

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

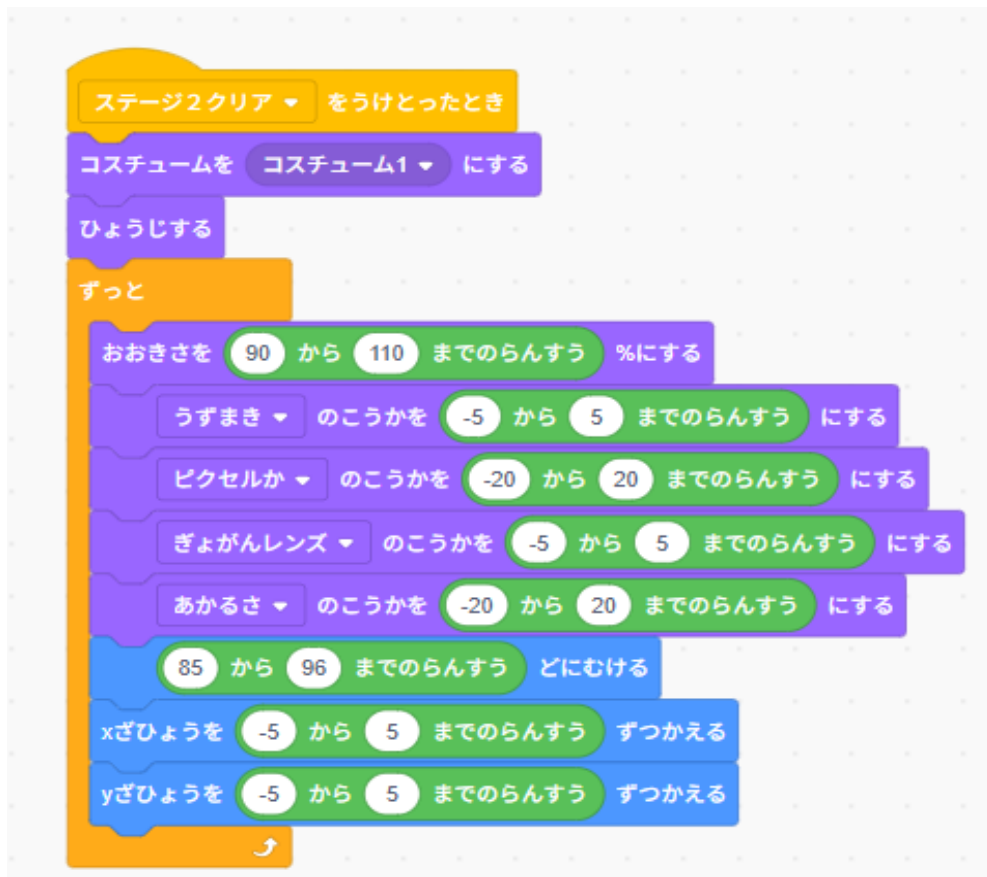
採点結果詳細【技術力】

(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

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	この作品では使われていません。

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

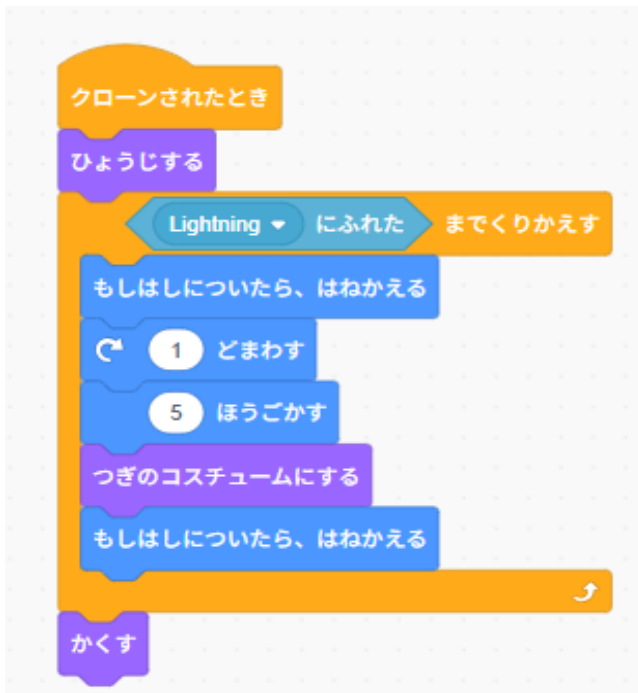
採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

