

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
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

(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

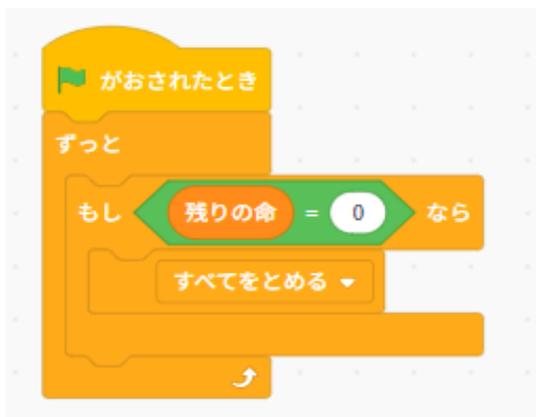
特になし

(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

0 / 10点

よ
く
で
き
て
い
る
と
こ
ろ

この作品ではクローンは使われていないようです。

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

スプライト「terrain」はどれも同じようなプログラムなので
クローンを使うことができます。

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

ブロック定義を使うと、長いプログラムを分割することができます。
また、同じようなプログラムをひとつにまとめることができます。

採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

改善案

特になし

採点結果詳細【技術力】

(6). リストを使っている

5 / 10点

よくできているところ

リストは作成されていますが、これを使ってランクが表示されるなどはないようです。



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

改善できることがあります。

(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になっています。



使われていないブロックが散見されます。



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。

使わないブロックは削除しましょう。

