

2. 「その他のプログラム」部門

受付番号	作品名	作成者ニックネーム	学校名	学年	審査員コメント
1	雪玉投げゲーム	かなちゃん	長岡市立阪之上小学校	小学5年生	<ul style="list-style-type: none"> ・下のきょうだいのためにゲームを作ってあげたんだね。雪玉にマウスポインターを当てると雪玉が消えるというところにバグがあって残念！雪玉のプログラムの「X座標を5ずつ変える」の次に「もしマウスのポインターに触れたら、クローンを削除する」としたら動いたよ。 ・双子の妹のために3人で遊べるという工夫を行ったことがオリジナリティがあり、素晴らしいと思いました。ハリネズミと人間の大きさの差異があり、気になるところですが…遊んでみて楽しかったです！ ・両キャラの上下を同時押しにしたまま、雪玉を投げるキーも同時に押す操舵をすると、大きい雪玉の音はするがオブジェクトが発生しないバグあります。 ・雪玉を投げて遊ぶ対戦ゲームということで雪国らしいオリジナリティを感じます。画面の構成が非常にきれいで、三人目の人も参加できるのが面白いです。
2	soccer game!!	けーまさ	長岡市立脇野町小学校	小学4年生	<ul style="list-style-type: none"> ・キーパーをスペースキーだけで動かすのが新しく難しい。いくつもモードがあって、それぞれの作り込みは大変だったでしょう。次のステップは、できるだけプログラムの共通化を進めていってね。少しバグがあったのが惜しい！それとボールの軌跡が見えると画面がごちゃごちゃしちゃうね。 ・すごく楽しんで作ったことが伝わってきました！レベル分けしていたところにも工夫が感じられました。しかしながら、プレーするひとへの分かりやすさがイマイチだと感じました。また、古典的な動きだったのもう少し工夫があるとなお良いかな。 ・上キーを押し続けるとオブジェクトが画面外に行ってしまうのでそこを直すと良いと思います。 ・オリジナルな動きをするサッカーゲーム。サッカーワールドカップもやっており時期的には面白いと思うが、テーブルテニスゲームに似ていると思いました。
3	春夏秋冬	ヨウ	長岡市立四郎丸小学校	小学5年生	<ul style="list-style-type: none"> ・春夏秋冬4つのゲームがあるので、いつ遊んでも楽しいものになっていますね。家族や友達に遊んでももらいましたか。いろいろな人に遊んでもらって、意見を聞こう！プログラムとしては、「変数」という変数で処理を分けていますが、「変数」ではなく、意味のある名前にしよう。 ・春夏秋冬4つのゲームを作ったことが素晴らしいですね。色々なゲームができて楽しかったです。ゲームを始めるまでの時間がちょっと長いと感じるので、始めるまでにフェードアウトされないように開始までの時間を短くするとより良くなると思います。 ・春、実際に捕まえた数ではなく、カーソルキーを入力した数でカウントしているので、取った回数がえらいことになります。また、各ゲームの説明が消えるのが早いです。何か操作があってから消えるほうが良いです。 ・季節感のあるミニゲームをそろえて楽しかったです。よくあるゲームでもシンプルにまとまってよかったです。
7	蛾避けバスケットゲーム	ヒューマニスト	長岡市立脇野町小学校	小学4年生	<ul style="list-style-type: none"> ・人ではない敵がいる2on1バスケットボールですね。蛾が強過ぎてかなり難しかったです。ボールを盗まれるとすぐゲームオーバーになってしまうため、3分などの時間制にすると良いと思いました。また、味方が蛾をブロックしてくれたり、蛾がもっといろいろな動きをすともっと面白くなると思いました。 ・人間にあてないとゴールができないという仕様は面白いです！少しゲーム内容が難しく、特に人間の当たり判定が難しいと感じました…。 ・人に触れたらとありましたが、触れた時にもう一度スペースを押さないと反応しませんでした。 ・ただのバスケットボールゲームではなく蛾を敵として出すなどオリジナリティを感じました。
9	シャトルラン	けーまさ	長岡市立脇野町小学校	小学4年生	<ul style="list-style-type: none"> ・音が鳴っている間に、左右の線に触れていなければならないゲームですね。0.01秒ずつペースが上がりますが、同じことを何十回もするのは苦しいので0.05や0.1でも良かったかもしれません。点に応じて画面に変化がほしかったです。 ・簡単なゲームとしてだれでも遊べるというところは素晴らしいと思いました。対戦形式だとよりやる気になってできると思います。単純作業の往復作業だけだとつまらないので、アイテムが出てきたり、敵が出てきたりするとやる気になったりすると思いました。 ・オブジェクトが端についているとゲームオーバーになるバグがあります。 ・単調な流れで、飽きさせない。すばらしいです。

