

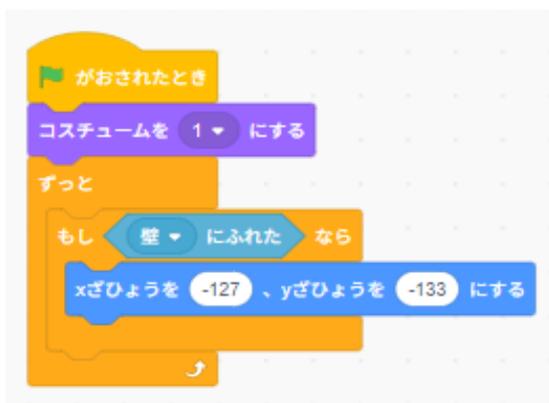
採点結果詳細【技術力】

(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

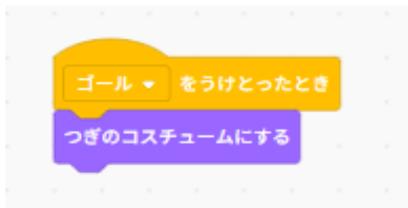
特になし

(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

採点結果詳細【技術力】

(3). 変数を使っている

0 / 10点

よくできているところ

変数「クリア回数」を作成していますが、どこにも利用されていないようです。



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ません。

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

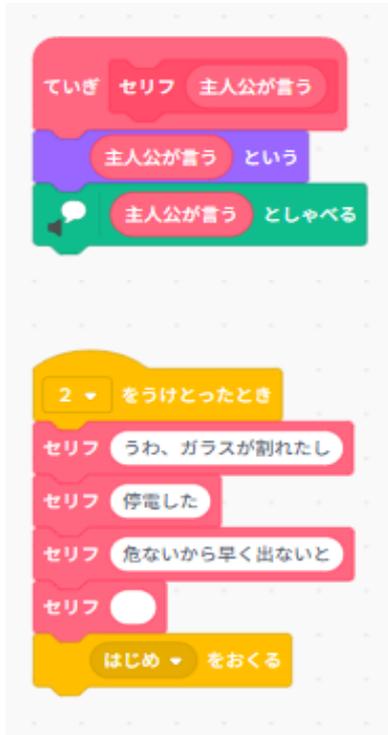
採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

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】

(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

プログラムの品質はまだ改善の余地があります。

採点結果詳細【技術力】

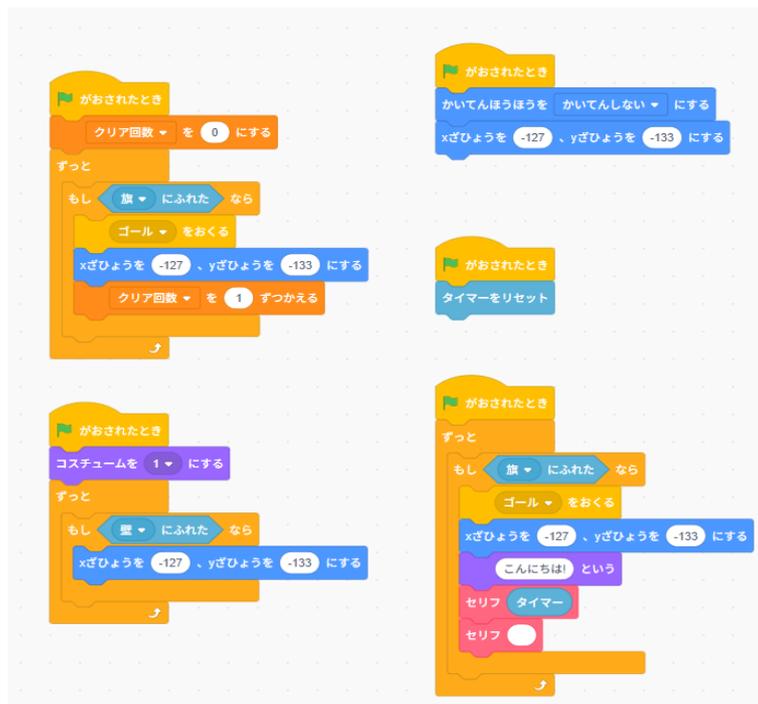
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)

改善
でき
そう
な
と
こ
ろ

使われていない変数があります。

- ・ my variable

下記のプログラムはひとつにまとめることができます。



分かりにくいメッセージ名が使われています。

- ・ 1
- ・ 2

(7). プログラムの品質
(1つの指摘につき3点減点)

改善案

使わない変数は削除しましょう。

読みやすいプログラムを書くことを心がけましょう。



メッセージ名や変数名、スプライト名は分かりやすい名前にしましょう。

