

(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。

```
スタートする ▾ をうけとったとき
ずっと
もし みぎむきやじるし ▾ キーがおされた なら
  -90 どにむける
  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 なら
  90 どにむける
  xざひょうを -10 ずつかえる
```

```
クローンされたとき
コスチュームを さかな ▾ にする
ひょうじする
もし おおきさ = 30 なら
  xざひょうを -200 から 200 までのらんすう、yざひょうを 999 にする
でなければ
  xざひょうを -100 から 100 までのらんすう、yざひょうを 999 にする
ずっと
もし おおきさ = 30 なら
  yざひょうを -5 * 1 + とくてん * 0.004 ずつかえる
でなければ
  yざひょうを -2.5 * 1 + とくてん * 0.006 ずつかえる
```

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

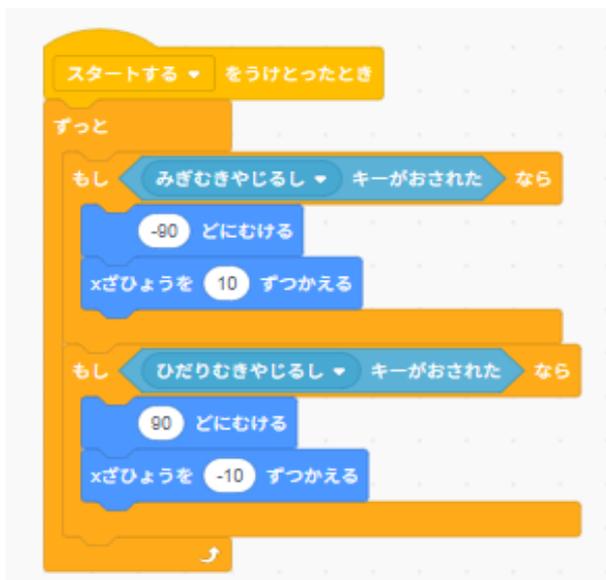
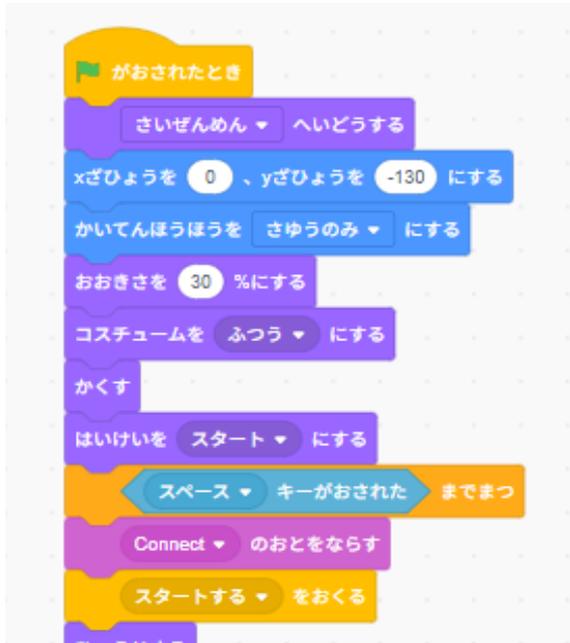


