

青少年软件编程 (Python) 等级考试试卷 (一级)

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 在使用 turtle 绘制图形时，如果要控制小海龟移动到 x 坐标为 200，y 坐标为 150 的位置，以下代码能够实现效果的是？ ()

- A. turtle.go(150, 200)
- B. turtle.go(200, 150)
- C. turtle.goto(150, 200)
- D. turtle.goto(200, 150)

2. 下列关于 Python 程序设计语言的说法，错误的是？ ()

- A. Python 是一门面向对象的编程语言
- B. Python 程序文件后缀是 .py
- C. Python 程序只能在 IDLE 上运行
- D. Python 程序支持多种操作系统

3. 在 Python 中，使用 type() 函数可以获取参数的数据类型，那么运行 type("int") 的运行结果是？ ()

- A. <class 'int'>
- B. <class 'str'>
- C. <class 'float'>
- D. <class 'bool'>

4. 使用下列哪一项可以导入 turtle 画图模块？ ()

- A. import turtle
- B. import Turtle
- C. turtle import
- D. import turtle.Turtle

5. 使用 turtle.circle(4,360,6) 绘制的是什么图形？ ()

- A. 半径为 4 的圆
- B. 半径为 360 的圆
- C. 六边形
- D. 正方形

评价描述：

6. 下列表达式的结果最大的是？ ()

- A. 20%4
- B. 20**2
- C. 20*4
- D. 20//4

评价描述：

7. 程序 1

```
a=(5>4)+2  
print(a)
```

程序2

```
a=5>4+2  
print(a)
```

的运行结果分别是？（ ）

- A. 3 False
- B. True 2
- C. True 3
- D. 3 True

8. 下列关于 turtle.circle()和 turtle.dot()指令说法正确的是？（ ）

- A. turtle.circle()指令只能绘制圆或者圆弧
- B. turtle.circle()的参数为直径，turtle.circle(30)绘制的图形半径为 15
- C. turtle.dot()指令的作用是绘制圆点
- D. turtle.dot()的参数为半径，turtle.dot(30)绘制的图形半径为 30

9. 关于 turtle 库说法正确的是？（ ）

① 画布的位置是固定的，无法调整

② write()指令可以在画布中添加文字

③ goto(100,100)指的是将画笔移动到坐标为(100,100)的位置上

④ dot(100)可以绘制出一个半径为 100 的圆

- A. ①②
- B. ①③
- C. ②③
- D. ③④

10. 在 Turtle 库中，既可以设置画笔颜色，又可以设置填充颜色的指令是？（ ）

- A. turtle.color()
- B. turtle.bgcolor()
- C. turtle.pencolor()
- D. turtle.fill_color()

11. 假设 `a="吉祥";b="如意";c="a"+"b";print(c)`，请问输出结果是？（ ）
- A. 吉祥 如意
 - B. 吉祥如意
 - C. ab
 - D. a+b
12. 如果你今年的年龄是 10 周岁，则运行下面的程序，在提示语后面输入 10 后，c 的值为多少？（ ）
- ```
a=input('请输入你的年龄：')
c=a+2
```
- A. 12
  - B. 102
  - C. 程序出错
  - D. '10+2'
13. Python 中如何计算得到 2024 除以 3 的余数？（ ）
- A. `2024%3`
  - B. `2024//3`
  - C. `2024/3`
  - D. `2024\3`
14. 下列各语句输出结果为 True 的是？（ ）
- A. `print((0>1)or(2>1))`
  - B. `print(not 1)`
  - C. `print((1>=0)and(1>=2))`
  - D. `print(True!=1)`
15. 在 Python 中，表达式 `6-3*2` 的结果是？（ ）
- A. 0
  - B. 6
  - C. 12
  - D. 1
16. 在 Python 中，以下哪个表达式的结果与其他三个不同？（ ）
- A. `True and False`
  - B. `not False`
  - C. `3<4`
  - D. `4!=5`
17. 运行下面 IDLE 中的代码，应使用哪个选项中的功能？（ ）
- ```
:
```

File Edit Format Run Options Window Help

```
print('老骥伏枥，志在千里；')  
print('烈士暮年，壮心不已。')
```

- A. File 中的 Open
- B. Edit 中的 Undo
- C. Run 中的 Run Module
- D. Options 中的 Configure IDLE

18. 执行下面的代码，打印结果为？（ ）

```
# print('锲而舍之，朽木不折；')  
print('锲而不舍，金石可镂。')
```

- A. 锲而舍之，朽木不折；
锲而不舍，金石可镂。
- B. 锲而不舍，金石可镂。
锲而舍之，朽木不折；
- C. 锲而舍之，朽木不折；
- D. 锲而不舍，金石可镂。

19. 执行代码 `print(17 or 39)`，打印结果为？（ ）

- A. True
- B. False
- C. 17
- D. 39

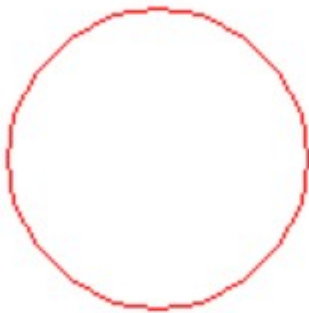
20. 阿明在一条小河边取水，他有两个水桶，一个红色一个绿色。红色水桶的容量是 6 升，绿色水桶的容量是 7 升。阿明想在红色水桶中正好装入 5 升水，他该怎么做呢？下面给出了八项操作，选择其中的一部分就能在红色水桶中正好装入 5 升水。哪个选项中的操作顺序能够达到目标？（ ）

