

採点結果

大会名	第3回スクラッチプログラミング大会
-----	-------------------

応募者	
学校名	千葉県浦安市立美浜中学校
学年	1 年
名前	埜本光輝

応募作品	
作品名	ウミガメ プロジェクト
作品（プロジェクトID）	1326933580
解決したい問題 （誰の困りごとですか、 何に困っていますか）	英語の学習でゴミによって困ってる海の生物に関して、海に関心を持ってもらいたいと思ったから。
どうやって問題を解決しますか （作品の内容）	ウミガメを使ってゴミを誤食しないように。また捨てない・拾うを目的にゲームを作りました。ゴミへの関心を広げだいため。

採点結果		
合計得点	内訳	
90 ／ 100点	お役立ち度	20 ／ 30点
	技術点	70 ／ 70点

総評
かなりの技術力をもっていると思います。特に減点するところはありませんでした。「スプライトの他のスクリプトを止める」などを使って、プログラムの実行をきちんと制御できています。細部まで丁寧に作り込まれていて感心しました。 一方で、お役立ち度は「20点」としました。ステージは、町から川、川から海岸、海岸から海と移り変わっていきます。これはゴミを発生源から抑えましょうというメッセージだと思うのですが、それが伝わりづらいのがもったいないと思いました。この点をうまく表現することができれば、お役立ち度も高く評価したと思います。

技術点内訳		70 / 70点
(1). 場合分け、もしくは繰り返しを使っている		10 / 10点
(2). メッセージを使っている		10 / 10点
(3). 変数を使っている		10 / 10点
(4). クローンを使っている		10 / 10点
(5). ブロック定義を使っている		10 / 10点
(6). リストを使っている		10 / 10点
(7). プログラムの品質 (1つの指摘につき3点減点)		10 / 10点