5 / 10点

よくできているところ

正しく使えています。

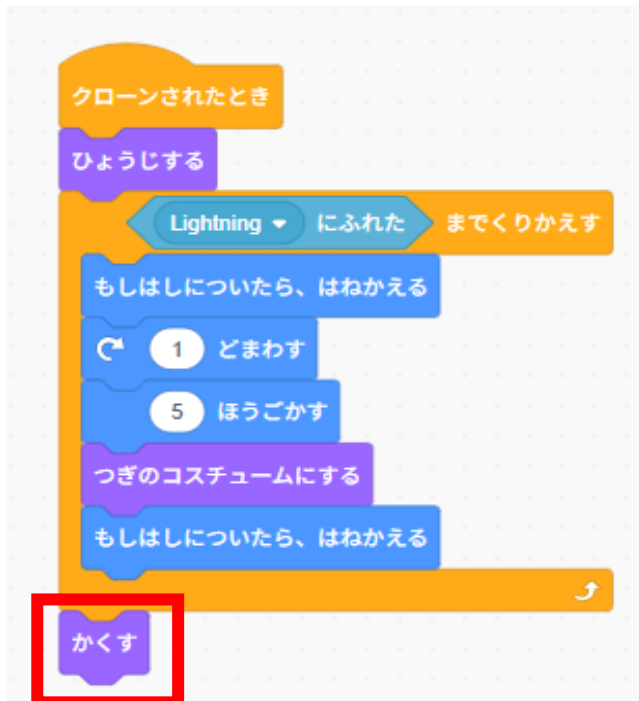


採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善
でき
そう
な
と
こ
ろ

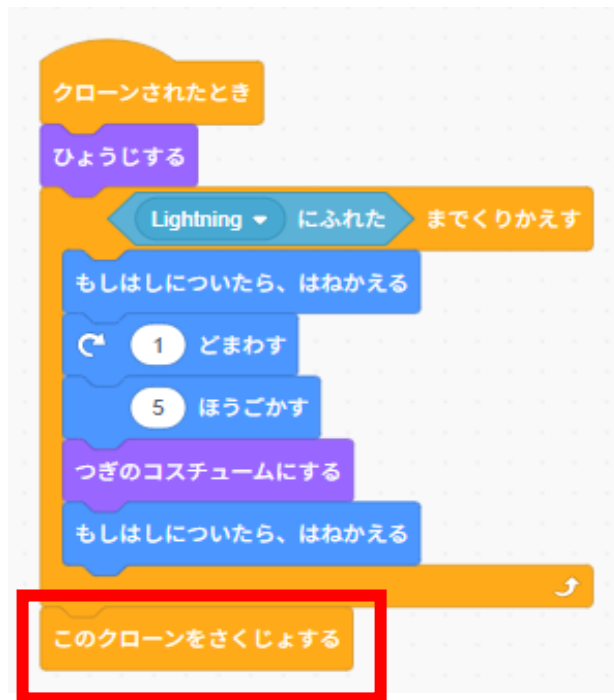
クローンが不要になった時は削除しましょう。



採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

改善案



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ません。	

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ません。

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

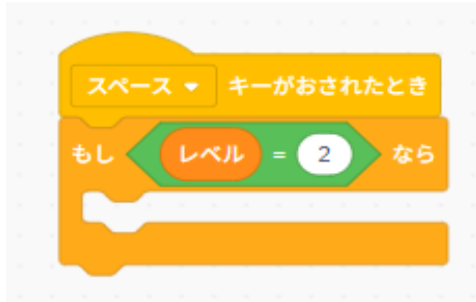
採点結果詳細【技術力】	
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)	0 / 10点
よくできているところ	プログラム品質はまだ改善の余地があります。

採点結果詳細【技術力】

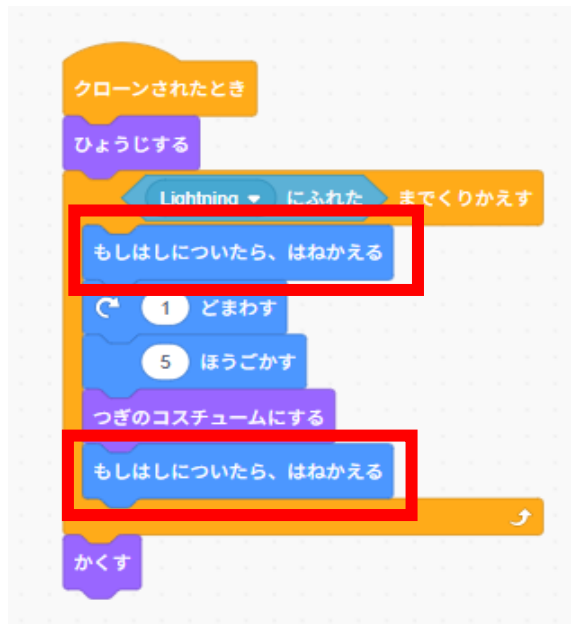
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)

改善できそうなところ

実行されることのないプログラムがあります。



冗長な処理が見受けられます。



「スプライト 1」という名前のスプライトがあります。

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

不要なプログラムは削除しましょう。

冗長な処理が見受けられます。

一度実行すればよいものは、何度も実行しないようにしましょう。

スプライトや変数名、メッセージ名などは、分かりやすい名前にしましょう。

