【技術力】

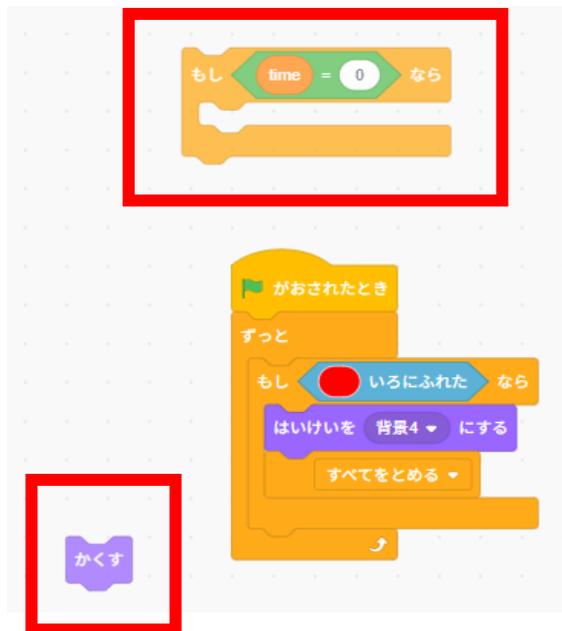
### (7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

分かりにくい名前のスプライト名があります。



使われていないブロックが散見されます。



Button1、2、3や Cat、Cat2のプログラムはよく似ています。  
クローンを使うことができます。



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。

使わないブロックは削除しましょう。