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
る
と
こ
ろ

特になし

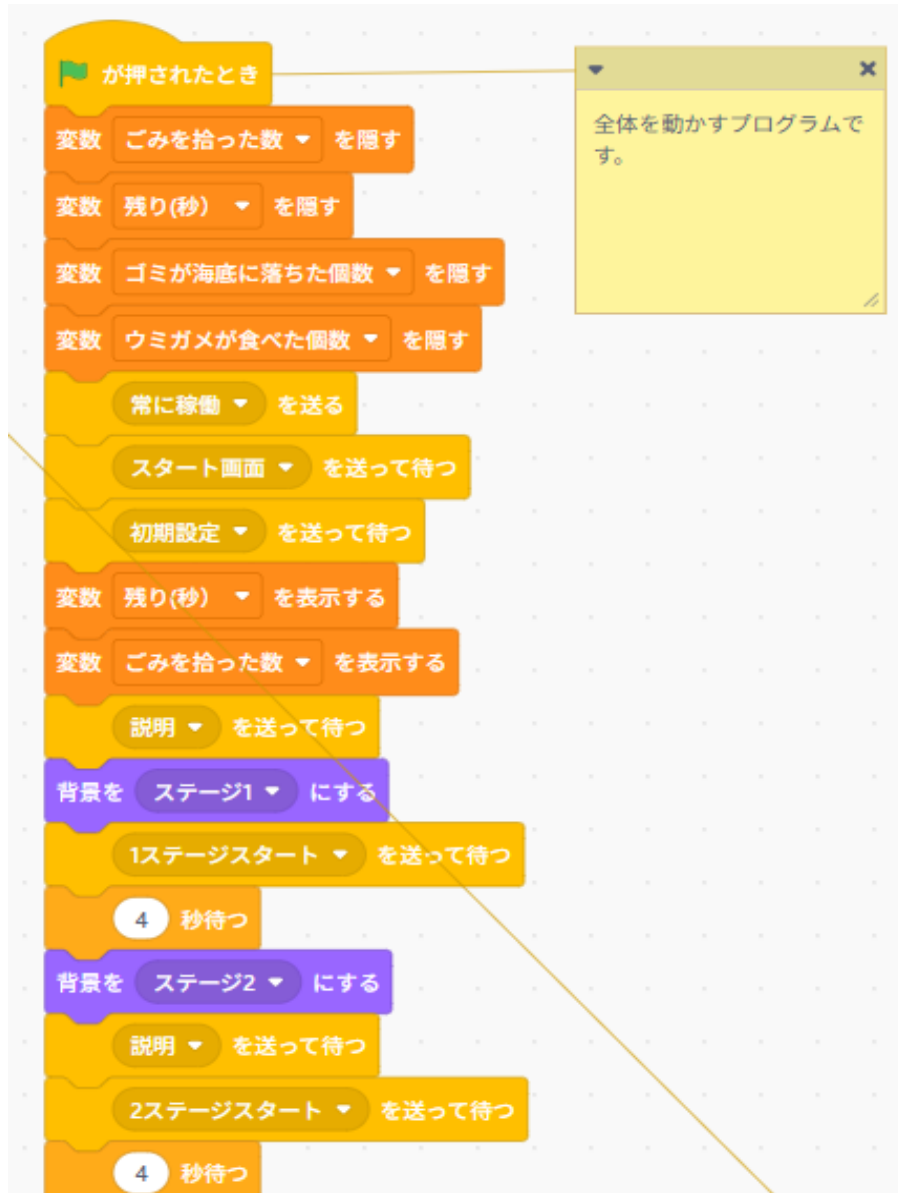
採点結果詳細【技術力】

(2). メッセージを使っている

10 / 10点

よくできているところ

全体の流れがわかりやすく、よいプログラムだと思います。



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
る
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

10 / 10点

よくできているところ

正しく使えています。

The image shows the Scratch interface with the 'Variables' (変数) menu open on the left and the 'Scripts' (スクリプト) area on the right.

Variables Panel (変数):

- 変数を作る (Create variable)
- ☐ ウミガメが食べた個数 (Number of sea turtles eaten)
- ☐ コスチューム (Costume)
- ☐ ゴミが海底に落ちた個数 (Number of trash that fell to the bottom)
- ☒ ごみを拾った数 (Number of trash picked up)
- ☐ ごみ袋設置場所 (Trash bag placement)
- ☐ ステージ4X座標 (Stage 4X coordinate)
- ☐ ステージ4Y座標 (Stage 4Y coordinate)
- ☐ テンポ (Tempo)
- ☐ ペットボトルの設置場所 (Bottle placement)
- ☐ 繰り返し (Repeat)

Scripts Area:

- 最終ステージ (Final stage) を受け取ったとき (When I receive the final stage)
- 1 秒待つ (Wait 1 second)
- Loop: ☐ ごみを拾った数 = 15 または ☐ 残り(秒) = 0 まで繰り返す (Repeat until 'Number of trash picked up' is 15 or 'Remaining time' is 0)
- 3 から 5 までの乱数 秒待つ (Wait a random number of seconds between 3 and 5)
- x座標を 285 , y座標を -40 から 10 までの乱数 にする (Set x coordinate to a random number between 285 and y coordinate to a random number between -40 and 10)
- 色 の効果を 0 から 15 までの乱数 にする (Set color effect to a random number between 0 and 15)
- 表示する (Show)
- 自分自身 のクローンを作る (Create a clone of myself)
- 隠す (Hide)
- このスクリプトを止める (Stop this script)

