

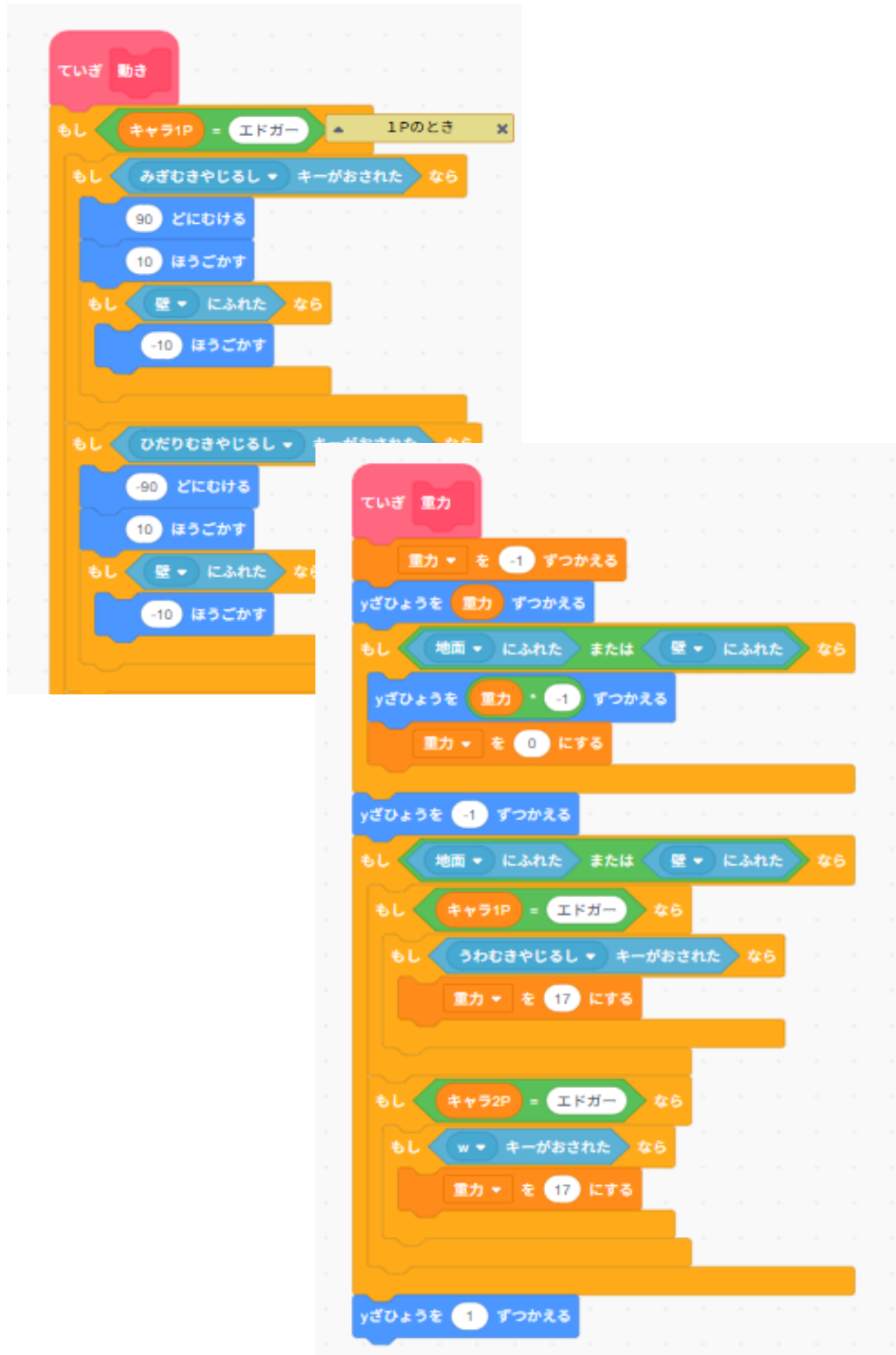
採点結果詳細【技術力】

(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。



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

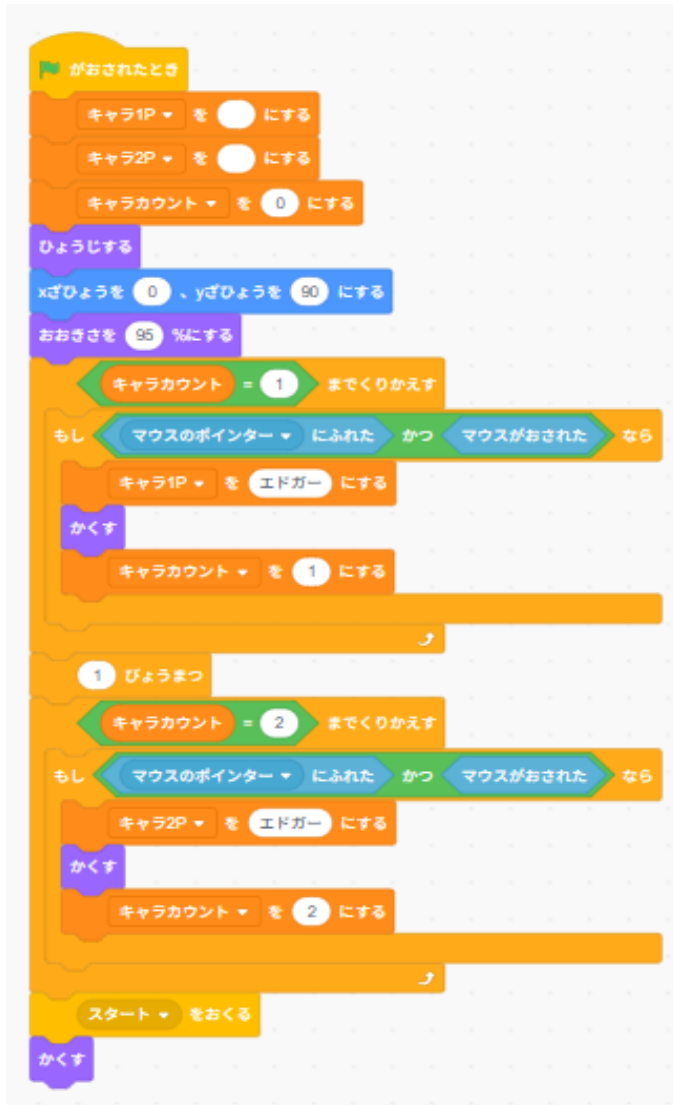
特になし

