

青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（二级）

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 甲、乙、丙、丁、戊五人参加 100 米跑比赛，甲说：“我的前面至少有两人，但我比丁快。”乙说：“我的前面是戊。”丙说：“我的后面还有两个人。”请从前往后（按照速度快慢）排出这五个人的名次？（ ）

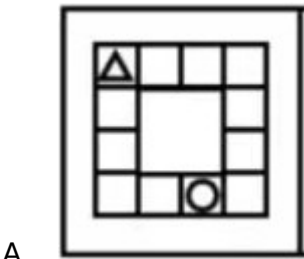
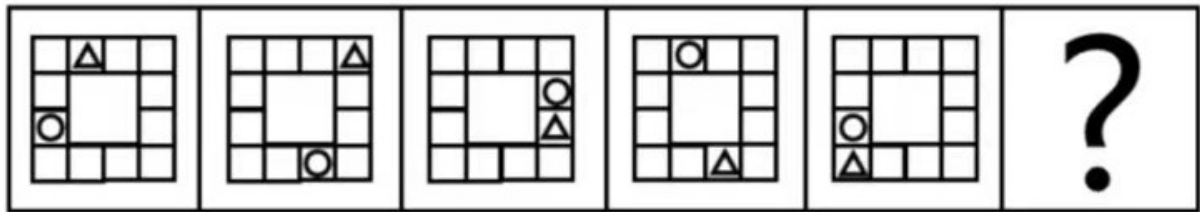
- A. 甲、乙、丙、丁、戊
- B. 戊、乙、丙、甲、丁
- C. 戊、乙、甲、丙、丁
- D. 戊、乙、丙、丁、甲

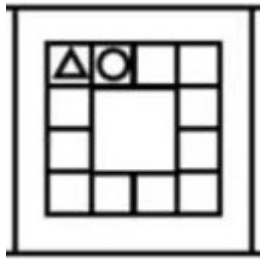
2. 根据下表中的排列规律，在空格里填上适当的数？（ ）

12	18	6
8	15	7
4		8

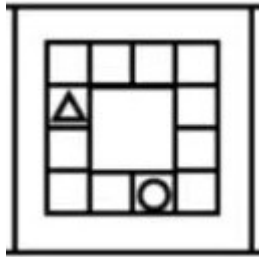
- A. 12
- B. 21
- C. 16
- D. 10

3. 从所给的四个选项中，选择最合适的一个填入问号处，使其呈现一定的规律性？（ ）

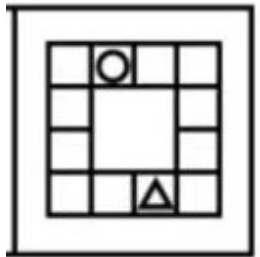




B.

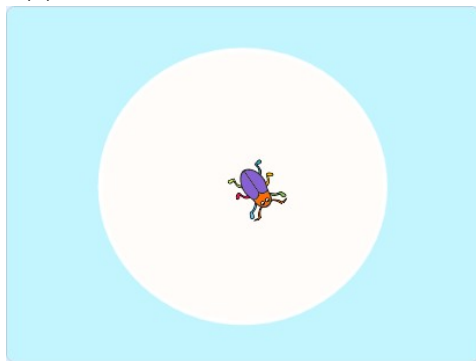


C.



D.

4. 虫子的初始位置和方向如下图所示，下列哪个选项能使虫子只能在白色区域移动？
()





A.



B.



C.



D.

5. 角色初始位置如下图所示，下列哪个选项可以使小猫碰到老鼠后大小增加 10？（ ）



A.



B.

