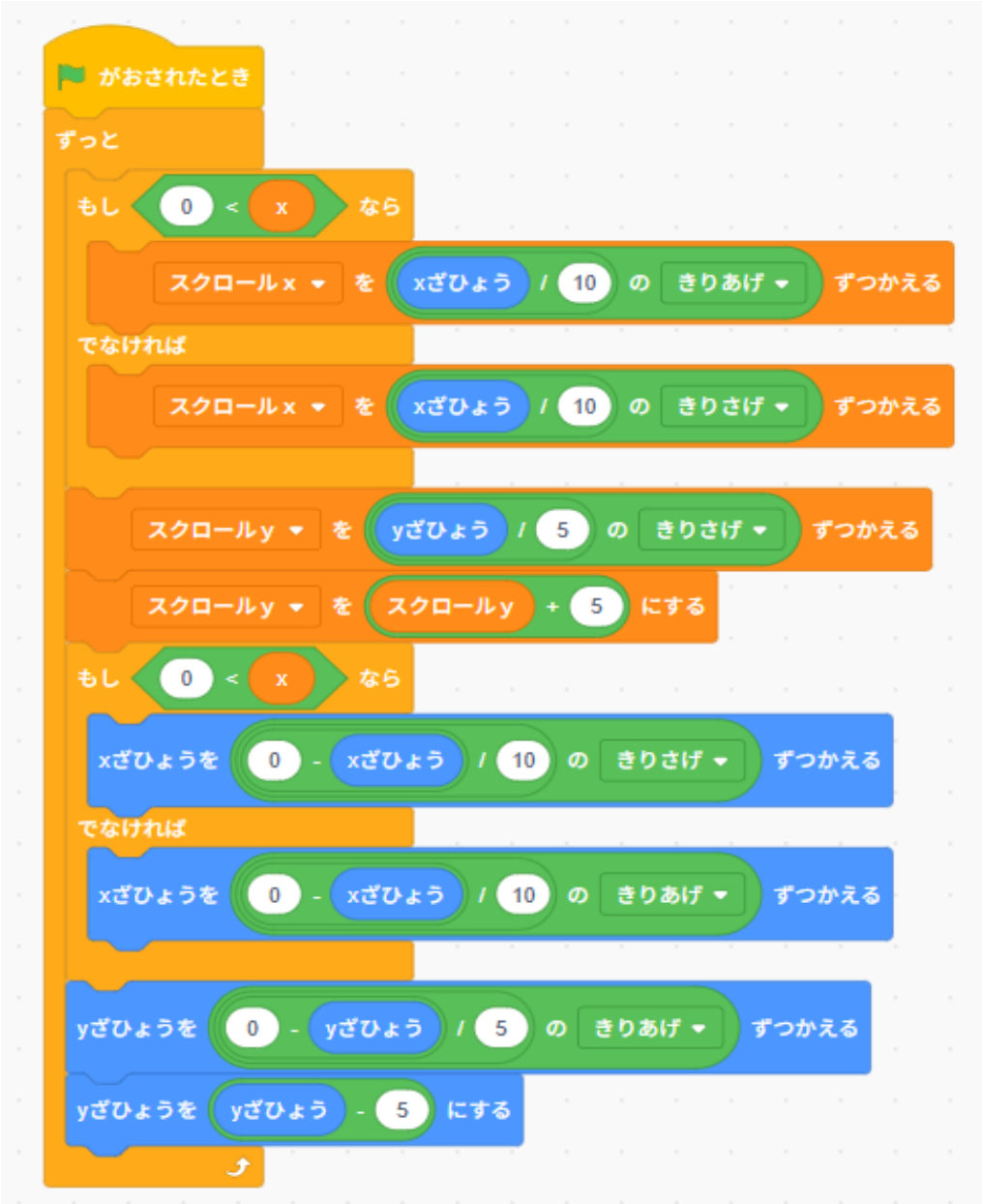
採点結果詳細【技術力】	
(1). 場合分け（例：もし）、もしくは 繰り返し（例：ずっと）、を使っている	10／10点

