

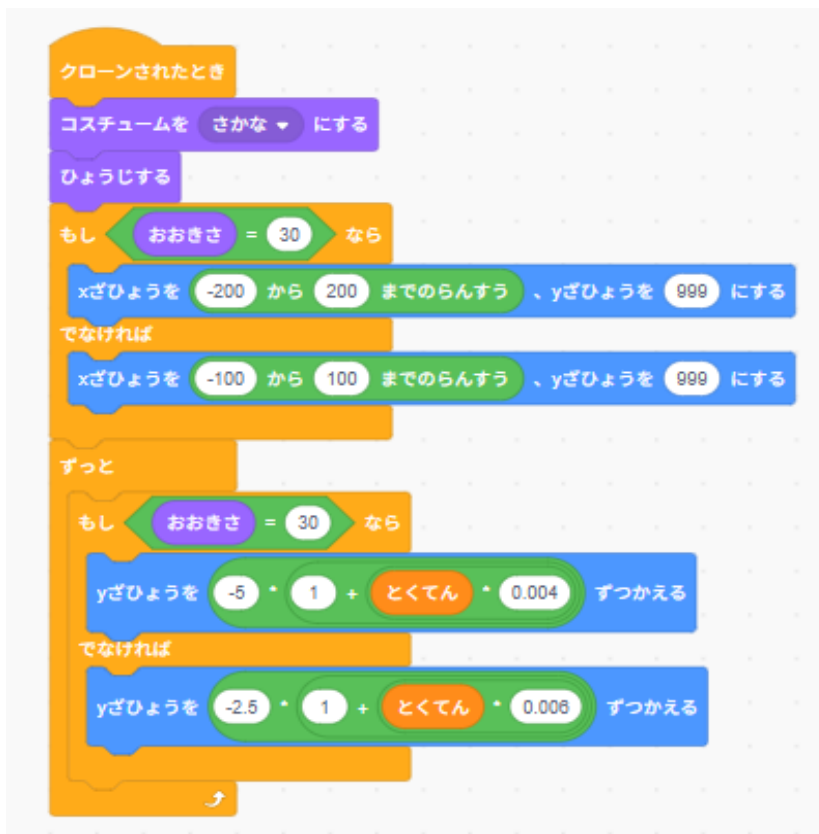
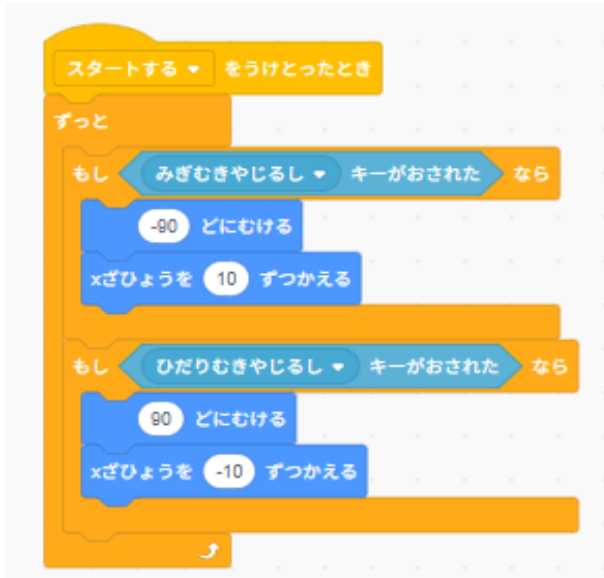
採点結果詳細【技術力】