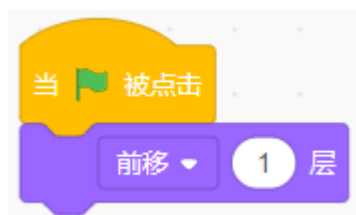
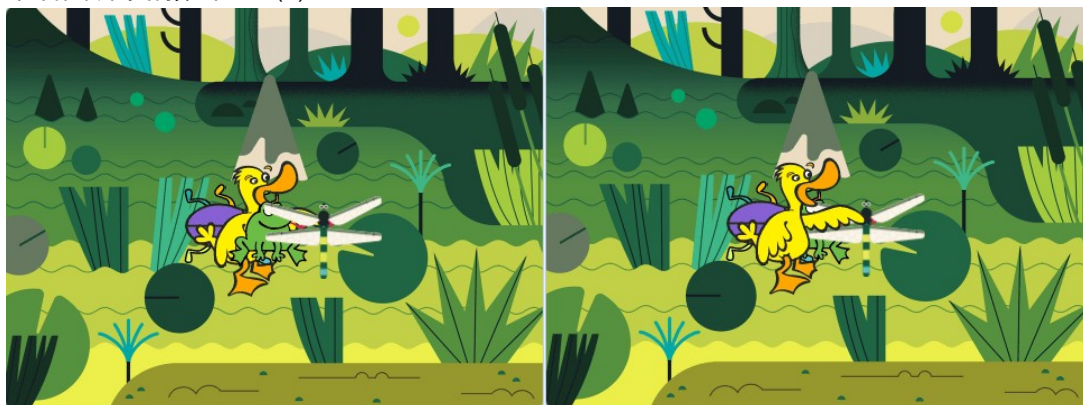


C.

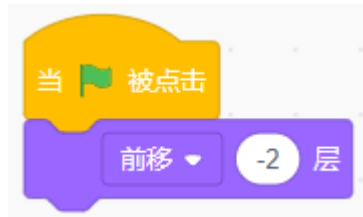


D.

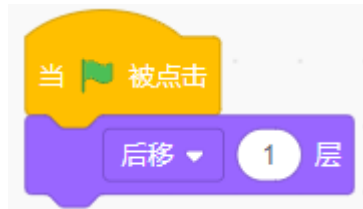
6. 角色初始位置如下左图所示，角色鸭子运行下列哪个选项的程序，舞台上角色变成如下右图所示的效果？（ ）



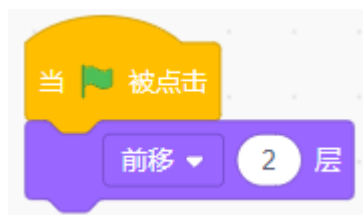
A.



B.



C.



D.

7. 运行下列程序后，音量的值是？（ ）



- A. 0
- B. 88
- C. 100
- D. 75

8. 运行下列程序后，角色的坐标是？（ ）



- A. (100,100)
 B. (60,100)
 C. (100,60)
 D. (160,100)
9. 下列哪个算式的值最大？ ()

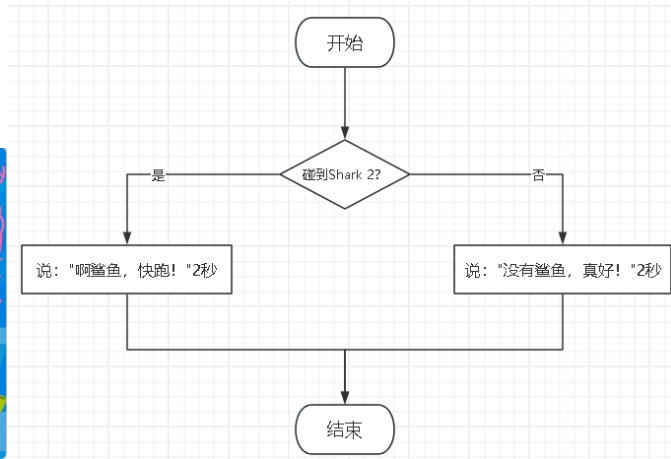
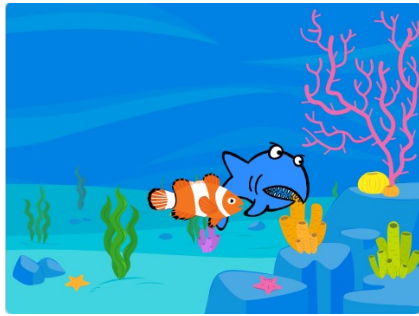
A. $3 * 4 + 5$