よくできているところ

正しく使えています。



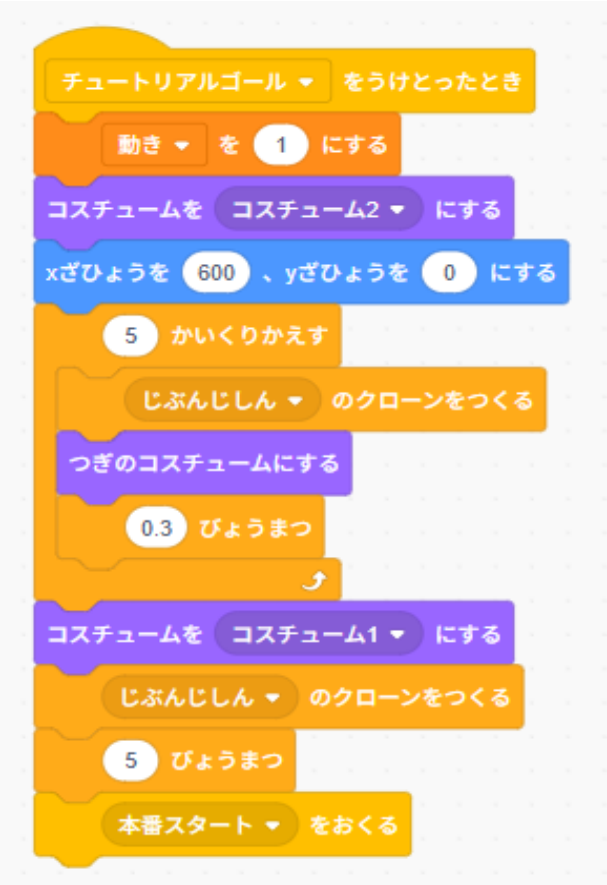
採点結果詳細【技術力】	
(1). 場合分け（例：もし）、もしくは 繰り返し（例：ずっと）、を使っている	
改善できそうなところ	特になし

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。



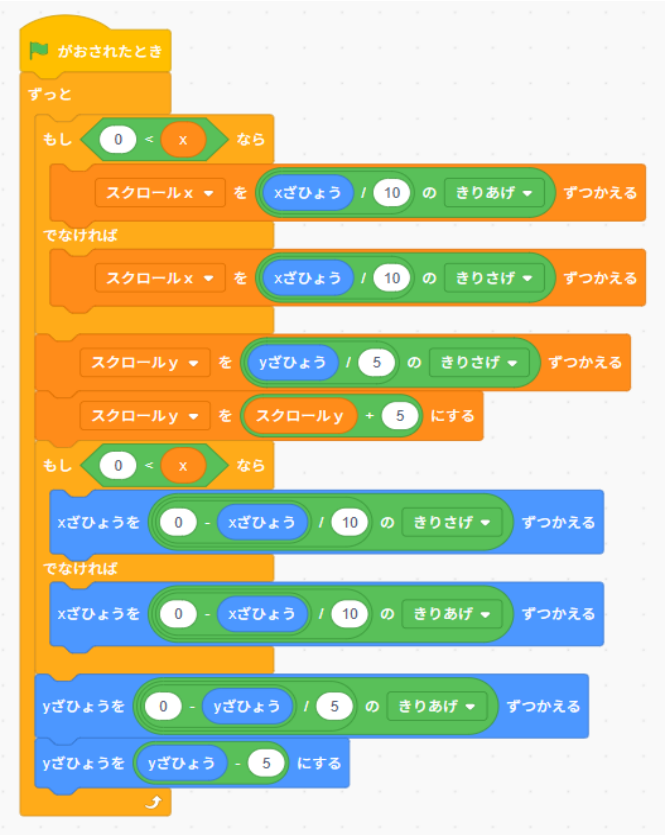
採点結果詳細【技術力】	
(2). メッセージを使っている	
改善できそうなところ	特になし

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	10／10点

よくできているところ

正しく使えています。



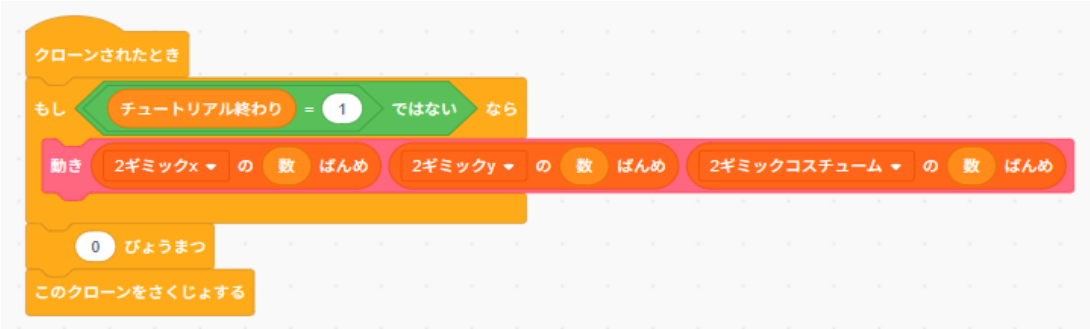
採点結果詳細【技術力】	
(3). 変数を使っている	
改善できそうなところ	特になし

