

作品タイトル

『行け！BOXキューブくん！』

未来のプログラマー賞

関西学院大学 中井 直正

スクラッチというプログラミング言語でゲームを自作してみました。最初はうまくいかなかったようですが、いろいろ工夫してうまく動くゲームを作ることができました。特に、家族に試してもらったときの要望も入れて、思考錯誤と創意工夫をして敵を攻撃できる動きの良いゲームを作ったことは評価できます。上級学校に行くと、さらにいろいろできるプログラミング言語があるので、より高度なソフトウェアに挑戦されることを期待します。

こうみん未来塾 令和2年度 何でも自由研究

作品タイトル

『行け！BOXキューブくん！』

まさにプログラミングで賞

人と自然の博物館 安田 英生

プログラミングに取り組むときには、「うまくいかなかったのはなぜなのか？」と何度も考え直し、改良、改善を繰り返すことがとても大切です。今回の取組で「うまくいかないこと」をあきらめなかったこと、改善策を何度も考え、自分の考えたゲームをカタチにすることができたことを評価したいと思います。

こうみん未来塾 令和2年度 何でも自由研究