

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

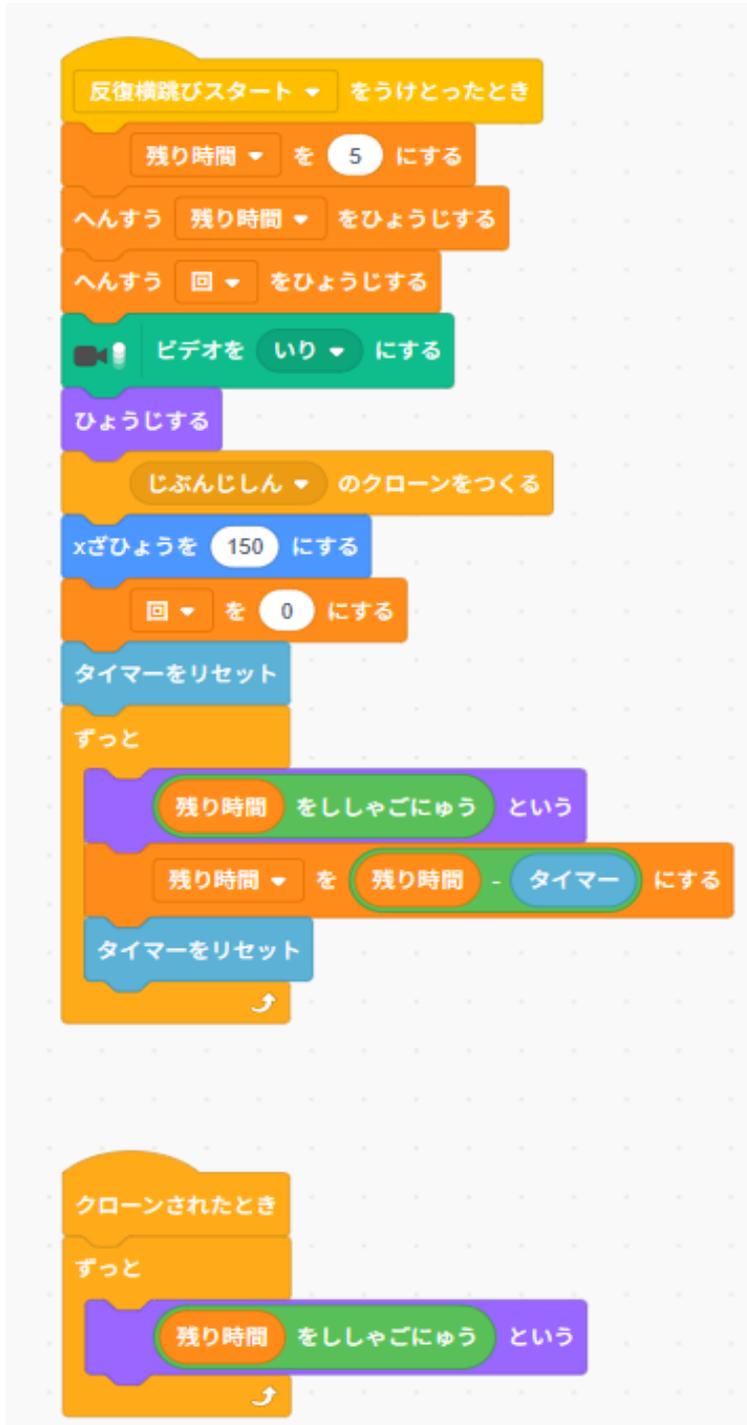
採点結果詳細【技術力】

(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

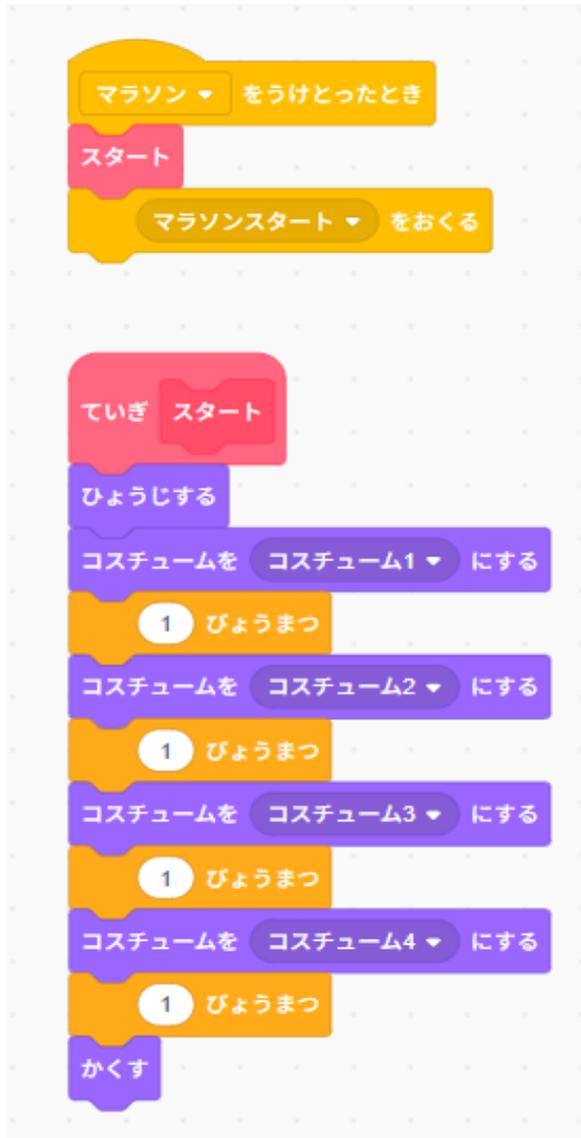