(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

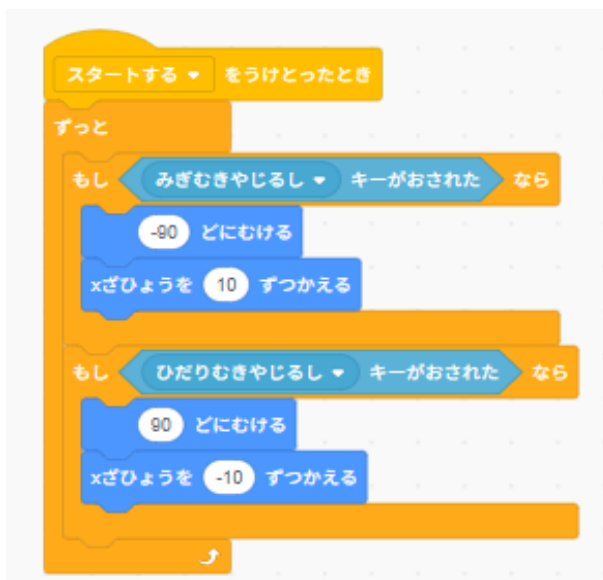
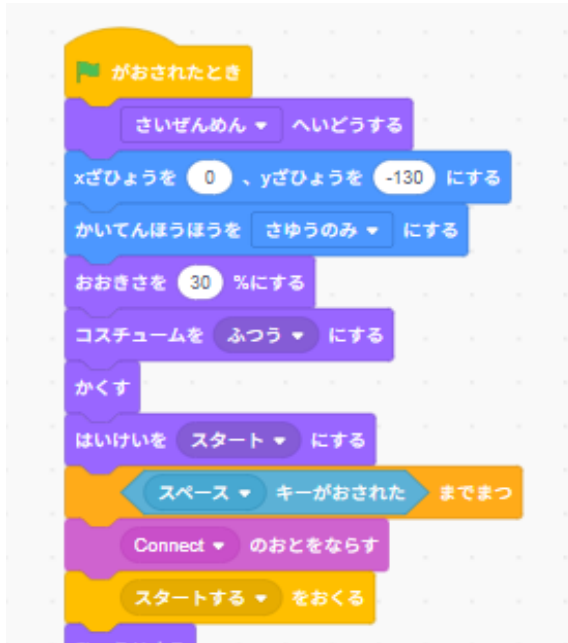
採点結果詳細【技術力】

(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

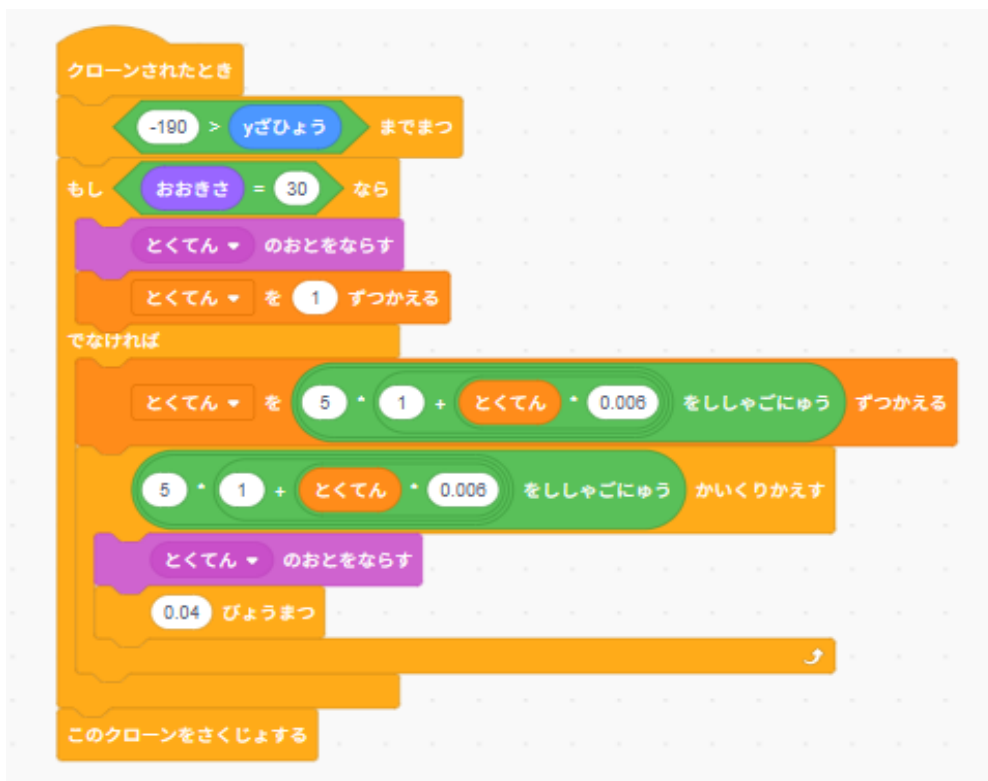
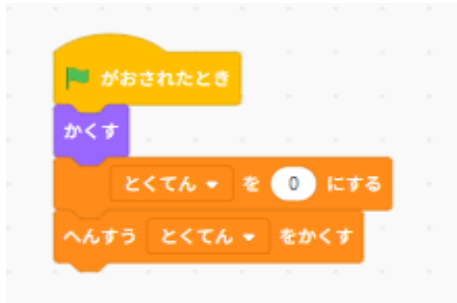
特になし