B. $3 + 5 - 2$

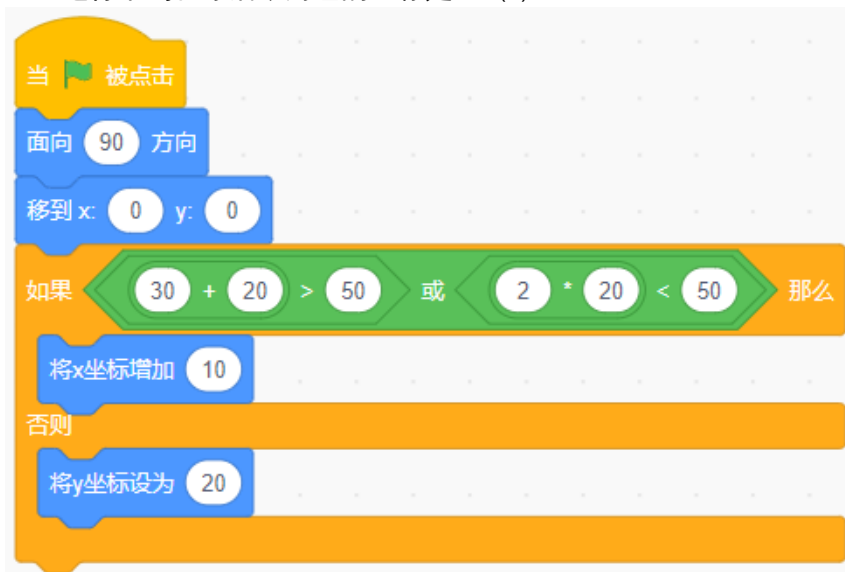
C. $10 - 3 * 2$

D. $10 * 6 / 3$

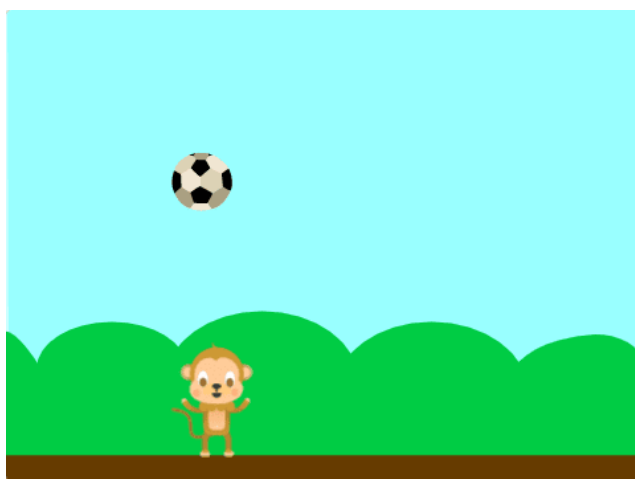
10. 角色初始位置如下左图所示，小鱼程序的流程图如下右图所示，运行程序后，小鱼会说？ ()



- A. 说："啊鲨鱼，快跑！"2秒
 B. 说："没有鲨鱼，真好！"2秒
 C. 先说："啊鲨鱼，快跑！"2秒，再说："没有鲨鱼，真好！"2秒
 D. 先说："没有鲨鱼，真好！"2秒，再说："啊鲨鱼，快跑！"2秒
11. 运行下列程序后，角色的坐标是？（ ）



- A. (0,20)
 B. (10,0)
 C. (10,20)
 D. (20,0)
12. 角色初始位置如下图所示，下列哪个选项能实现，按下一次↑键后，小猴子先向上跳起，再落回原地？（ ）



A.



