

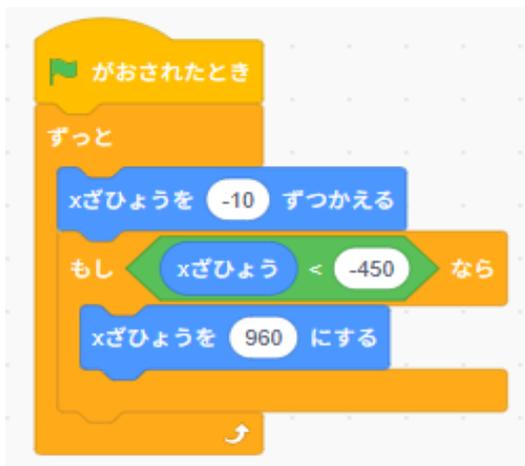
採点結果詳細【技術力】

(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

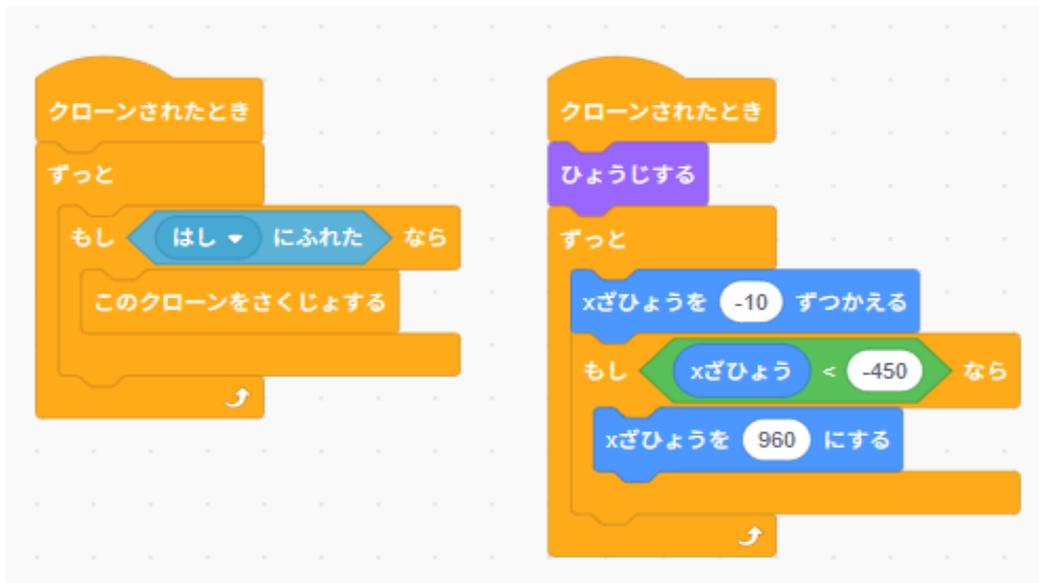
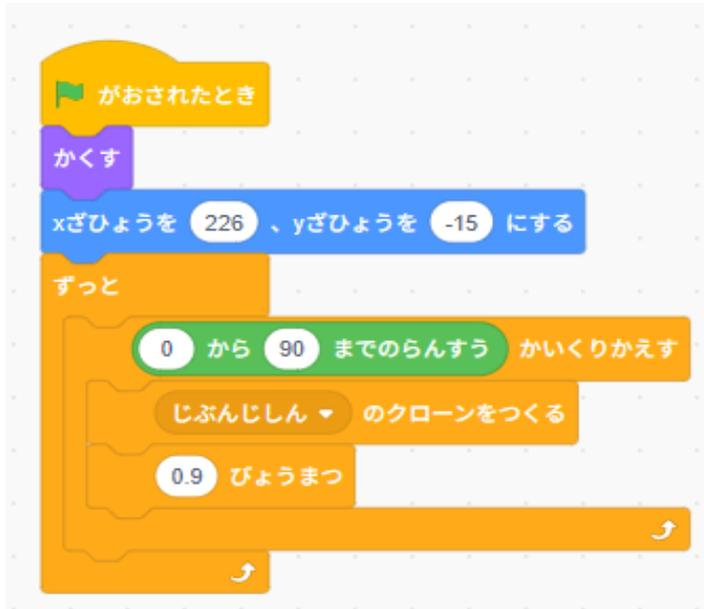
採点結果詳細【技術力】