特になし

(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

ブロック定義は使われていますが、他にもブロック定義をつかったほうがいい箇所がたくさんあります。



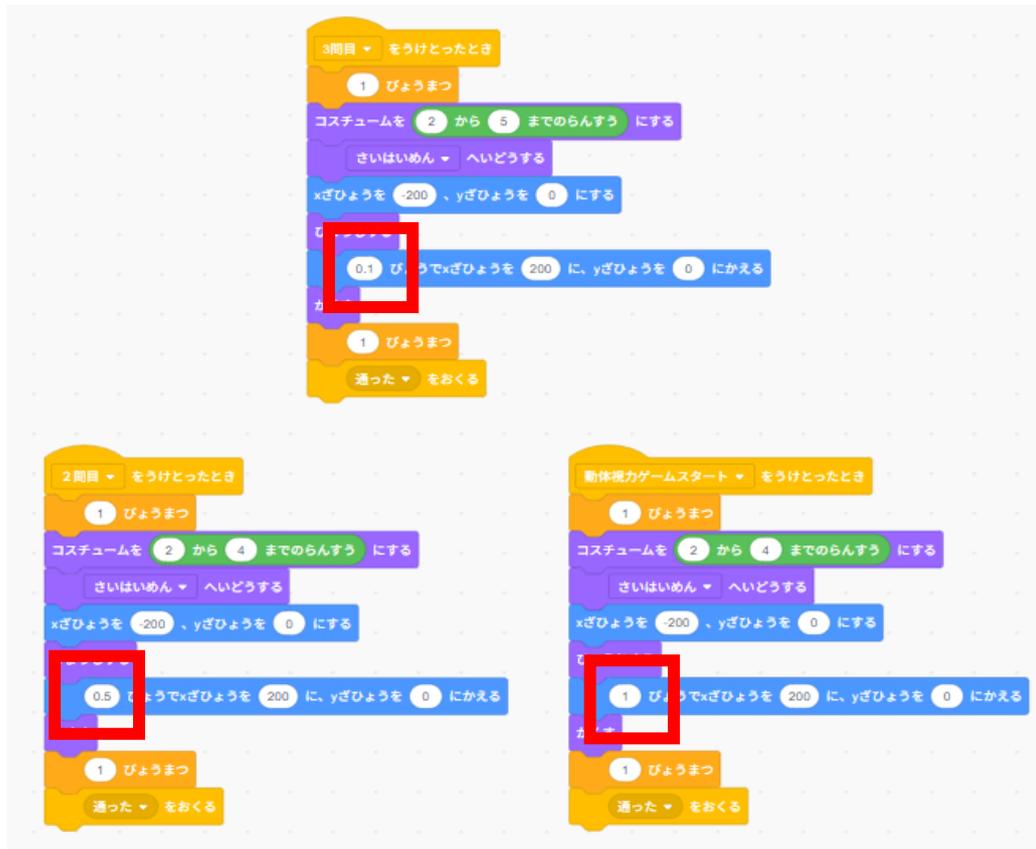
採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

