

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

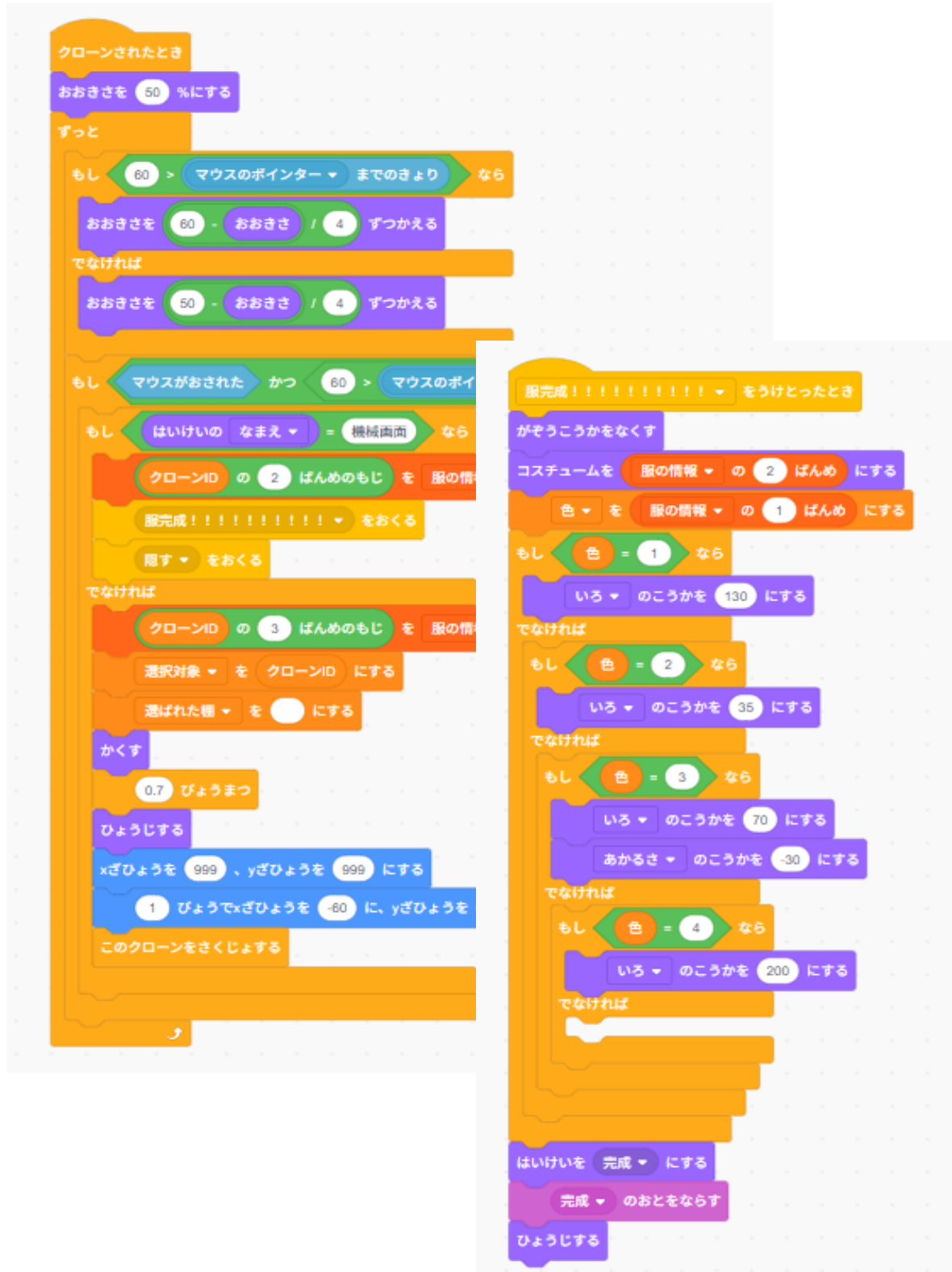
採点結果詳細【技術力】

(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

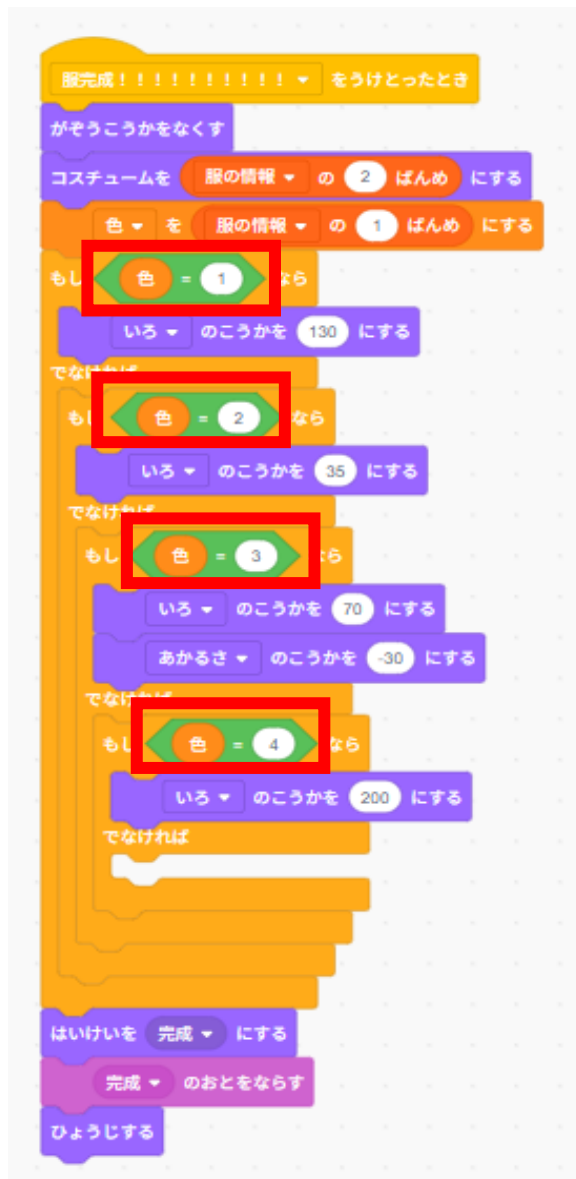
採点結果詳細【技術力】	
(3). 変数を使っている	7 / 10点
よくできているところ	変数を使って処理を振り分けることが出来ています。

