

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



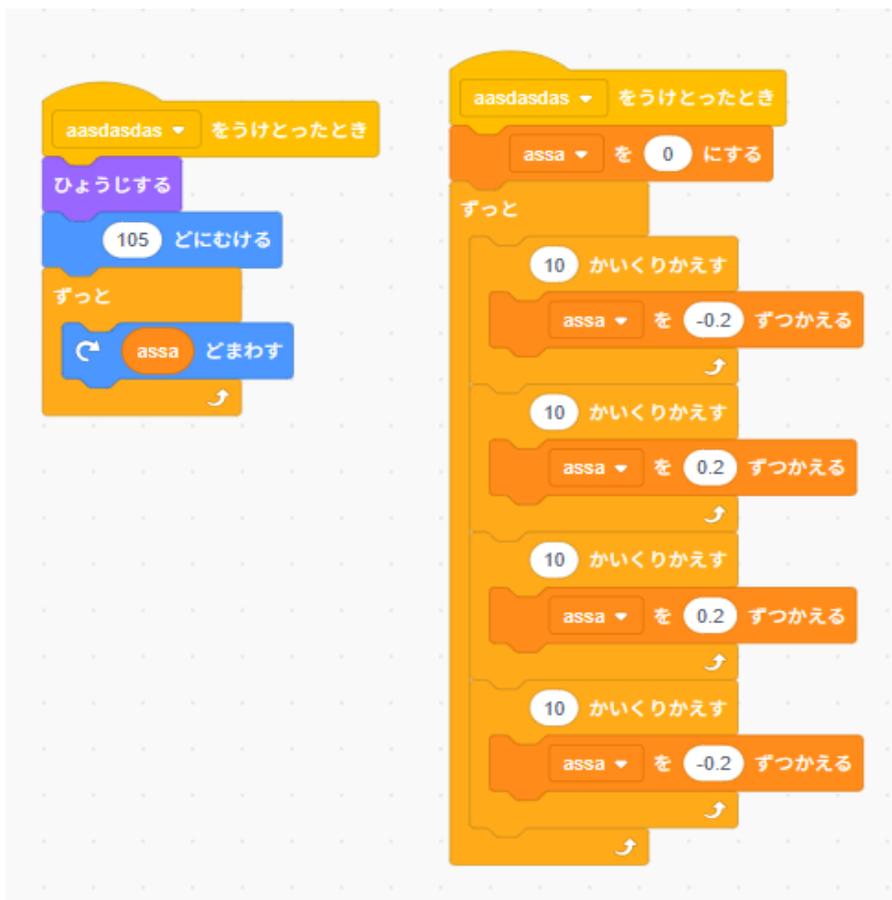
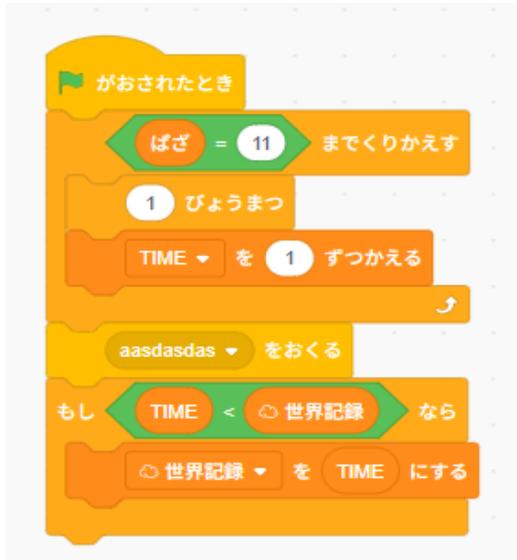
## 採点結果詳細【技術力】

(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

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。

```
もし x座標 > マウスのx座標 かつ マウスがおされた または ひだりむきやじるし キーがおされた なら
  じぶんじしん のクローンをつくる
  xのやつ を -1 ずつかえる
  -90 どのむける
もし マウスのx座標 > x座標 かつ マウスがおされた または みぎむきやじるし キーがおされた なら
  じぶんじしん のクローンをつくる
  xのやつ を 1 ずつかえる
  90 どのむける
xのやつ を xのやつ * 0.9 にする
x座標を xのやつ ずつかえる
```

```
クローンされたとき
  90 かいくりかえす
  ゆうれい のこうかを 7 ずつかえる
  おおきさを -5.2 ずつかえる
  このクローンをさくじよする
```