(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

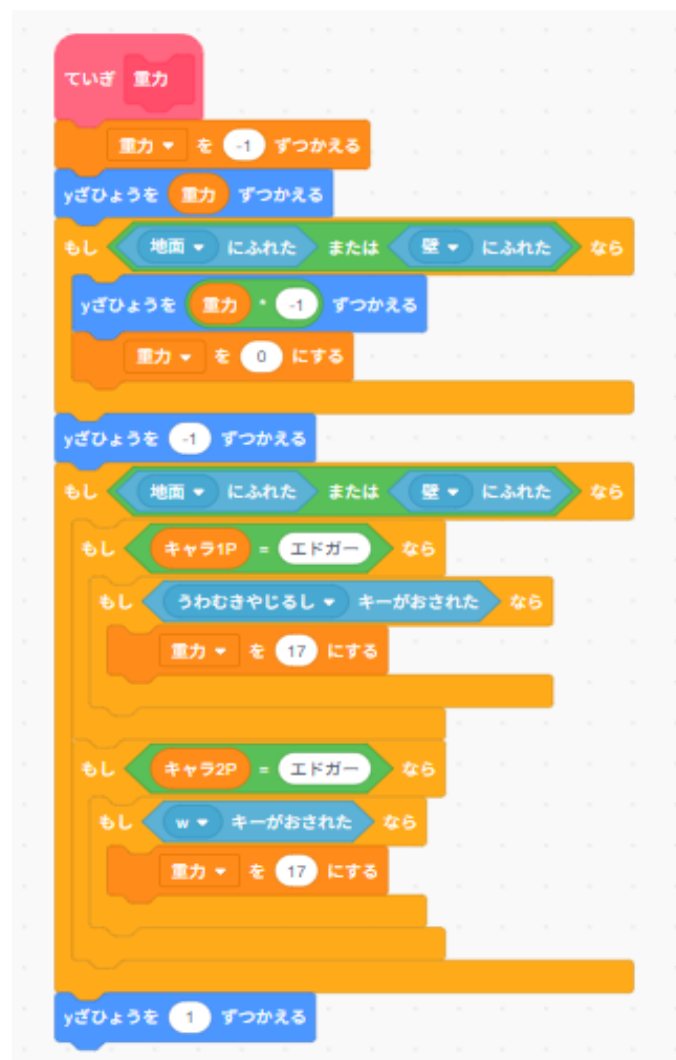
採点結果詳細【技術力】

(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		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ないようです。	