改善
でき
そう
な
と
こ
ろ

例えば、以下のようなプログラムです。

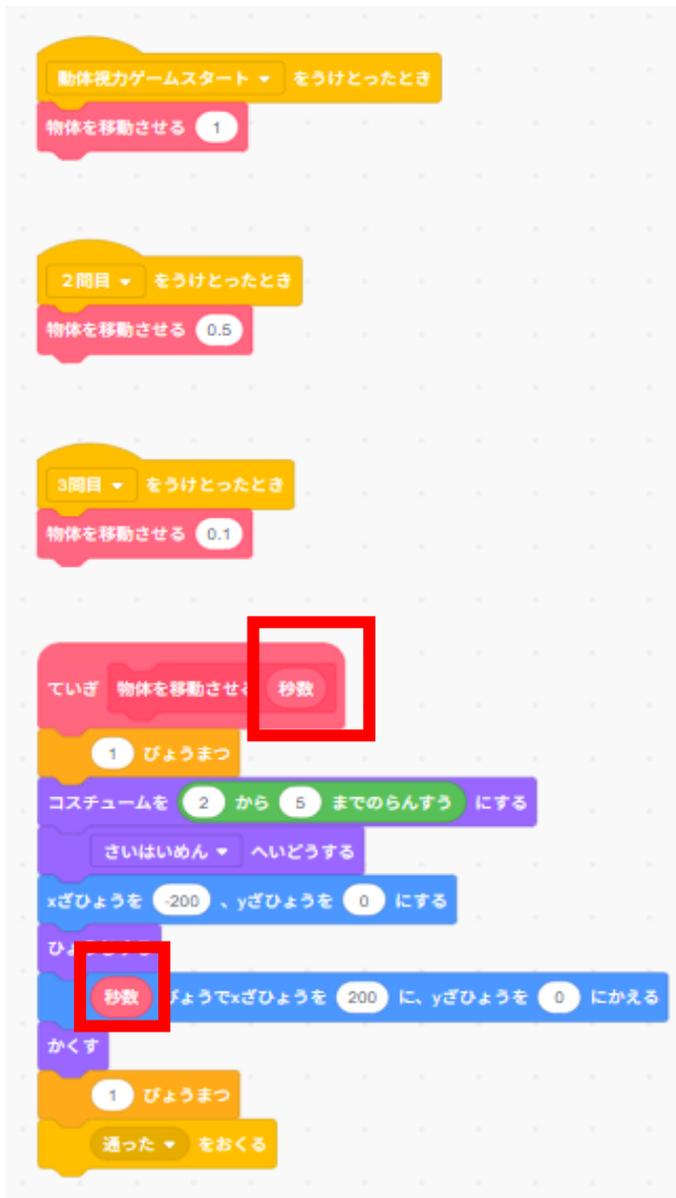
赤枠の部分だけ、プログラムが異なる点に注意します。



(5). ブロック定義を使っている

改善案

ブロック定義の「引数」を使えば、
処理内容呼び出し元ごとに変更することができます。



(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。



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

スプライト名は分かりやすい名前にします。

- ・スプライト 2, スプライト 3, スプライト 4、Button2、Button3



下記のプログラムはずっと実行し続けています。



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

特になし

処理が終わったプログラムは停止させましょう。



