

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。

The code starts with an '操作解禁' (Operation Release) event block. It then enters a 'もし' (If) block where '操作解禁回数 = 0' (Operation Release Count = 0). Inside this 'もし' block, there is a 'ずっと' (Forever) loop. Within the loop, there is another 'もし' (If) block for 'キーがおされた' (Key Pressed). This inner 'もし' block has two paths: one for 'キーがおされた' (Key Pressed) which sets 'コスチュームを 合体しゃがみ' (Costume to Crouching) and another for 'キーがおされた ではない' (Key Pressed is not) which says 'までくりかえす' (Repeat). Below the inner 'もし' block, there are two 'コスチュームを' (Set Costume to) blocks: '合体しゃがみ' and '合体2'.

The code starts with an '操作解禁' (Operation Release) event block. It enters a 'もし' (If) block where '操作解禁回数 = 0' (Operation Release Count = 0). Inside this 'もし' block, there is a 'ものに当たった回数' (Number of Times Hit) block set to 0. Below this is a 'ずっと' (Forever) loop. Inside the loop, there is a 'もし' (If) block for 'スペース キーがおされた' (Space Key Pressed). This inner 'もし' block has two paths: one for 'スペース キーがおされた' (Space Key Pressed) which sets 'ジャンプ力' (Jump Power) to 18, and another for 'スペース キーがおされた ではない' (Space Key Pressed is not) which says 'までくりかえす' (Repeat). Below the inner 'もし' block, there are three blocks: 'ジャンプ力' (Jump Power) set to -1.2, 'yざひょう' (Y-coordinate) set to 'ジャンプ力' (Jump Power), and a 'もし' (If) block for 'yざひょう < -110' (Y-coordinate < -110). This second 'もし' block has two paths: one for 'yざひょう < -110' (Y-coordinate < -110) which sets 'ジャンプ力' (Jump Power) to -1.5, and another for 'yざひょう < -110 ではない' (Y-coordinate < -110 is not) which says 'までくりかえす' (Repeat). Below the second 'もし' block, there are two blocks: 'yざひょう' (Y-coordinate) set to 'ジャンプ力' (Jump Power) and 'yざひょう' (Y-coordinate) set to -110.

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

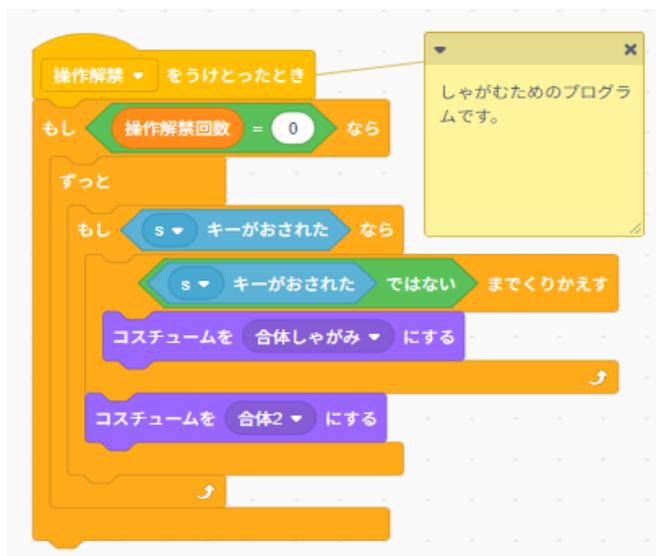
特になし

(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。

```

操作解禁 をうけとったとき
もし 操作解禁回数 = 0 なら
  ものに当たった回数 を 0 にする
  ずっと
    もし スペース キーがおされた なら
      ジャンプ力 を 18 にする
      yざひょう > -20 または スペース キーがおされた ではない までくりかえす
      ジャンプ力 を -1.2 ずつかえる
      yざひょうを ジャンプ力 ずつかえる
    もし yざひょう < -110 までくりかえす
      ジャンプ力 を -1.5 ずつかえる
      yざひょうを ジャンプ力 ずつかえる
    yざひょうを -110 にする
  
```

```

操作解禁 をうけとったとき
もし 操作解禁回数 = 0 なら
  へんすう ものに当たった回数 をひょうじする
  ずっと
    もし 障害物 にふれた なら
      ものに当たった回数 を 1 ずつかえる
      障害物 にふれた ではない までまつ
    
```