B.



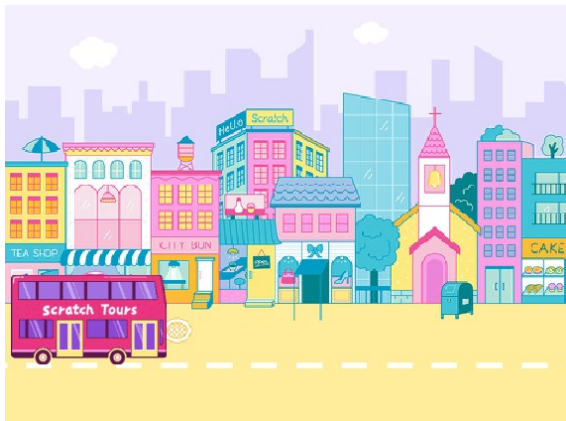


C.



D.

13. 汽车的初始位置为(-150,-100)，运行一次下列哪个选项的程序，可以让汽车经过(150,-100)的位置？（ ）





14. 角色初始位置如下图所示，每个格子的长度为 100，小猫运行程序后，最终停在哪个格子上？（ ）

① 	② 	③ 
④ 	⑤ 	⑥ 
⑦ 	⑧ 	⑨ 

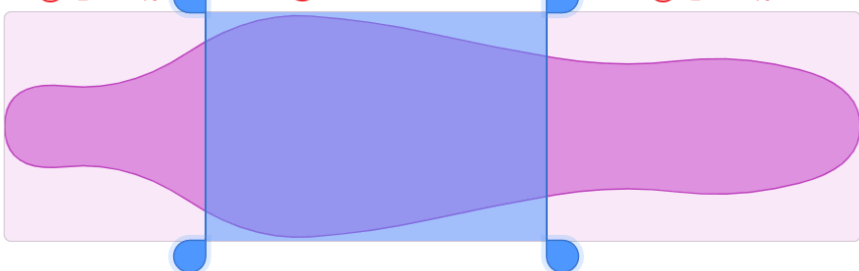
当 被点击
 面向 90 方向
 移动 100 步
 如果 碰到 苹果 ? 那么
 右转 90 度
 移动 100 步

- A. ③号格子
- B. ⑤号格子
- C. ⑥号格子
- D. ⑨号格子

15. 多次点击“响一点”按钮，哪个区域声音的音量会变大？（ ）

声音 Door Closing
 复制
粘贴
新拷贝
删除

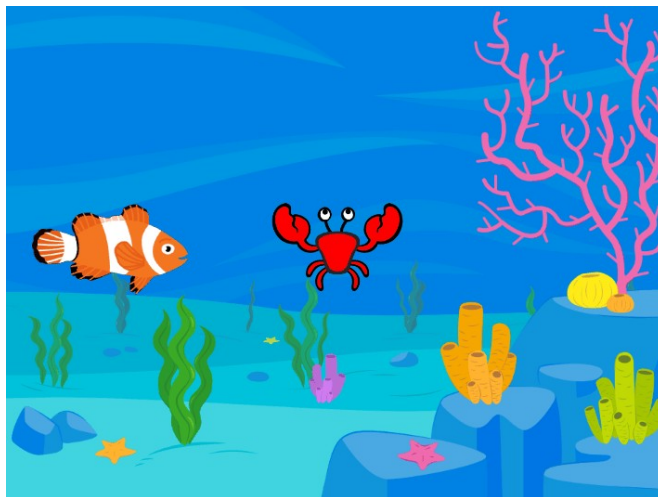
①号区域 ②号区域 ③号区域



快一点
慢一点
响一点
轻一点
静音
渐强
渐弱
反转
机械化

- A. ①号区域
- B. ②号区域
- C. ③号区域
- D. 都不会

16. 角色初始位置如下图所示，小鱼角色运行程序后，下列说法正确的是？（ ）



- A. 小鱼不会到达珊瑚的位置
- B. 小鱼会说“你好”2 秒
- C. 小鱼在滑行过程中不会碰到螃蟹
- D. 小鱼不会说“你好”2 秒

17. 下列哪个选项的程序能实现让角色在房间不停地来回走？（ ）



A.



