

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	春日市立春日原小学校
学年	5 年
名前	坂本祐介

応募作品	
作品名	2Dminecraft ver1.1
作品（プロジェクトID）	ー
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）	僕は、ゲームの操作が苦手な練習しても上手くなれずに困っています。
どうやって問題を解決しますか （作品の内容）	なるべく操作方法を簡単にして、ゲームが苦手な人でも楽しめるようにしました。

採点結果		
合計得点	内訳	
95 ／ 100点	お役立ち度	25 ／ 30点
	技術点	70 ／ 70点

総評
変数名やメッセージ名は分かりやすく、プログラムも理路整然としています。高い技術力があり、どんなジャンルの作品でも作ることができるのではないのでしょうか。 お役立ち度については、「25点」としました。「W」「A」「D」「K」の4つのキーだけで遊べるので、ゲームが苦手な人でも楽しめる作品になっているためです。なぜ「30点」ではないかというと、ゲームの操作が上達する仕掛けがないためです。例えば、敵キャラの頭の上にキー（FやJなど）が表示されていて、それに合わせたキーボードの入力をしないと敵を倒せないようにします。こうすると、ゲーム操作が苦手な人でも遊べるし、遊べば遊ぶほど操作が上達していきます。

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
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

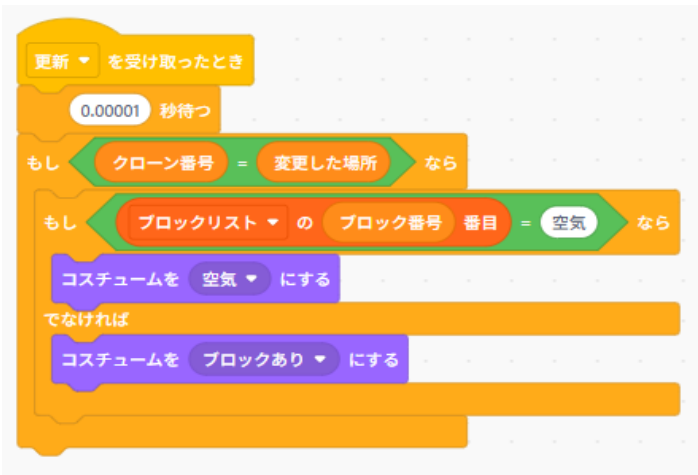
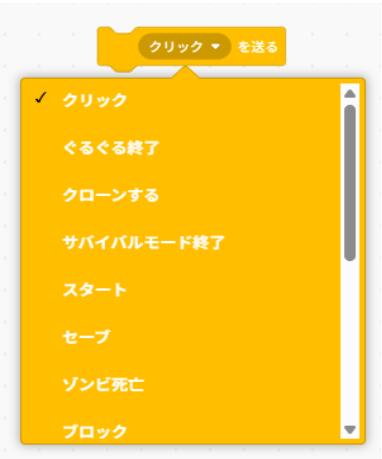
特になし

(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。
メッセージ名も分かりやすいです。



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。

変数名が分かりやすくgood。

変数

変数を作る

- ☐ 100%中
- ☐ クローン番号
- ☐ タイム
- ☐ ブロック番号
- ☐ 重力
- ☐ 敵討伐数
- ☐ 変更した場所
- ☐ 幽霊の効果
- ☐ 裏の%