12	タイミングを合わせてゲーム！	けーまさ	長岡市立脇野町小学校	小学4年生	<ul style="list-style-type: none"> ・けーまささんの作品の中では、これが一番良かったです。ただし、このコンテストはゲームコンテストではなくプログラムコンテストだということをご理解ください。(1)説明文は、本当のことを書かなければなりません。お送りいただいたプログラムには、前/主/後処理はありません。(2)Arrow1のメッセージを受け取った時の3つのプログラムが乱数以外全て同じです。プログラミングでは、重複を省くのが定石です。 ・ワンボタンで楽しめるゲームとしては評価ができます。難易度が高いと感じるので、レベル分けしてプレイできると良いと思いました。 ・当たり判定が危ういです。矢印が見つらいのももう少し大きくてもいいのかもしれない。 ・わかりやすいゲームで難易度は結構高いと感じました。もう少し初心者向けの設定を作ってくると良いです。プログラムが重なっているところがあり見づらかったです。
15	難問は何問解けるかな	ニックネームちゃん	新潟大学附属長岡小学校	小学3年生	<ul style="list-style-type: none"> ・漢字の読みを学べるプログラムですね。このプログラムは国だけだけど、他の難読漢字にも使えるね。ニックネームちゃんは「リスト」を覚えた方が良いね。リストとリストの長さを使えば、このプログラムはずっと短くなるし漢字を追加してもプログラムを直す必要がなくなります。 ・シンプルだが、応用性を感じられる作品だと思いました。改善点を上げるとすれば、正解・不正解を判定できるとまた使いたいと思います。QAをつける、ヒントを出してもらえると、より楽しくなるかもしれませんね。 ・何問出してくれるかの選択もできたほうが良い。 ・説明がわかりやすく、プログラムはシンプルでとてもよくできていました。リスト機能や変数機能を使うと長いプログラムを短くできます。単語を覚えたりするときに使ったり、発展できる可能性はあると思います。
18	ビックリハウス	カロン	長岡市立阪之上小学校	小学1年生	<ul style="list-style-type: none"> ・何が起こるか分からない部屋をプログラムで表現したんですね。いろいろな仕掛けをつくるのを頑張りましたね。箱をクリックすると、ガイコツが出てくるのは少し驚きますね。明るい部屋なので、怖さが減ってしまっているのが残念。自分で暗い部屋の背景を作ってみても良かったね。 ・それぞれのアクションの違いをしっかりとプログラムで表現できていて素晴らしかったです。お部屋の色は可愛いけど、ボタンがどこにあるか分かりにくかったです。 ・これだけのオブジェクトをよく一つの空間にまとめ上げてるなと思いました。 ・すばらしい作品で良かったです。いろいろなキャラクターや物が登場してきて面白かったです。進み方の速さは人の好みがあるかな。ボタンを見つけるのがわかりにくかったです。
19	Fire stickman World スティックマンワールド	自称天才	長岡市立表町小学校	小学3年生	<ul style="list-style-type: none"> ・棒人間同士の争いを描いたシュールなゲームですね。ゲーム自体は押すタイミングをはかるだけの簡単なものですが、それだけに皆で楽しめますね。自称天才さんはデザインがうまいですね。それにブロック定義も使っており、プログラミング技術もありますね。デザインもプログラミングも両方できる人は少ないので、今後も両方の技術を伸ばしてってください！ ・今までにやったことがないゲーム内容でした！「棒人間の手が小さくなっているとき」というのが分かりづらかったです… ・敵側の人間の顔が隠れてしまい、避けられませんでした。 ・とてもよくできていてすばらしいです。ゲーム自体はすごく作りこまれてると感じました。デジタル表示を工夫するともっと良くなると思います。
25	無限に続く、玉。	けーまさ	長岡市立脇野町小学校	小学4年生	<ul style="list-style-type: none"> ・例えば30yenのものを買うとき、マネーが30だと30yenのものが1になりません。そしてその後、マネーが勝手に増えていってしまいます。バグは絶対に直さないといけません。もっとテストに時間をかけてね。大人のプログラマーは、プログラミングの時間とテストの時間は同じくらいです。 ・今までに見たことがないゲームで新規性を感じました！「遊んで欲しい」と思う人に、ゲームの面白さを伝える工夫がもっとあると良いと思います。 ・取引を押したのに何もマネーが減るだけでレベルの変動が起きませんでした。 ・よく頑張って作ってあります。なかなか根気が必要なゲームです。単純でも面白いです。