B.



C.



D.

18. 下列哪个选项不是循环语句？（ ）



A.



19. 下列哪个选项可以实现，敌人碰到子弹消失，程序结束？（ ）





B.



C.



D.

20. 小鸡的初始位置如下图所示，下列哪个选项能实现，小鸡移动到房子黑色门后消失？
()



A.



B.



C.



D.

21. 下列积木的运算结果为 20 的是？（ ）



A.



B.



C.



D.

22. 运行下列程序，舞台上可以看到？（ ）

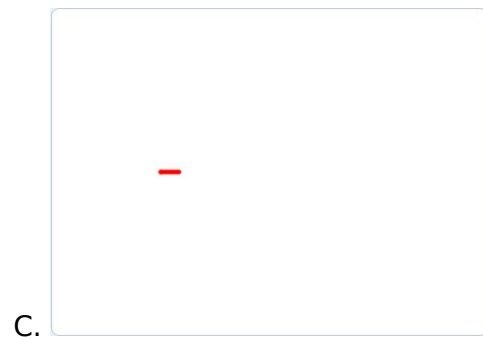


A.

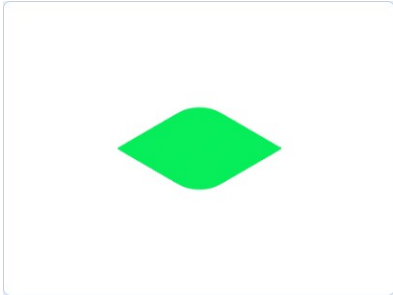


B.





23. 要想画出如下图所示的图形，右边程序的①②处应填写？（ ）



```

当 被点击
移到 x: -100 y: 0
面向 90 方向
全部擦除
将笔的颜色设为 绿色
将笔的粗细设为 1
落笔
重复执行 100 次
  移动 1 步
  将笔的粗细增加 ①
重复执行 100 次
  移动 1 步
  将笔的粗细增加 ②
          
```

