

# 長岡プログラミングコンテスト2022 受賞作品

## 2. 「その他のプログラム」部門

賞	作品名	作成者	学校名	学年	審査員コメント
グランプリ	枝豆シューティング	石山 虎太郎 さん	長岡市立南中学校	中学1年生	<ul style="list-style-type: none"> <li>・重力があって、自機が自然に落下していくのが特徴の横スクロールシューティング大作ですね。特にミスも見当たりません。変数名やスプライト名も申し分なく、ブロック定義もうまく使っています。sin、cosも使っていて驚きました。Level1だけやりましたが、何とか頑張ればクリアできるちょうどいい難しさになっていて良かったです。キャラデザインも見事です。</li> <li>・大変素晴らしい作品でした！完成度が非常に高いです。長岡市にちなんだ枝豆なども良かったです。あえて改善点を上げるとすれば、独自性の高いゲームシステムのアイデアなどがあると良いと思います。</li> <li>以下、審査に関係ない感想ですが、敵機撃墜によるスコア表示を入れると良いです。（敵を倒すモチベーションを上げる。現状だと敵機をよけてもいいのだが、倒しに行くメリットが明確になると良いです。）縦線のビーム攻撃によって左右移動（X軸方向移動）を誘発させるアイデアは良いと思いましたが、より左右移動したくなる報酬を用意すると良いと思います。（今アイテムは真っ直ぐ横に流れてくるので待っているだけで獲得できるが、これが斜めの移動になると左右移動しなくては獲得できない。これにより敵機の攻撃にあたるリスクとアイテム獲得のリターンの関係でゲーム性が向上する。）ビームが自機の傾きに合わせて射出方向が変わるというのが良いと思うが、その特徴を使って攻略するような敵がいるときさらに楽しいと思います。（前方にだけ盾がついていて、斜め方向にビームを打つと攻撃が当たる、など。）</li> <li>・テストプレイを重ねただけあり、エフェクトなどが素晴らしいですが、操作性がもう少しあると良いと思いました。</li> <li>・大変な力作でscratchでここまで作り込んであるゲームはすごいと思いました。レベルが変えられたり機能も豊富に用意され、プレイヤーを飽きさせないと思います。</li> </ul>
準グランプリ	中越地震について	中垣内ゆず さん	長岡市立阪之上小学校	小学4年生	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中越地震を教えてくれるプログラムですね。めいちゃんとはるとくんのコスチュームをたくさん作りましたね。表情豊かで良かったです。話す時の秒数（○と○秒言う）が少し短く感じました。例えば、○の長さというブロックを使って、話す文字数に応じて秒数を取得できるブロックを定義しても良いと思いました。</li> <li>・会話の中でクイズ形式になっていることや自身のことについて回答する場面があり、自分事として捉えながら楽しく中越地震について学ぶことができました。毎回違うクイズにすることや、もう少し会話の内容が短いとより繰り返し遊びながら学べる教材になると思います。</li> <li>・第3問だけ組み方が違うので、入力せずにチェックを押した場合、何も出ずに次に進むバグがあります。</li> <li>・読みやすく、途中で入力が必要なのも、ただの物語風プログラムと違って良いと思います。ボタンを押したら次のセリフが出てくるとか、音声合成を使うなどの工夫ができるともっと良くなると思いました。</li> </ul>
ながおか技術教育支援機構賞	しらたまと行く平和への道ー全国の大きな空襲、原子爆弾の跡を巡る旅ー	金山 恵大 さん	長岡市立表町小学校	小学6年生	<ul style="list-style-type: none"> <li>・太平洋戦争を紹介するプログラムですね、難しいテーマに挑戦してくれました。複数人で協力して作ったのは、いい経験になりましたね。プログラム説明は、ポイントを絞って書くようにしましょう。模擬原爆投下地へ行くと、水道タワーの説明が表示されてしまうよ。コスチュームに模擬原爆投下地の説明がないね。「説明9」に書く予定だったのかな。残念！</li> <li>・長岡にちなんだゲーム内容になっていて、オリジナリティが高いと思いました。マップ上での説明だけでなく、ゲーム形式にもなっていて楽しく学びながら遊べると思いました。学んだ内容をゲームにして伝えることも良いと思いました。あえて改善点を上げるとしたら、自分の伝えたいことを相手にとって知りたいと思えるような工夫が必要。例えば、会話形式や絵や図があると良いですね。クイズまでたどり着くまでにモチベーションを保てるかも大事です。</li> <li>・しらたまの移動速度がもっと早いほうが良いです。また、選択肢をキーボードのみで選択できると良いです。</li> <li>・RPGを使い戦争の悲惨さを伝えるところに非常に高いストーリー性を感じました。クイズなども用意されており、総合学習の授業などにも使えると感じました。</li> </ul>
長岡アイティ事業協同組合賞	簡単な自作弾幕ゲーム	廣橋 拓巳 さん	長岡市立越路中学校	中学1年生	<ul style="list-style-type: none"> <li>・弾幕系シューティングですね。敵弾の動きが素晴らしいし、ボス戦でボスの挿入絵があるのも盛り上がります。弾幕をきれいにさせるため、あえて背景は単色にしてるところもこだわりを感じます。いくつか未使用命令がころがっていたのと、説明文に難がある点を除くと、文句のない仕上がりで、文章を書くときは、句点と読点の使用を意識してください。</li> <li>・既存のゲームと似ていると感じたが、実際にプログラムを組んで動かせるようになっていることは素晴らしいと思いました！初心者には難しいと感じたので、難易度設定ができると良いと思います。</li> <li>・紅魔館味を感じた。ただ、動かなければクリアはできるが、絶対安置ではなかったです。</li> <li>・最初に出てきた地点にいと弾幕に当たらず敵を倒せせる発想が素晴らしいです。</li> </ul>