(4). クローンを使っている

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】

(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

5 / 10点

よくできているところ

点数表の1番目にタイムが記録されるように作られています。



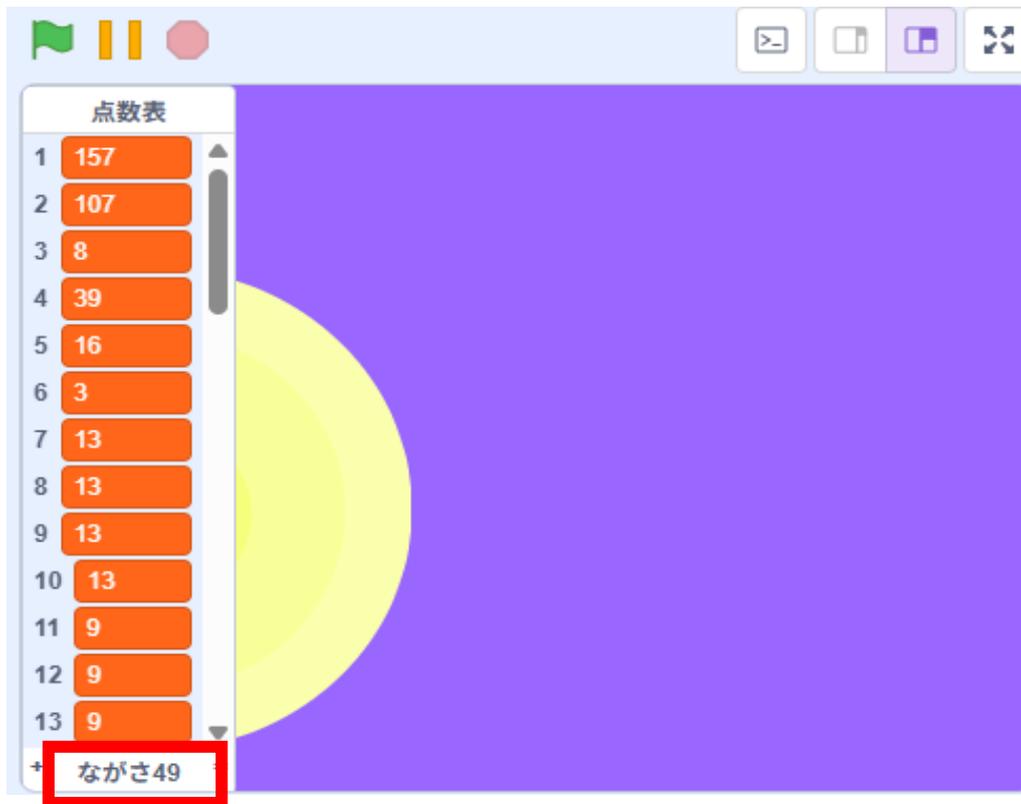
(6). リストを使っている

改善
でき
そう
なと
ころ

点数表の1番目を挿入する際に、14番目を削除しています。

14番目を削除する理由はスクラッチのステージに表示されるリストの数が

13番目までだからだと思いますが、すでに49個のデータがリストに入っています。



採点結果詳細【技術力】

(6). リストを使っている

改善案

緑の旗が押されたときに、「リストを空にする」のはどうでしょうか。
もしくは、リストの初期の個数を13個にしておく方法が考えられます。

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)

1 / 10点

よ
く
で
き
て
い
る
と
こ
ろ

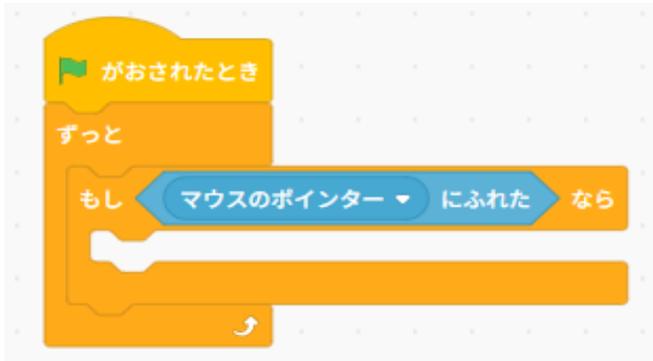
プログラムの品質は全体的に高いと言えます。

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

使われていないプログラムがあります。

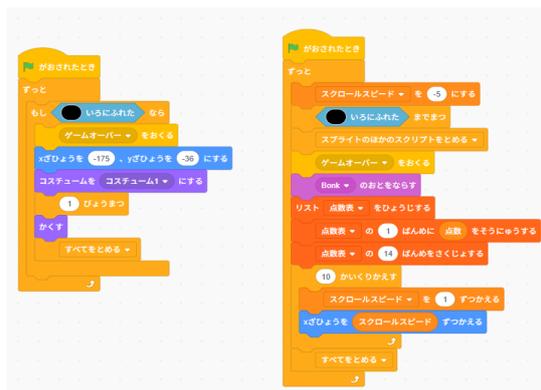


分かりづらいスプライト名が使われています。



次のプログラムは一つにまとめたほうがわかりやすいと思われます。

※左の「1秒待つ」は、右の「10回繰り返す」が終わるのを待つためでしょうか



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

使わないプログラムは削除しましょう。

スプライト名や変数、メッセージ名は分かりやすい名前をつけましょう。

ブロック定義も使えば次のように整理できます。