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

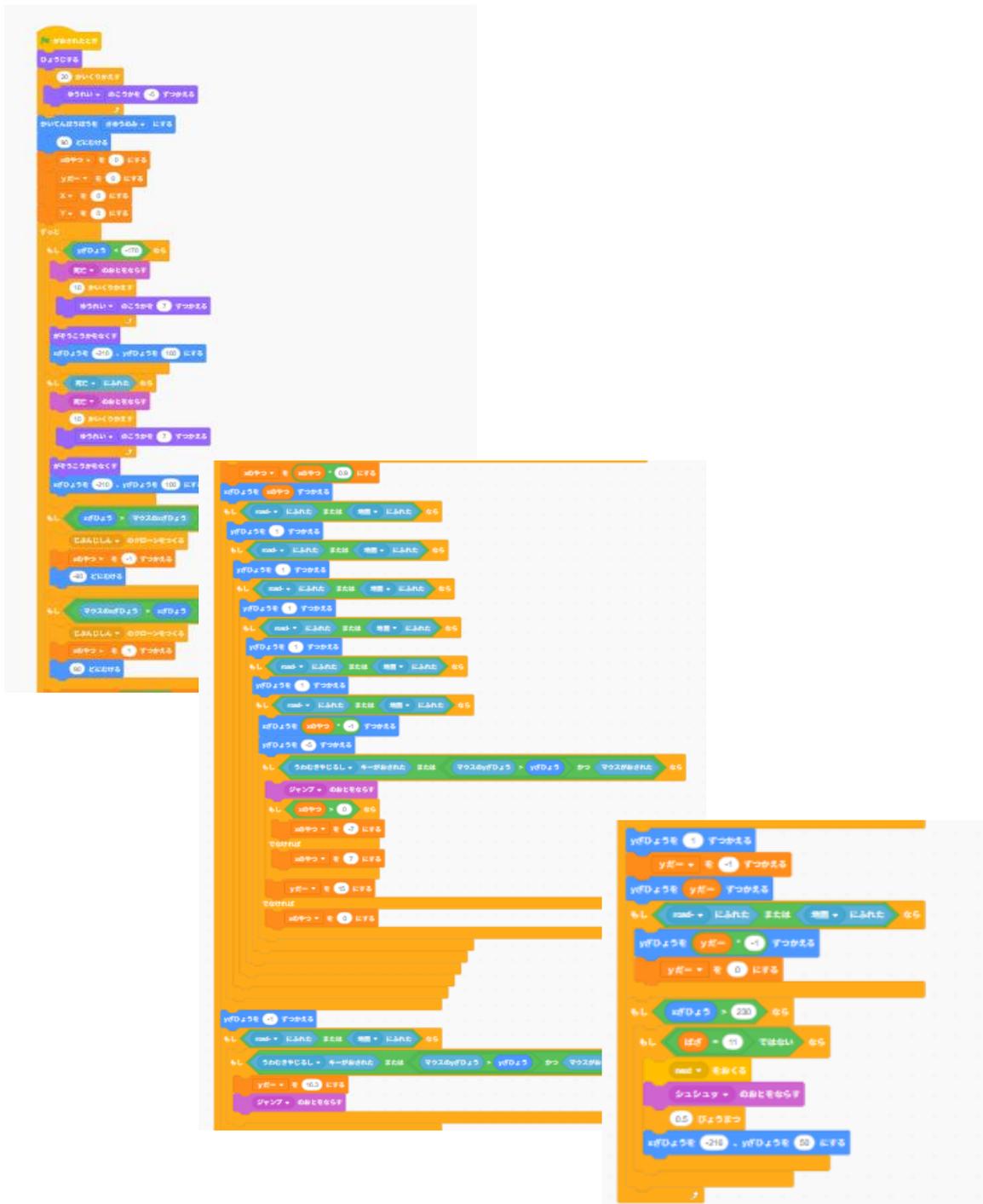
この作品ではブロック定義は使われていません。

(5). ブロック定義を使っている

改善  
でき  
そう  
な  
と  
こ  
ろ

ブロック定義を使うと、長いプログラムを分割して読みやすくしたり、  
同じような処理をひとつにまとめることができます。

例えば以下のプログラムはとても長く修正も大変です。

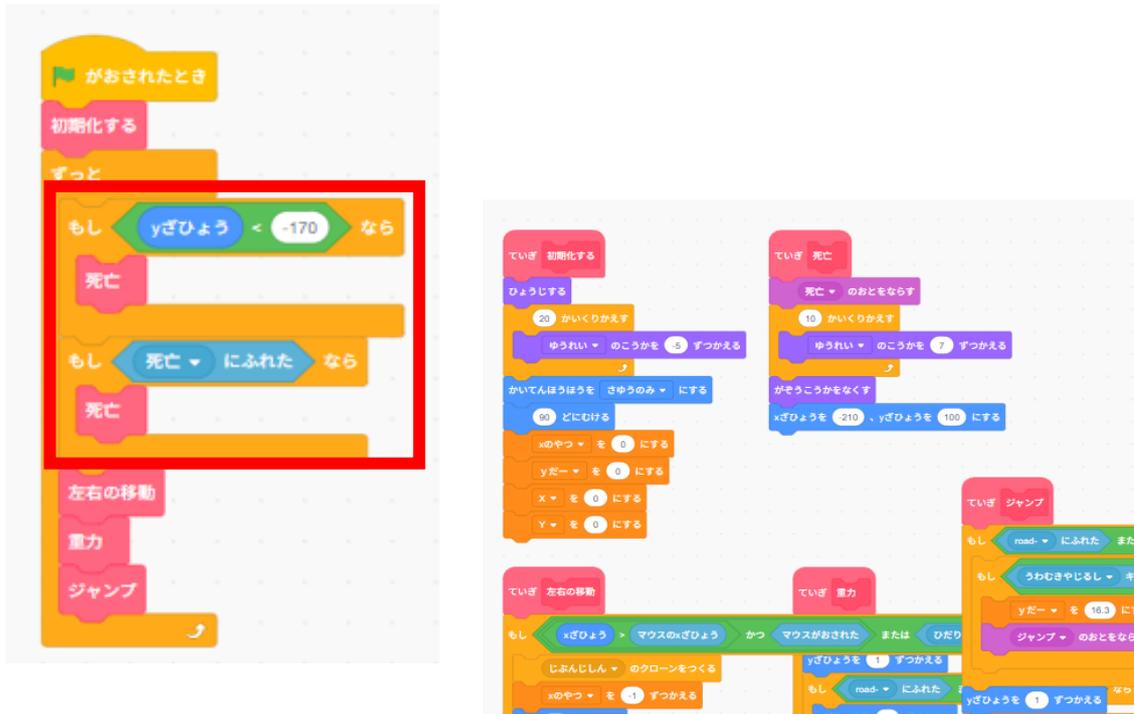


## 採点結果詳細【技術力】

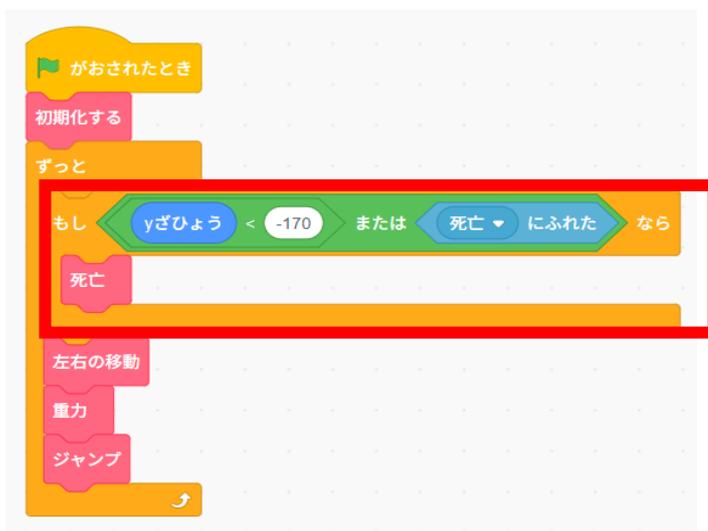
(5). ブロック定義を使っている

改善案

ブロック定義を使って、処理ごとに分割します。  
すると、メインのプログラムは下記のようにみやすくなります。