- ① 将红色水桶装满；
- ② 将绿色水桶装满；
- ③ 第二次将红色水桶装满；
- ④ 第二次将绿色水桶装满；
- ⑤ 将红色水桶中的水全部倒入绿色水桶；
- ⑥ 将绿色水桶中的水全部倒入红色水桶；
- ⑦ 将红色水桶中的水倒入绿色水桶，直到绿色水桶装满；

⑧ 将绿色水桶中的水倒入红色水桶，直到红色水桶装满；

- A. ②①⑦③
- B. ①⑤⑧④
- C. ②⑧④⑤
- D. ①⑤③⑦

21. 下面哪个选项的代码，可以画出一个直径为 80 的红色空心圆形？（ ）



- A.

```
import turtle

turtle.color('red')

turtle.circle(40)
```
- B.

```
import turtle

turtle.color('red')

turtle.dot(80)
```
- C.

```
import turtle

turtle.color('red')

turtle.begin_fill()

turtle.circle(40)

turtle.end_fill()
```

D.

```
import turtle
```

```
turtle.pencolor('red')
```

```
turtle.begin_fill()
```

```
turtle.dot(80)
```

```
turtle.end_fill()
```

22. `print("16+2")`输出的结果是？（ ）

A. "16+2"

B. 18

C. 162

D. 16+2

23. 下面哪个选项可以作为 Python 的变量名？（ ）

A. for

B. if

C. else

D. Break

24. 以下运算符中，运算优先级最高的是？（ ）

A. <=

B. or

C. ==

D. %

25. 已知变量 `a=8`，`b=7`，执行语句 `a*=a-b` 后，变量 `a` 的值为以下哪一个？（ ）

A. -8

B. 8

C. -7

D. 7

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. Python 无论在哪个编译器中编写代码，编写完一行代码后，回车就会马上运行出现输出结果。（ ）

27. `toy = '足球'` 这句代码中，`toy` 是变量的名字。（ ）

28. 运行 `str(49)` 的结果是 `'49'`。（ ）

29. 以下 Python 语句的运行结果是“hello world”。（ ）

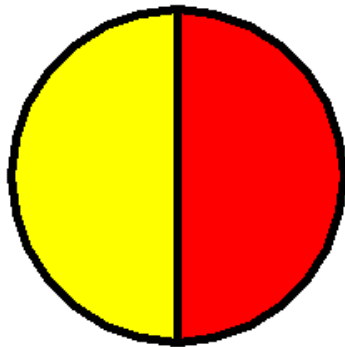
```
print("hello",end=' ')
```

```
print("world")
```

30. 在 Python 编程中，input()为输入函数，在输入数据时，可以将输入数据直接显示到控制台。（ ）
31. 在 Python 中允许同时为多个变量进行赋值，故赋值语句：a,b,c = 1,2,3,4 是正确的。（ ）
32. Python3 的代码可以直接在 Python2 上运行。（ ）
33. 在 Python 中，and、or、True 和 False 都是保留字。（ ）
34. hideturtle() 可以将画笔移动到起始位置。（ ）
35. turtle 库中，turtle.begin_fill()和 turtle.end_fill()必须成对使用。（ ）

三、编程题(共 2 题，共 30 分)

36. 绘制图形



要求：

- (1) 绘制如图所示图形，圆的中心为坐标原点 (0,0) ；
- (2) 已知圆半径 100，右边为红色 (red)，左边为黄色 (yellow) ；
- (3) 画笔的粗细为 5，画笔黑色，画笔速度设置为 5 ；
- (4) 画笔最终回到坐标原点并隐藏。

友情提示：

- 1、考试平台暂不支持画笔命名：Pen()命令，同学们可以选用其他命令；当然如果使用了 Pen()命令，只要程序是正确的，阅卷时依然按照正确处理。
- 2、平台生成图片时会部分遮挡中间竖线颜色，属于平台问题，不扣分。

试题解析：

评分标准：

- (1) 导入库文件正确；（2 分）
- (2) 有移动命令；（2 分）
- (3) 有填充颜色指令；（2 分）
- (4) 有画圆工具；（2 分）
- (5) 画笔速度 2 分，画笔粗细 2 分，回到原点并隐藏 2 分，填充颜色正确 2 分（各 1 分）；（8 分）

(6) 图形正确；(2 分)

(7) 运行正常。(2 分)

绘制中的填充颜色不正确，不扣除第六项分值，只扣除第 5 项中的填充颜色分值。

展示地址：点击浏览

考生答案：(此题已作答)

考生得分：6

37. 购物计算

小明去体育商店买东西，一共带了 x 元。他买了一个价格为 a 元的乒乓球拍，接着用剩下钱全买了乒乓球，乒乓球价格为 b 元。请问他买了几个乒乓球？

要求

- (1) 用键盘输入总共带了多少钱；
- (2) 用键盘输入乒乓球拍的价格；
- (3) 用键盘输入乒乓球的价格；
- (4) 根据输入计算小明买了几个乒乓球；
- (5) 输出买乒乓球的数量。

输入样例：

总共带了多少元：50

球拍的价格是多少元：30

乒乓球的单价是多少元：5

输出样例：

乒乓球的数量是：4

友情提示：

由于考试平台暂不支持 `eval()` 命令，同学们可以选用其他命令；当然如果您使用了，只要程序是正确的，我们阅卷时依然按照正常处理。

评分标准：

- (1) 有输入语句；(2 分)
- (2) 有输出语句；(2 分)
- (3) 有类型转化语句，并且所有类型转换正确，否则该项分数为 0；(2 分)
- (4) 有计算语句，并且计算正确，如果计算错误该项分数为 0；(2 分)
- (5) 程序符合题目要求，运行正确。(2 分)

展示地址：点击浏览

考生答案：(此题已作答)

考生得分：10

是否评分：已评分

评价描述：