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

必殺技1, 12, 13, 14, 15のプログラムはよく似ています。
赤枠の部分が異なるだけです。



採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善案

これらのスプライトはクローンを使うことで
ひとつのスプライトに整理できると思います。

(5). ブロック定義を使っている

10/10点

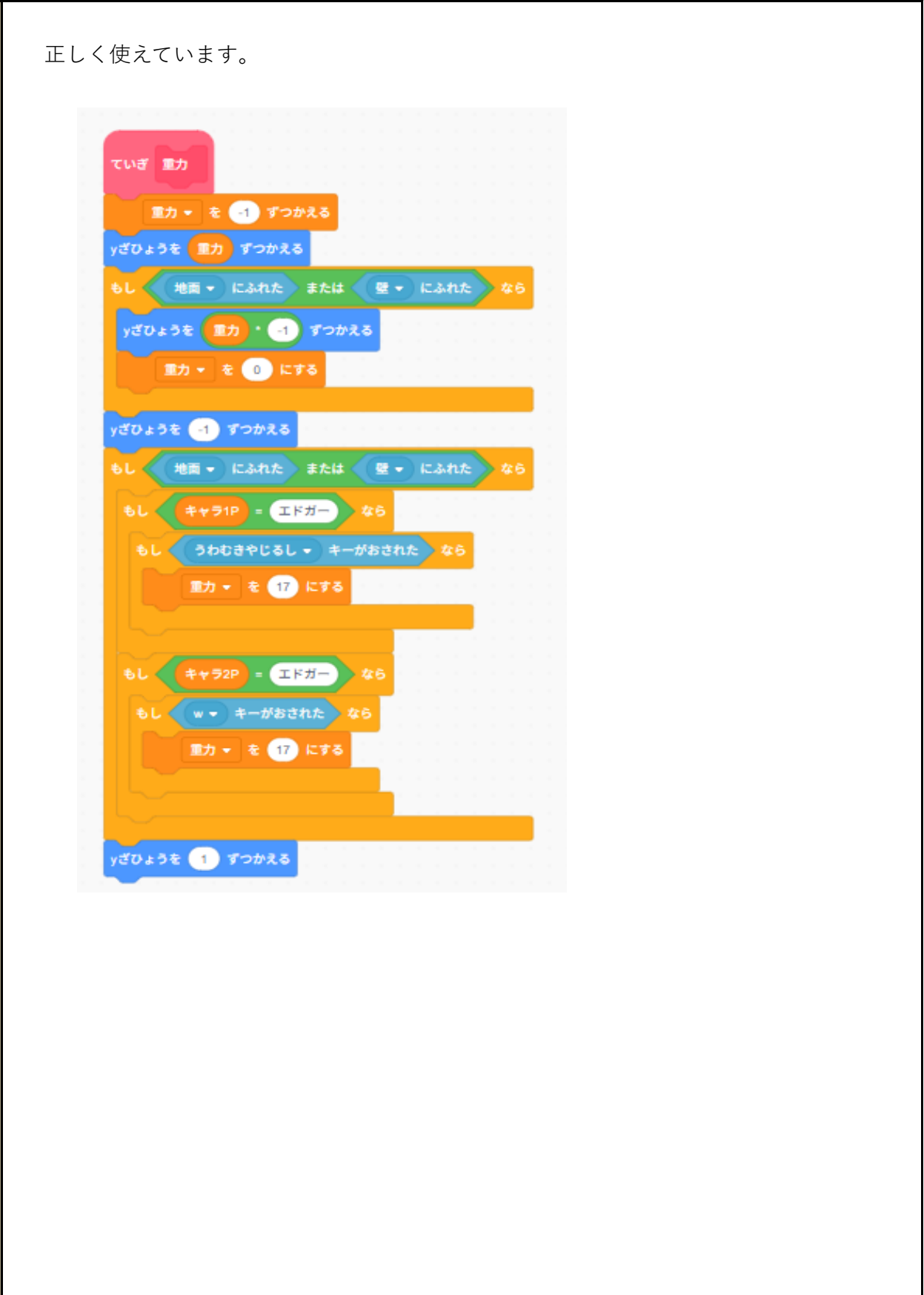
よくできているところ

正しく使えています。



The image shows a Scratch script for controlling gravity. It starts with a pink 'when green flag clicked' block. The script then sets '重力' (Gravity) to -1. A blue 'yざひょうを' (y-coordinate) block is set to '重力' (Gravity). A green 'もし' (if) block checks if the character is on the ground or a wall. If true, it sets 'yざひょうを' to '重力 * -1' and sets '重力' to 0. A blue 'yざひょうを' block is set to -1. Another green 'もし' block checks if the character is on the ground or a wall. If true, it checks if 'キャラ1P' is 'エドガー' (Edgar). If true, it checks if the 'うわむきやじるし' (upward arrow) key is pressed. If true, it sets '重力' to 17. It then checks if 'キャラ2P' is 'エドガー' (Edgar). If true, it checks if the 'w' key is pressed. If true, it sets '重力' to 17. Finally, a blue 'yざひょうを' block is set to 1.