このように整理できると、赤枠の部分がひとつにできることがわかります。  
最終的には以下のようになるかと思います。





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

改善できる場所があります。

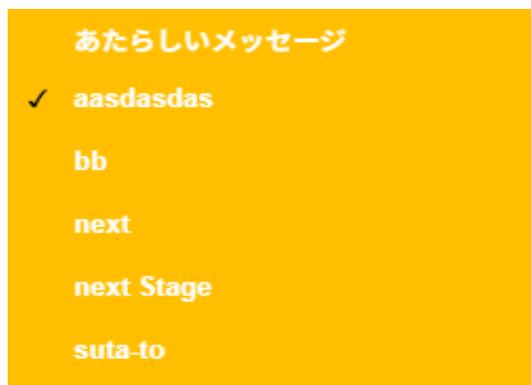
(7). プログラムの品質  
(1つの指摘につき3点減点)

改善  
でき  
そう  
なと  
ころ

分かりにくいスプライト名が使われています。



分かりにくいメッセージ名が使われています。



変数「ぱざ」が何を意味しているのかが分かりにくいです。



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

スプライト名や変数名、メッセージ名は分かりやすい名前を付けましょう。

同上

変数名を工夫したり、変数を説明するコメントを書きましょう。

(例：ばざ=1のときは、●●の状態)