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

(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。

The image displays a Scratch script for cloning. It starts with a 'when green flag clicked' event block. A 'when cloning count is 0' condition block is followed by a 'create clones' block with 1 clone named 'びょうまつ'. A 'when cloned' block contains several 'set' blocks for costume (1), X and Y coordinates, and speed. It also includes five 'when condition met' blocks for different clones, each with specific X, Y, and speed values. The script then checks for 'has' and 'neco' conditions. If 'has' is not met, it changes the x position. If 'neco' is met, it adds names like 'バナナ', 'ボール', 'フクロウ', 'リンゴ', and '恐竜' to a list, with a 'add to list' block for each name. A 'say' block is also present.

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

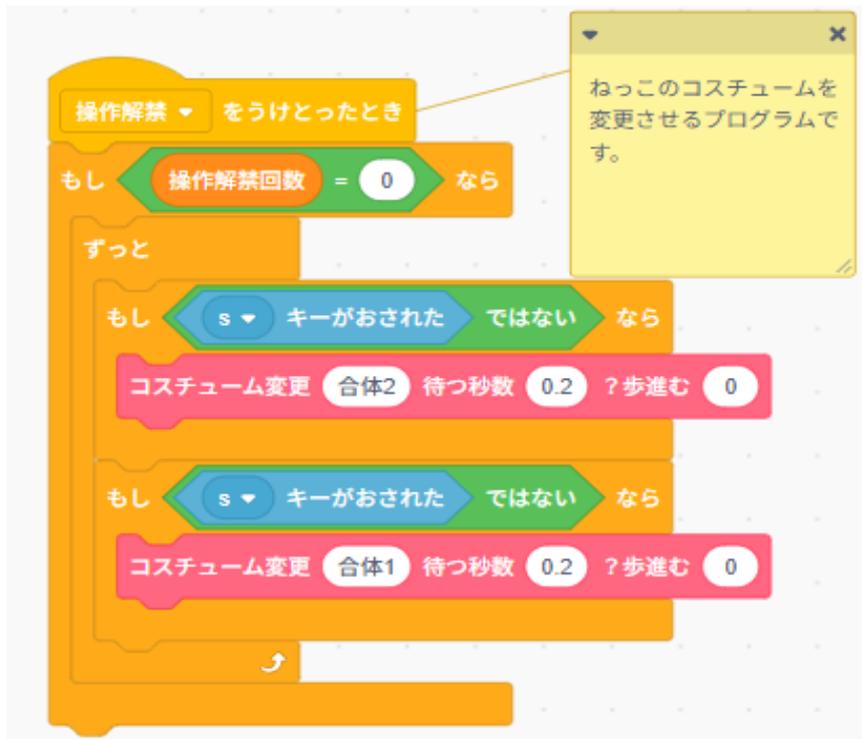
採点結果詳細【技術力】

(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

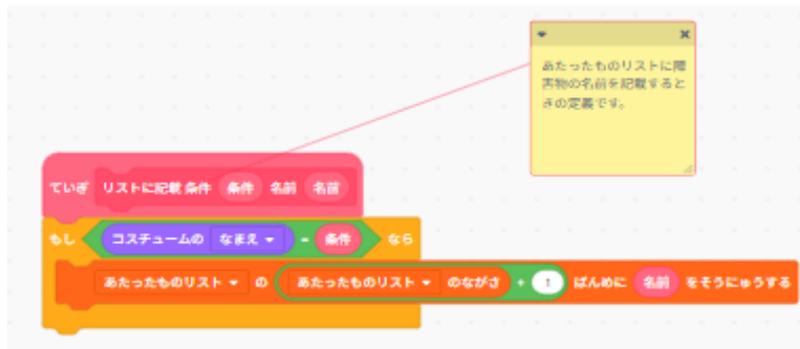
特になし

(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)

4 / 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。
他人が見ても読みやすいコードが書けています。

(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

分かりやすいスプライト名にします。



何も処理をしないブロックが使われています。



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

スプライト名、変数名やメッセージ名は分かりやすい名前を付けましょう。

「もし」ブロックに変更しましょう。

