

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	関西大学中等部
学年	3 年
名前	鬼頭大河

応募作品	
作品名	スケジュールレット
作品（プロジェクトID）	1293828611
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）	自分の、スケジュール制作が大変という問題
どうやって問題を解決しますか （作品の内容）	ルーレットを使って、スケジュール制作を楽しく行うことができる

採点結果		
合計得点	内訳	
87 100点	お役立ち度	20 30点
	技術点	67 70点

総評
技術力は高いと思います。プログラムは読みやすく、他人が読んでも分かりやすいです。 お役立ち度は「20点」としました。解決したい問題「スケジュール制作が大変」がこの作品で解決するのかわからなかったためです。「自分」の問題を扱っているので、「他人」が評価できませんが。大会ということでご理解ください。

技術点内訳		67 / 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)		7 / 10点

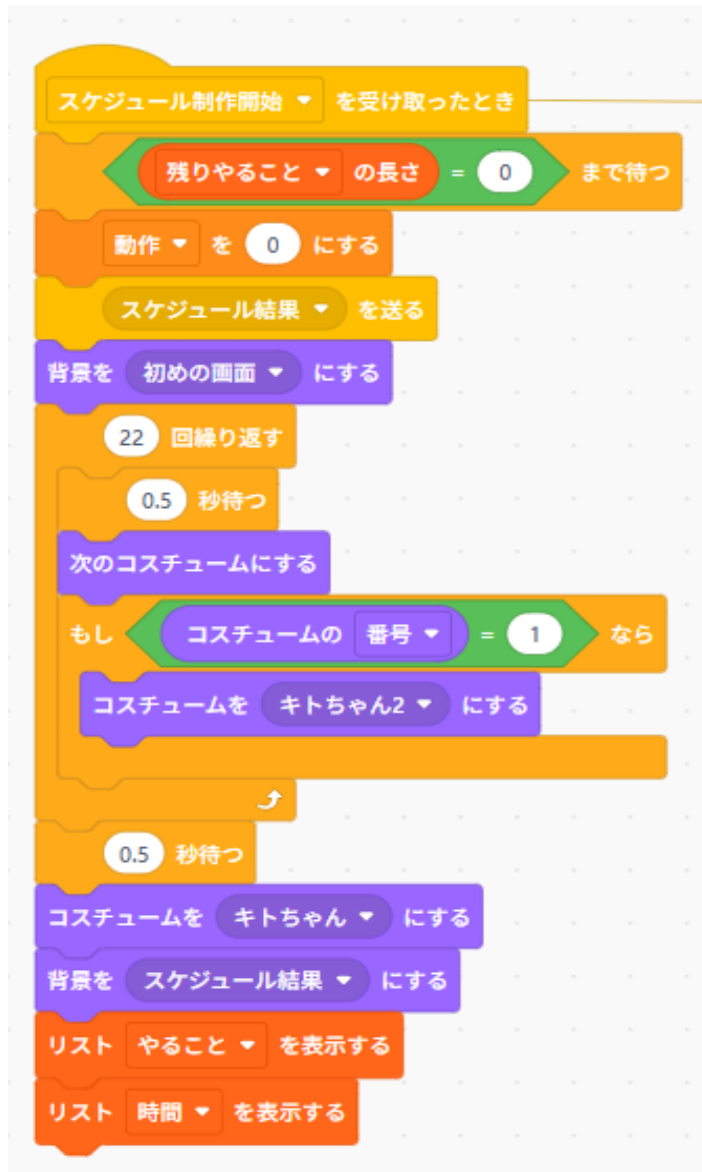
採点結果詳細【技術力】

(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

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
る
と
こ
ろ

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。

The image shows the Scratch interface with the 'Variables' panel on the left and the 'Scripts' area on the right.