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。



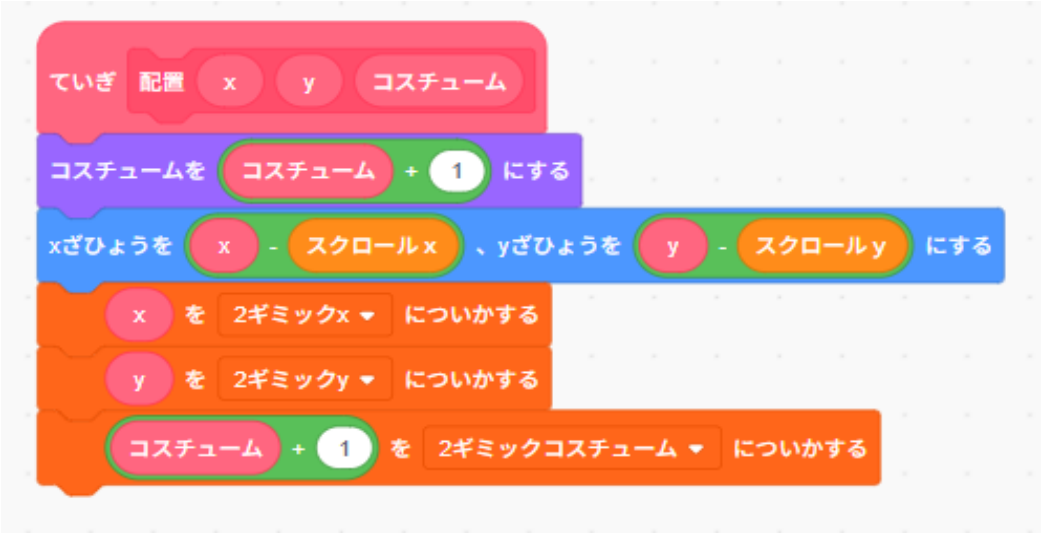
採点結果詳細【技術力】	
(4). クローンを使っている	
改善できそうなところ	特になし

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	10／10点

よくできているところ

正しく使えています。



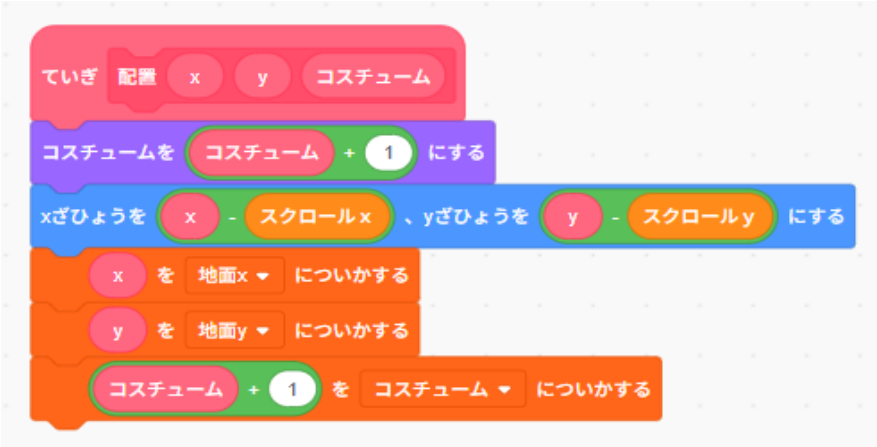
採点結果詳細【技術力】	
(5). ブロック定義を使っている	
改善できそうなところ	特になし

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

採点結果詳細【技術力】	
(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）	1 ／10点

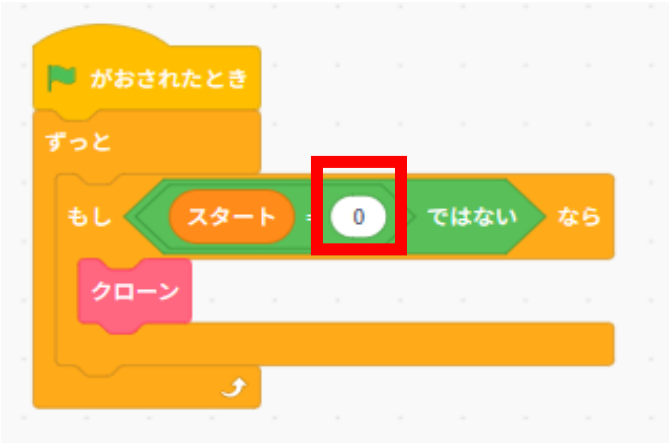
よくできているところ	
	指摘数が多かったので点数は低い結果となりましたが、 プログラムの品質は全体的にとても高いです。

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）

改善できそうなところ

「スプライト１」というスプライトがあります。

マジックナンバーがあります。
変数「スタート」と「チュートリアル終わり」です。



ゲームクリア時にランクが表示されますが、バグがあると思われます。

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にしましょう。

変数「スタート」の値が「0」のとき、というのがどういう状態なのか、
プログラムの作者以外には少しわかりづらいです。
数字や文字に意味を持たせてしまうことをマジックナンバーといいます。
いくつか解決策がありますが、変数で定義するのがおすすめです。