(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

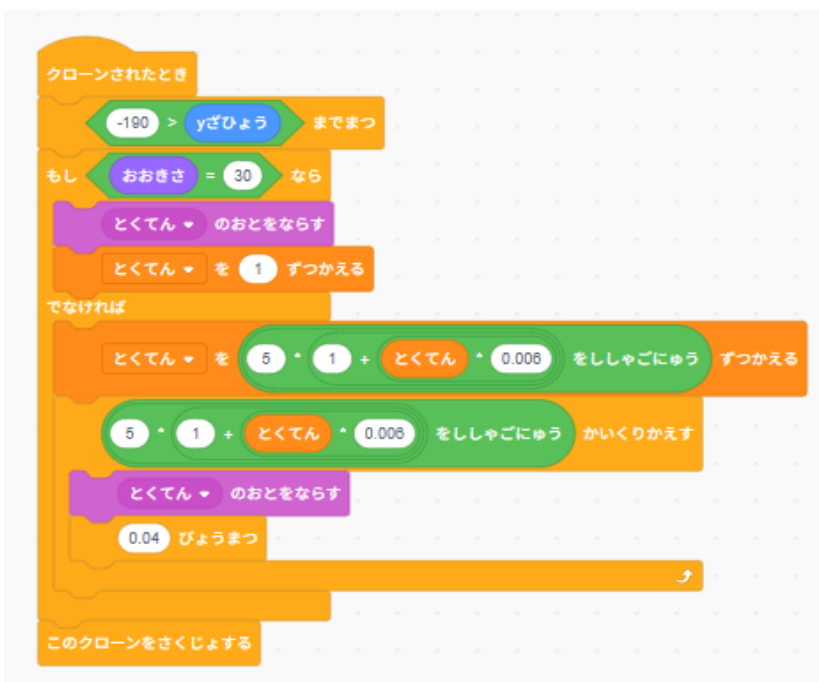
採点結果詳細【技術力】

(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

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

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】

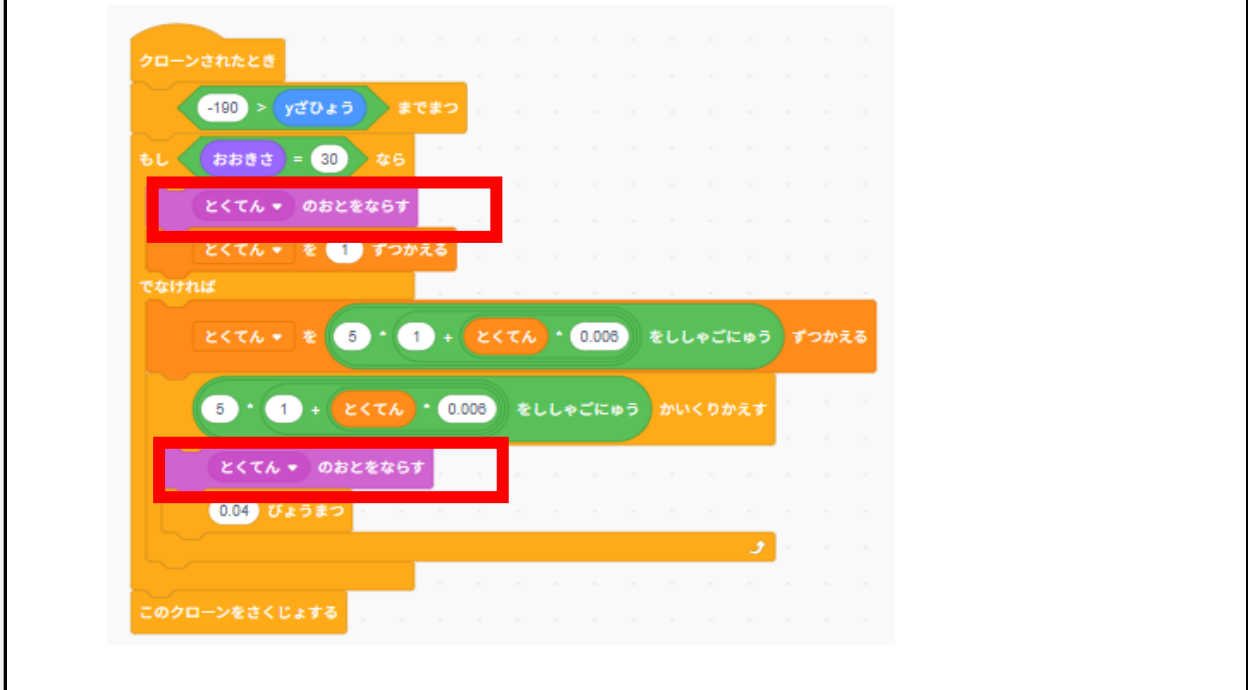
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)

改	