(2). メッセージを使っている

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

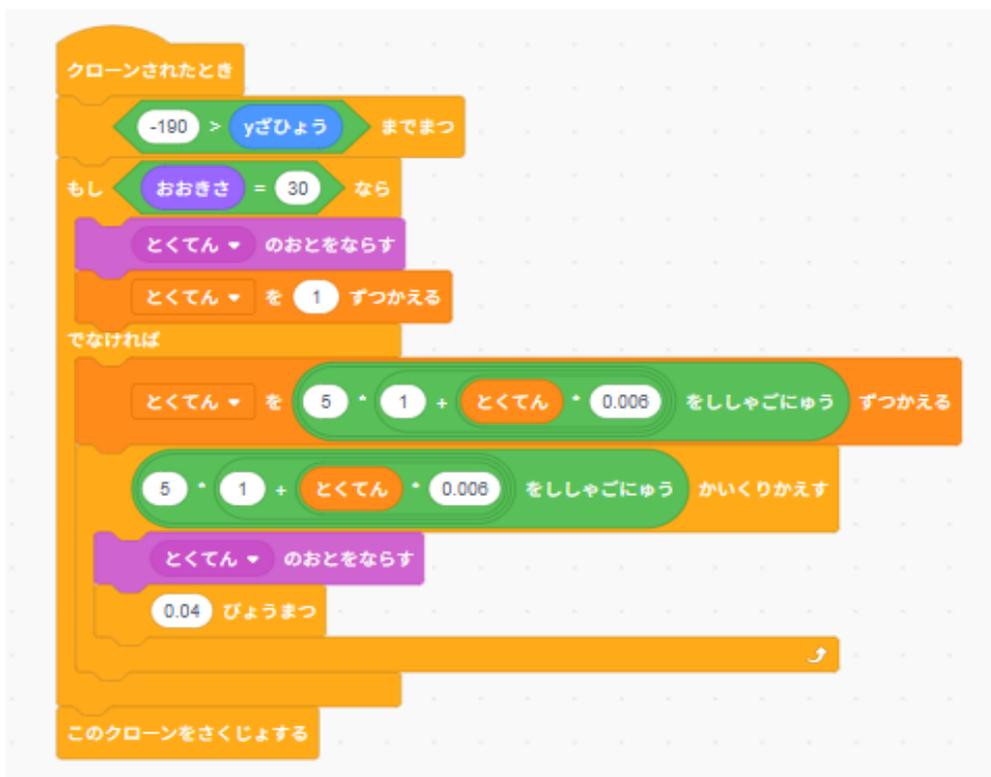


(3). 変数を使っている

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。

```

when green flag clicked
  when clicked
  costume set to sakana
  size set to 30%
  forever loop
    10 from 15 random number + tokuten * 0.001 kaikurikaesu
    1 / 1 + tokuten * 0.01 biyomatsu
    jibunjin clone
    1 / 1 + tokuten * 0.015 biyomatsu
    costume set to kostyuum2
    size set to 140%
    costume set to sakana
    jibunjin clone
    7 / 1 + tokuten * 0.006 biyomatsu
  
```

```

when cloned
  -190 > y-goyou mamaatsu
  when size = 30
    tokuten sound
    tokuten + 1
  when size changes
    tokuten set to 5 * 1 + tokuten * 0.006 shishyogoyou + 1
    5 * 1 + tokuten * 0.006 shishyogoyou kaikurikaesu
    tokuten sound
    0.04 biyomatsu
  delete this clone

```

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。

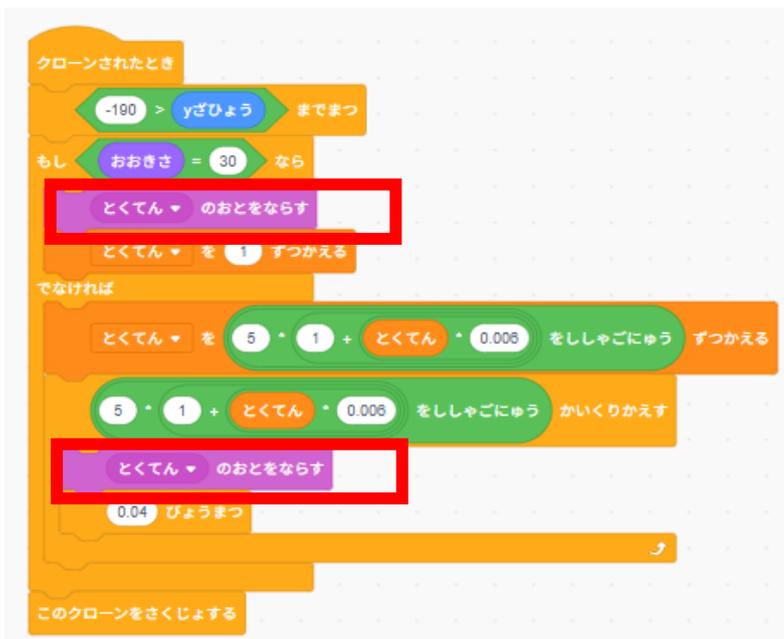
採点結果詳細【技術力】

(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
  - ・ 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



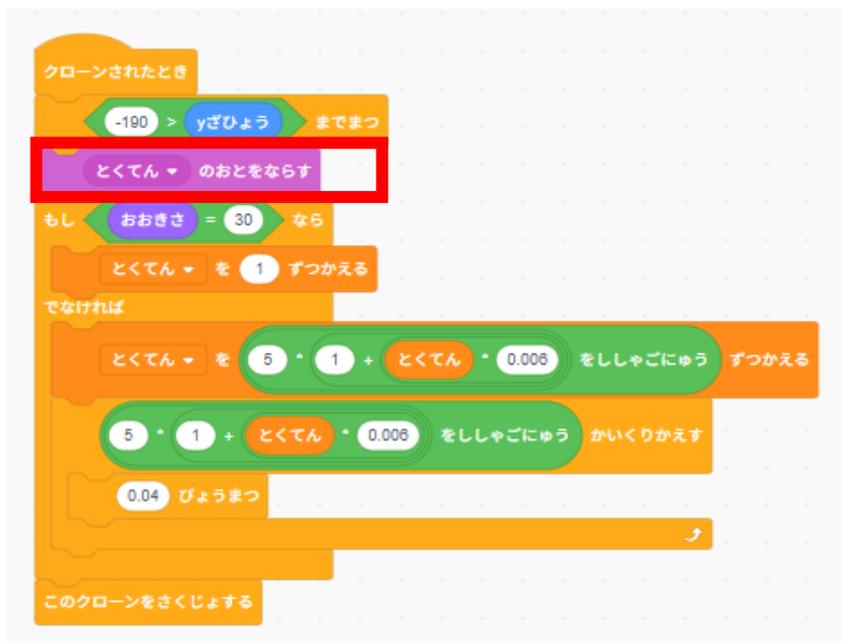
## 採点結果詳細【技術力】

### (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。