- A. 1, -1
- B. -1, 1
- C. 1, 1
- D. -1, -1

24. 角色初始大小为 100，运行下列程序后，角色的大小是？（ ）



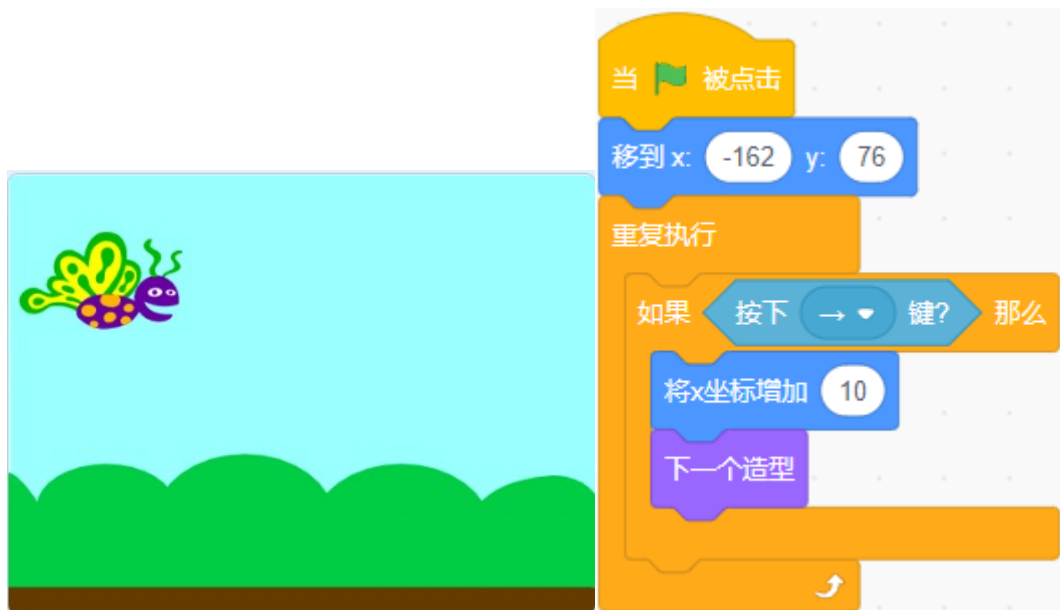
- A. 100
- B. 110
- C. 90
- D. 10

25. 小明、小红、小刚、小华去买水果。小明发现他买的水果比小红少，小红发现她买的水果比小刚多，小华发现他买的水果比小明少。谁买的水果最多？（ ）

- A. 小明
- B. 小红
- C. 小刚
- D. 小华

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

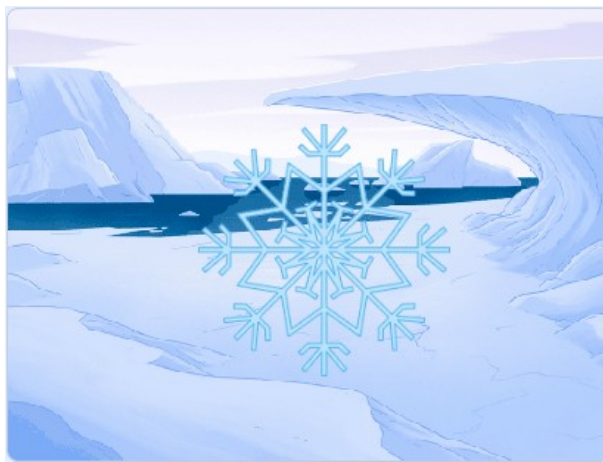
26. 蝴蝶初始位置如下图所示，运行程序后，按下一次→键，蝴蝶可以水平向右移动 10 步。（ ）