---	--

善できそうところ

- ・使われていない変数があります。
 - ・ my variable
 - ・ ジャンプOK?
 - ・ プレイヤー
 - ・ わかりにくいスプライト名があります
 - ・ スプライト1

ひとつに整理できるプログラムがあります。



非常に長いプログラムがあります



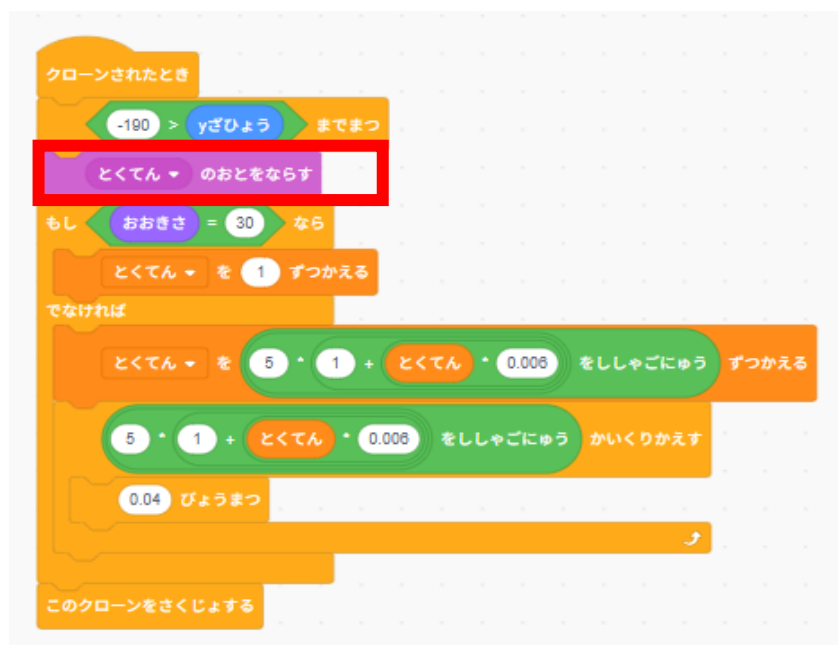
採点結果詳細【技術力】

(7). プログラムの品質

(1つの指摘につき3点減点)

改善案

- ・使っていない変数は削除しましょう。
- ・スプライト名や変数名、メッセージ名は他人が見てもわかるような名前にしましょう。
- ・プログラムはできるだけスッキリと見やすくします。



ブロック定義を使うなどして、分かりやすいプログラムに変更します。