Variables Panel:

- Buttons: 変数を作る, 1分岐, クローンナンバー, クローン数, スタート, やること, やる数, 回転数, 記入度数, 残り時間, 時間, 終わりの度, 初めの度, 全体時間, 度数, 動作.
- Checkmarks: ☒ やること, ☒ 全体時間.
- Buttons at the bottom: 1分岐 を 0 にする, 1分岐 を 1 ずつ変える.

Scripts Area:

- When Clicked (が押されたとき):**
 - 隠す (Hide)
 - 動作 を 0 にする (Set action to 0)
 - 回転数 を 100 から 200 までの乱数 にする (Set rotation to random number between 100 and 200)
 - 1分岐 を 0 にする (Set 1 branch to 0)
 - 度数 を 0 にする (Set degree to 0)
 - やること を 0 にする (Set do to 0)
 - 初めの度 を 0 にする (Set first degree to 0)
 - 記入度数 を 0 にする (Set record degree to 0)
 - 終わりの度 を 0 にする (Set end degree to 0)
 - 残り時間 を 0 にする (Set remaining time to 0)
- Forever Loop (ずっと):**
 - もし 動作 = やることルーレット なら (If action = do roulette then)
 - やること を 0 にする (Set do to 0)
 - 0 度に向ける (Turn 0 degrees)
 - もし $360 / \text{やる数} \text{ の 切り下げ } \text{を } 2 \text{ で割った余り} = 1$ なら (If $360 / \text{do} \text{ floor} \text{ divided by } 2 \text{ remainder} = 1$ then)
 - 分岐数1/2 $360 / \text{やる数} \text{ の 切り下げ } + 1$ (Branch number 1/2 $360 / \text{do} \text{ floor} + 1$)

A yellow tooltip box is visible with the text: 最初に変数を全てリセットもしくは初期設定にする (Reset all variables to initial values at the beginning).