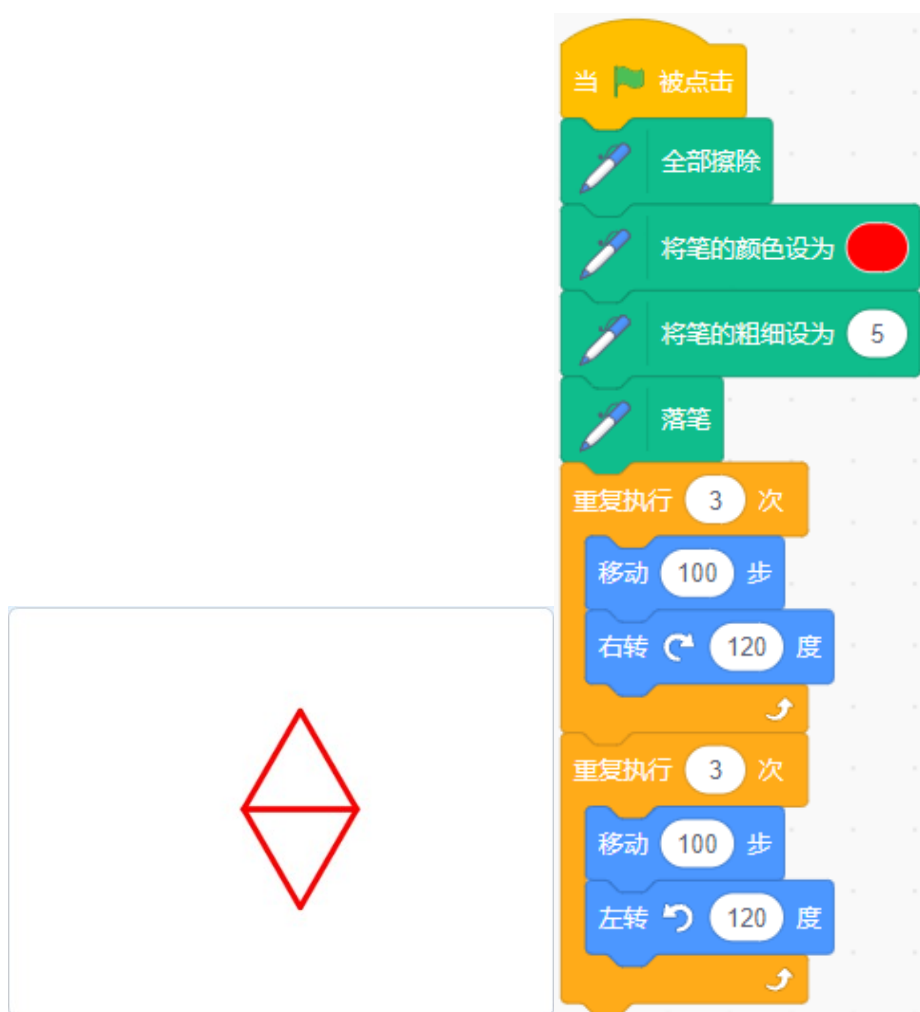
27. 点击绿旗，运行下列程序，不做任何操作，会播放声音 Cave。（ ）



28. 运行下列程序后，按下空格键，雪花角色会逐渐消失，再逐渐显示。（ ）



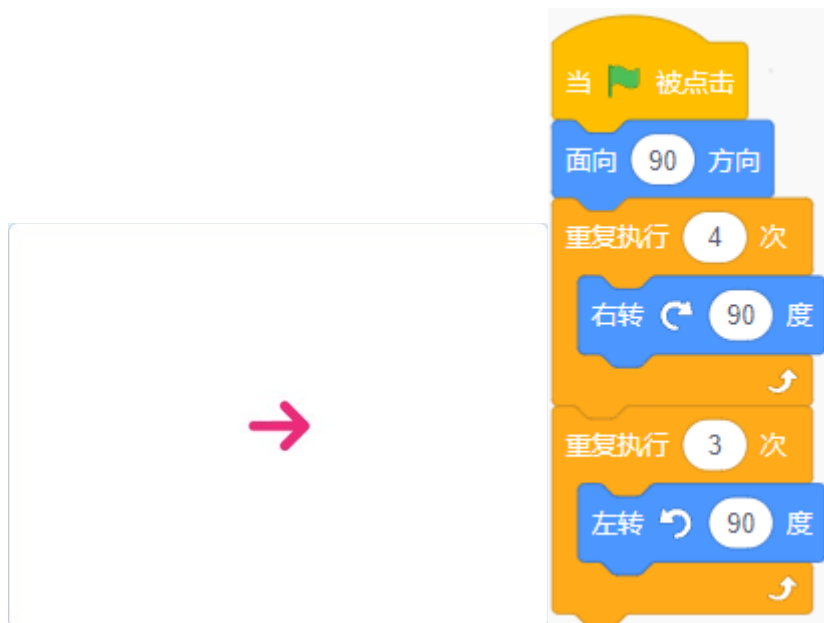
29. 默认小猫角色，初始方向为水平向右，运行一次下列程序后，舞台上能画出如下左图所示的图案。（ ）



30. 气球的程序如下图所示，运行程序后，多次按下空格键，气球会不断变小。（ ）



31. 箭头初始位置如下图所示，运行程序后，箭头会朝下。（ ）



32. 小猫的程序如下图所示，初始位置为(0,0)，点击小猫后，小猫会瞬间移到(100,100)。()



33. 有两根同样长的绳子，第一根剪去 12 米，第二根接上 7 米。现在第一根比第二根少 5 米。()

34. 舞台背景总是位于所有角色的最下面。()

35. 小猫角色的程序如下图所示，点击绿旗后，先按下右键，再按下左键，小猫会先向右移动 100 步，再向左移动 100 步。()



三、编程题(共 2 题，共 30 分)

36.