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

ただし、赤枠の部分はマジックナンバーになっています。
「色=1」がどういう状態に該当するのか分かりづらいです。



採点結果詳細【技術力】

(3). 変数を使っている

改善案

マジックナンバーは、コメントで説明したり、変数を使って定義することで改善できます。

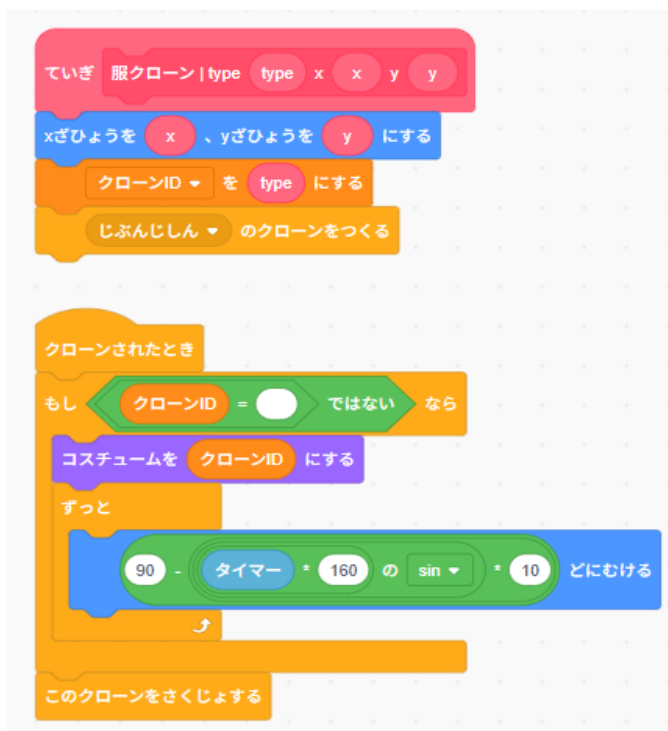


(4). クローンを使っている

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

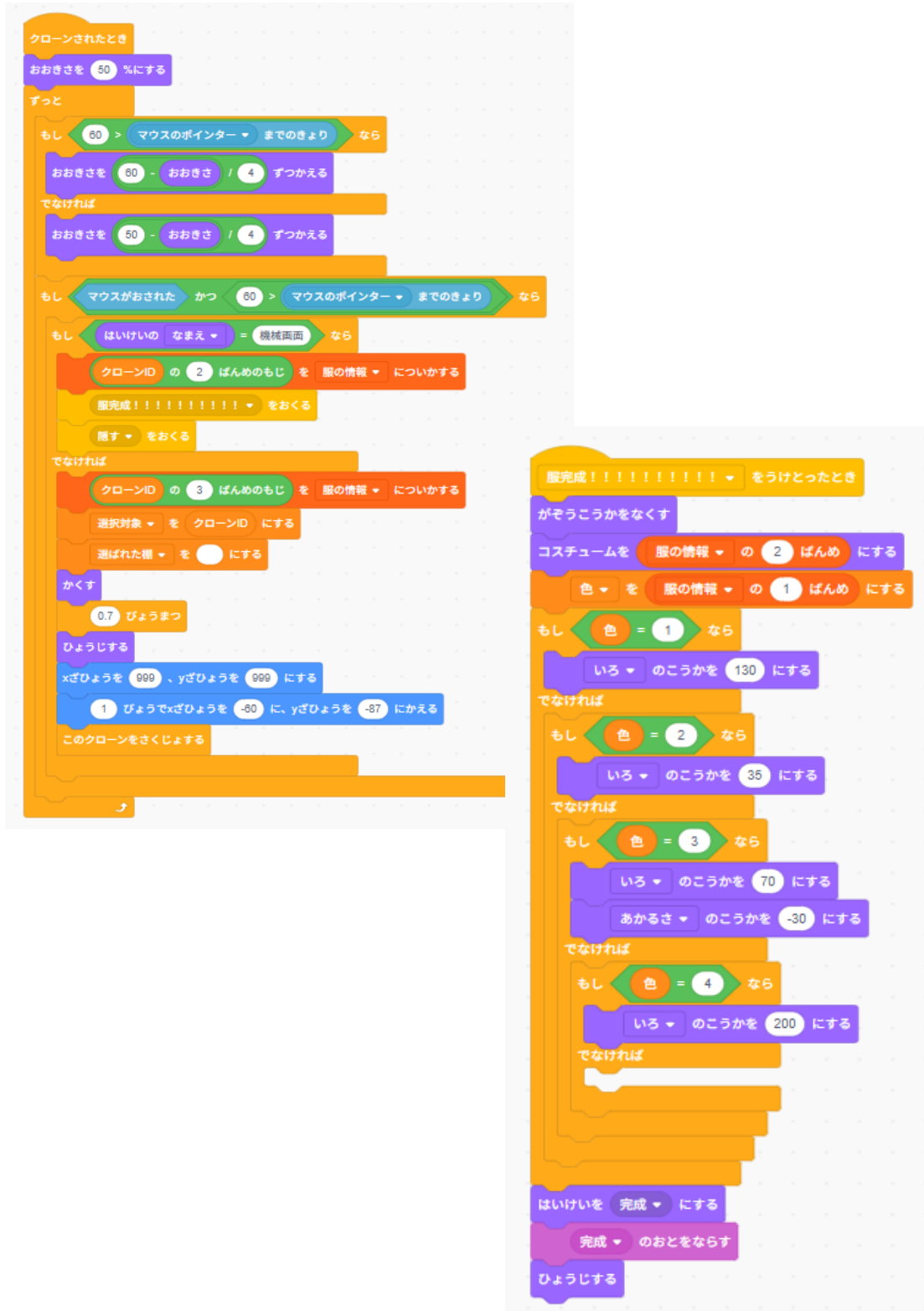
採点結果詳細【技術力】

(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

今回の作品では服の情報が「元の服」と「どの型にするか」の2種類だけです。
リストを使う必要はなさそうですが、
今後は服の情報がもっと増えることを想定してリストを使ったと判断しました。

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っても高いです。

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

変数「表示タイプ」は「1」以外の数字にならないようです。



下記のプログラム（一部のみ掲載）は非常に長いです。



下記の赤枠の部分は、今後の拡張性（色の種類を増やす）を考えてのことだと思いますが、その旨のコメントがあればよかったかなと思います。そうでなければ、「もし」ブロックに変更しておいたほうがよいと思われます。



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

必要のない変数は削除しましょう。

長すぎるプログラムはわかりづらいので、
ブロック定義やメッセージを使って分割しましょう。