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

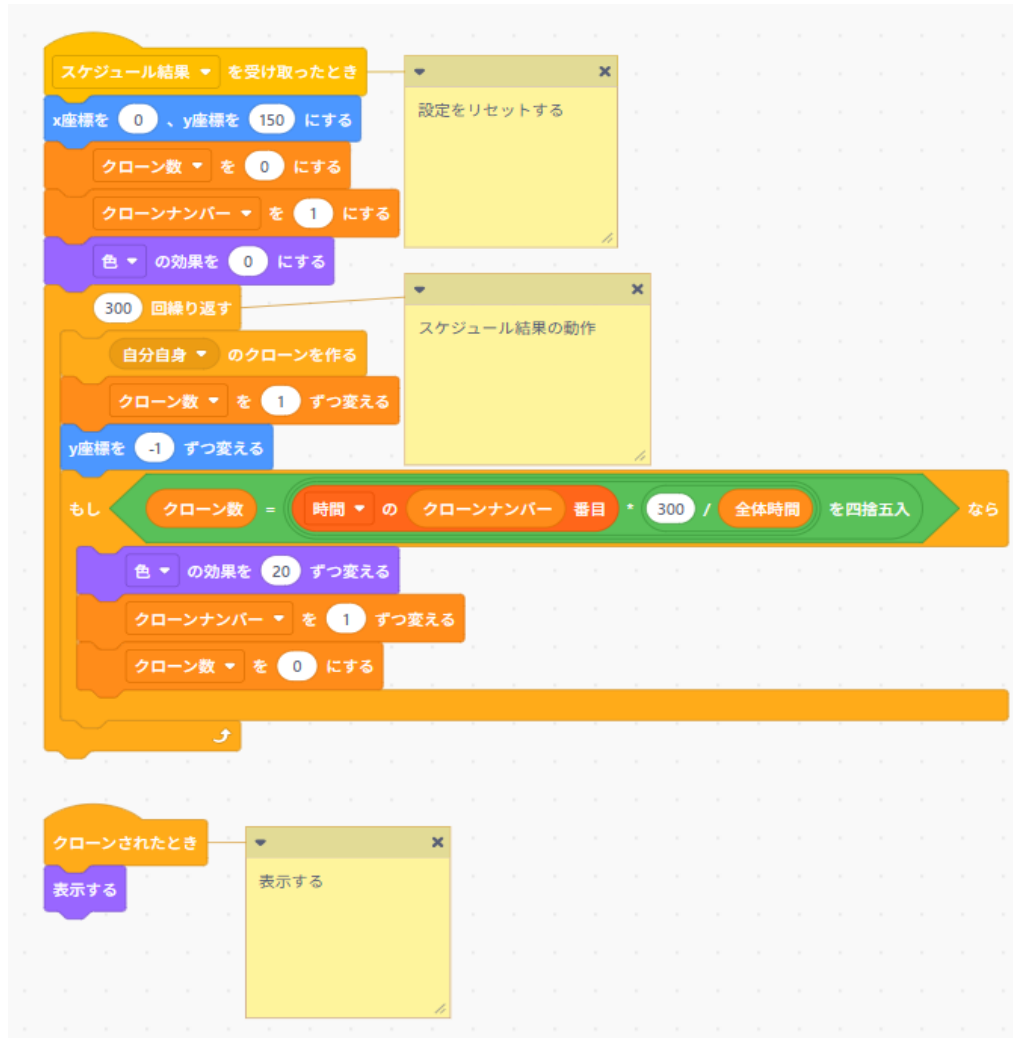
採点結果詳細【技術力】

(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
る
と
こ
ろ

特になし

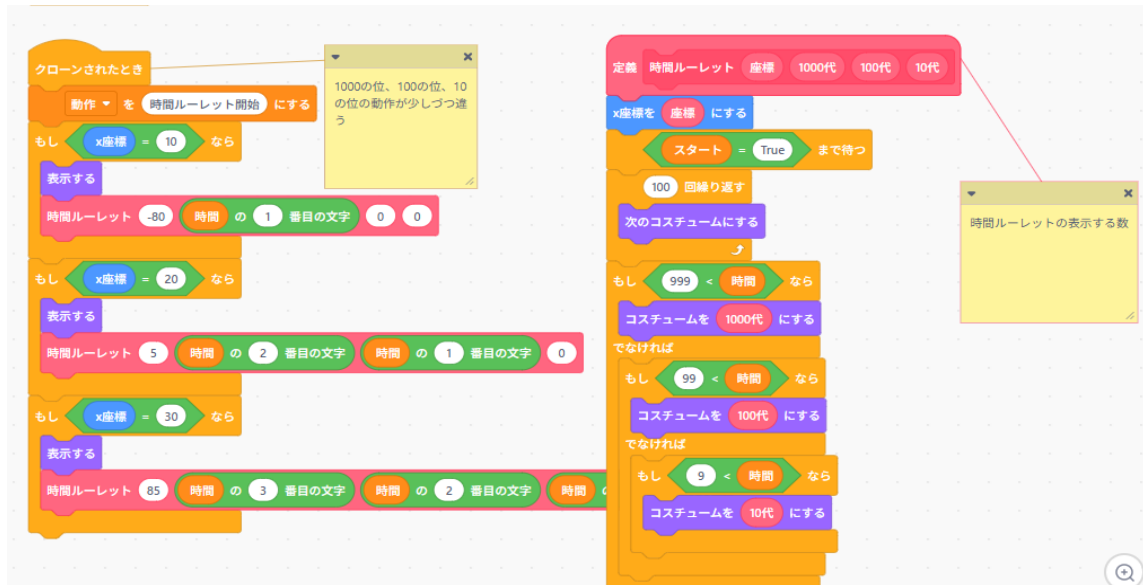
採点結果詳細【技術力】

(5). ブロック定義を使っている

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)	7 / 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
ると
ころ

スプライト「ボタン」のプログラムは長いと思います。
下記のようにメッセージを活用して分割することができます。