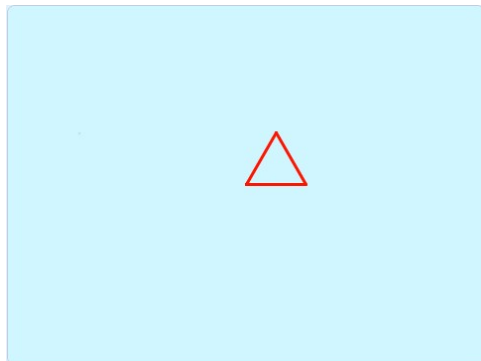
风车

1.准备工作

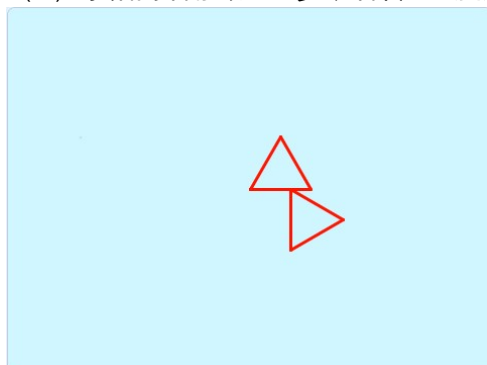
- (1) 默认小猫角色；
- (2) 添加背景：Blue Sky 2。

2.功能实现

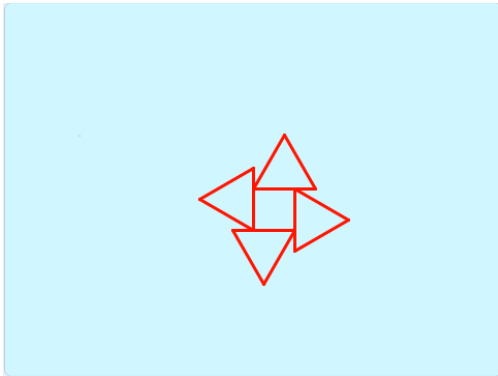
- (1) 小猫隐藏，初始位置为(0,0), 面向 90 方向，画笔颜色为红色，画笔粗细为 3；
- (2) 先绘制一个边长为 60 的等边三角形；



- (3) 小猫向右移动 40 步，右转 90 度后，绘制第二个三角形；



(4) 依次画出四个三角形。



评分标准：

- (1) 能正确设置画笔的粗细为 3，颜色为红色；（2 分）
- (2) 能画出一个三角形；（5 分）
- (3) 能画出四个三角形；（4 分）
- (4) 四个三角形位置正确。（4 分）

37. 水果忍者猫

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Cat 2 和 Apple；
- (2) 给 Cat 2 添加 Oops 声音，给 Apple 添加 Chomp 声音；
- (3) 添加背景：Jungle。

2.功能实现

(1) 程序开始，小猫的初始位置为(0,0)，面向 90 方向，苹果移到舞台随机位置，大小为 50；



(2) 按下上下左右键，能够控制小猫上下左右移动，面向方向也随着变化；



- (3) 小猫碰到舞台边缘，播放声音 Oops，并移到初始位置(0,0)；
- (4) 苹果碰到小猫，播放声音 Chomp，并移到舞台随机位置。

评分标准：

- (1) 能够正确添加背景、角色；（2 分）
- (2) 能够正确添加声音；（2 分）
- (3) 按下上下左右键能控制小猫上下左右移动；（2 分）
- (4) 能跟随不同按键改变方向；（4 分）
- (5) 小猫碰到舞台边缘，能播放声音，回到初始位置；（2 分）
- (6) 苹果碰到小猫，能播放声音，移到舞台随机位置。（3 分）