```
when green flag clicked
  重力 を -1 ずつかえる
  yざひょうを 重力 ずつかえる
  もし 地面 にふれた または 壁 にふれた なら
    yざひょうを 重力 * -1 ずつかえる
    重力 を 0 にする
  yざひょうを -1 ずつかえる
  もし 地面 にふれた または 壁 にふれた なら
    もし キャラ1P = エドガー なら
      もし うわむきやじるし キーがおされた なら
        重力 を 17 にする
    もし キャラ2P = エドガー なら
      もし w キーがおされた なら
        重力 を 17 にする
  yざひょうを 1 ずつかえる
```



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

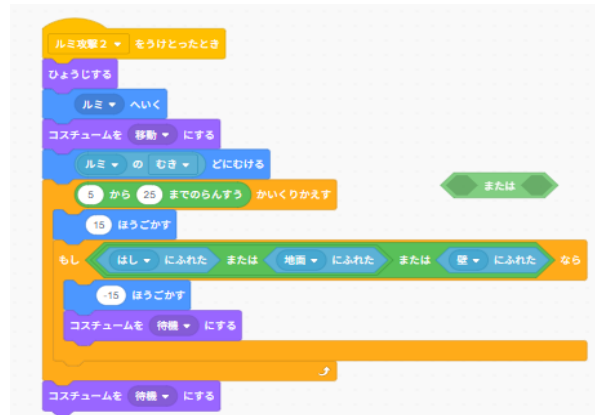
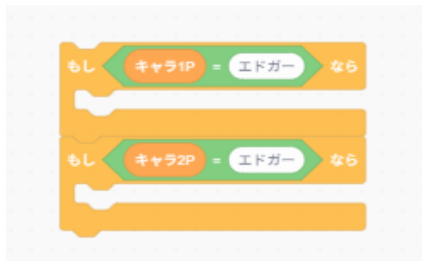
採点結果詳細【技術力】	
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)	0 / 10点
よくできているところ	改善できることがあります。

採点結果詳細【技術力】

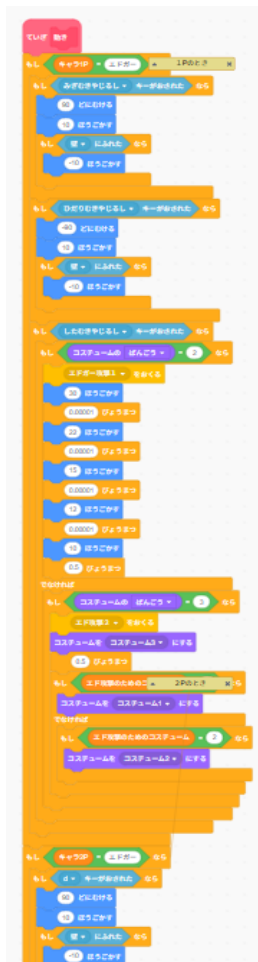
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)

改善できそう
なところ

使われないブロックが散見されます。



非常に長いプログラムが散見されます。



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しましょう。

長いプログラムは可読性を低下させます。
ブロック定義を使うなどして読みやすいプログラムにしましょう。