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

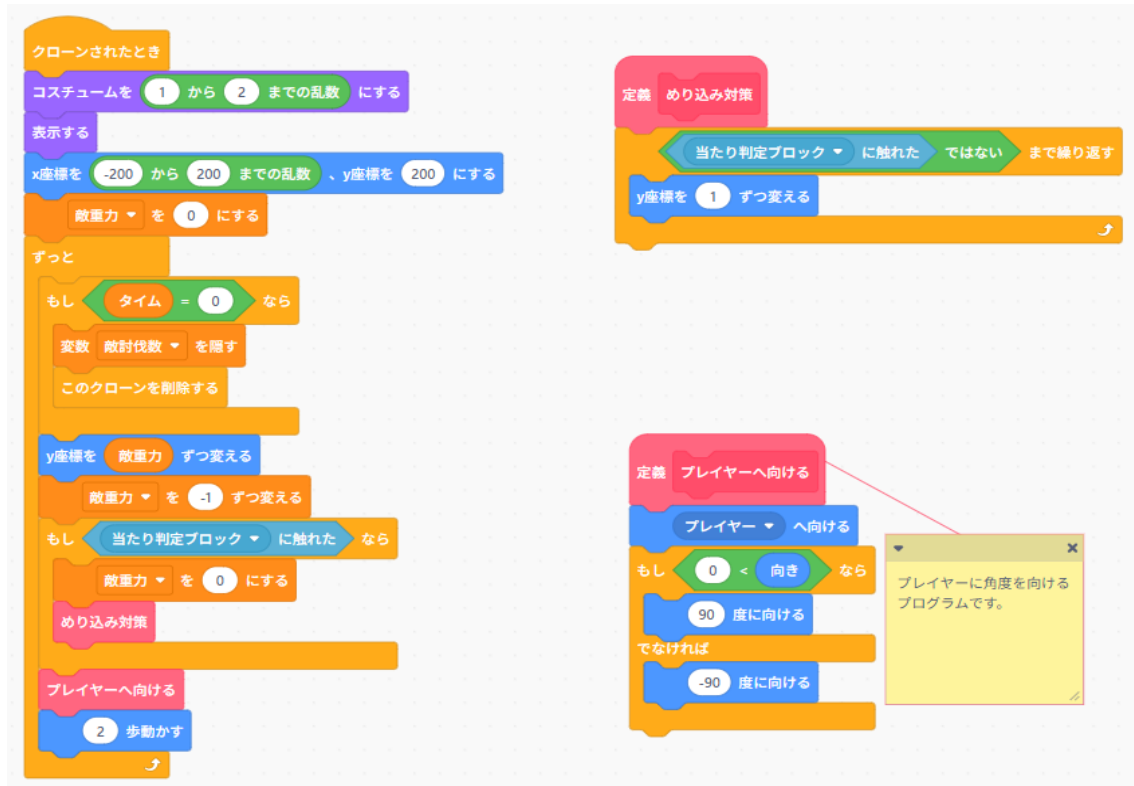
採点結果詳細【技術力】

(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

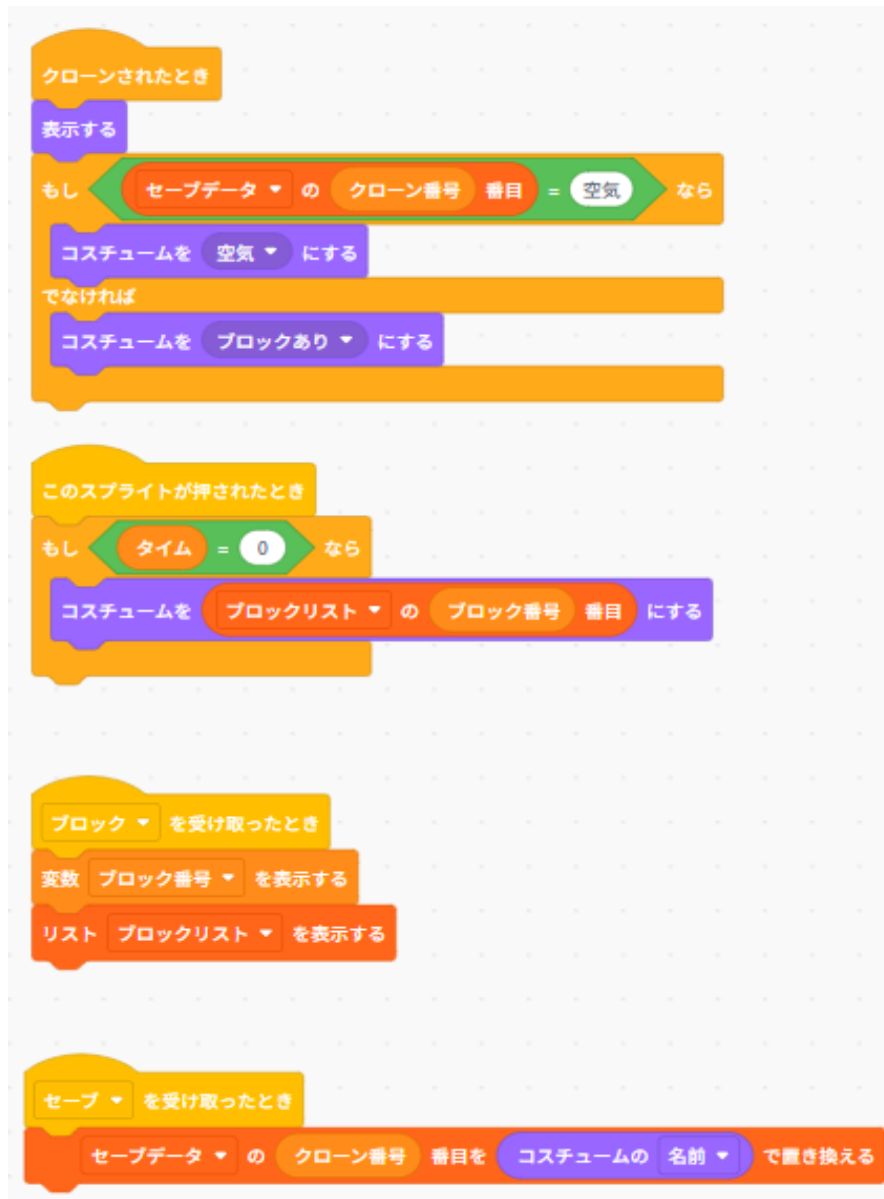
採点結果詳細【技術力】

(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)

10 / 10点

よく
でき
てい
るこ
ろ

プログラムの品質は全体的に高いと言えます。

長いプログラムもありますが、

変数名やメッセージ名が分かりやすく、

コメントも記載されているので問題ありません。

下記のプログラムの長さが、ぱっとみてわかる限界だと思います。

これよりも長くなる場合は、ブロック定義を使ってプログラムを分割しましょう。



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