採点結果詳細【技術力】

(3). 変数を使っている

改善
でき
る
と
こ
ろ

特になし

(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
る
と
こ
ろ

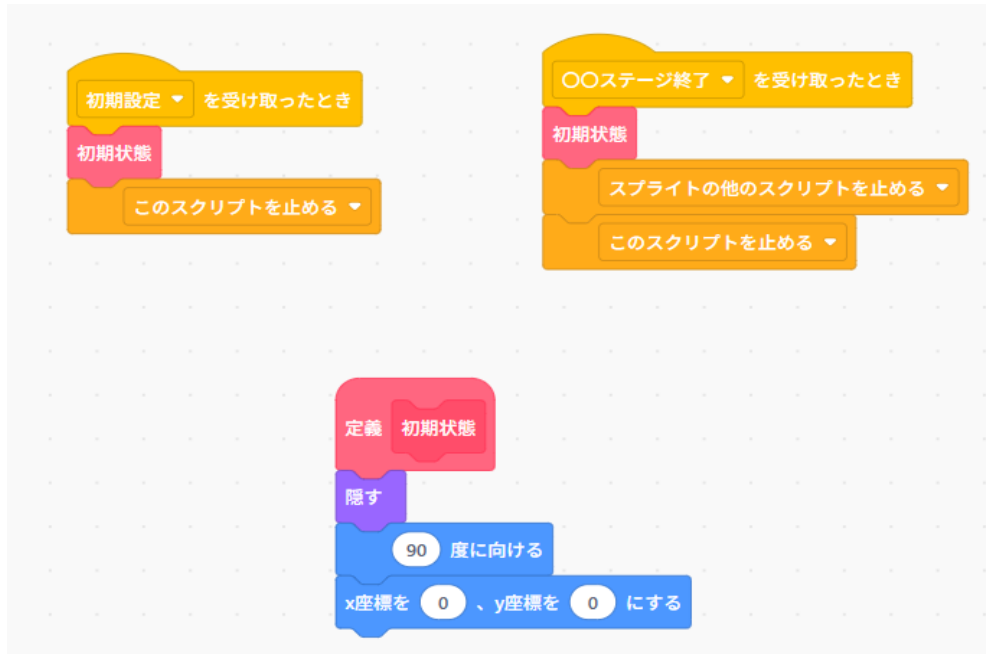
特になし

(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
る
と
こ
ろ

特になし

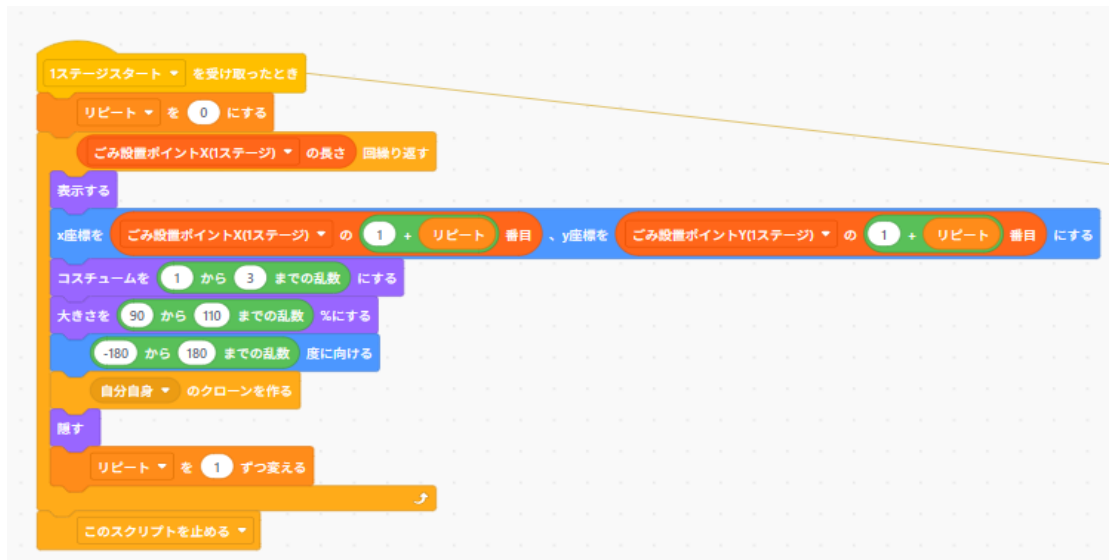
採点結果詳細【技術力】

(6). リストを使っている

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
る
と
こ
ろ

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)		10 / 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。 不要になったプログラムは実行を止めるなど、丁寧に作り込まれています。	

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
る
と
こ
ろ

特になし