

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. 下列条件语句中，条件成立的是？（ ）

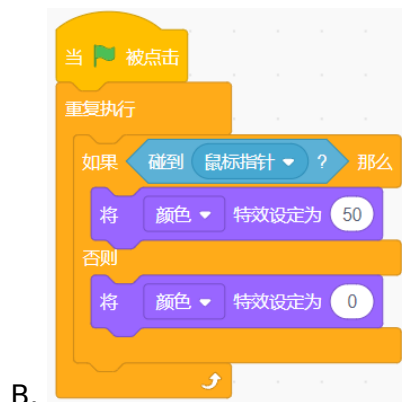
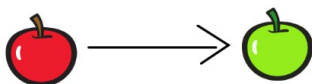


2. 默认小猫角色，运行下列程序后，会循环转几次？（ ）



A. 4次 B. 5次 C. 6次 D. 7次

3. 苹果颜色特效设为 50 为绿色，颜色特效设为 0 为红色，下列哪个选项的程序能让苹果在碰到鼠标时变为绿色，否则恢复默认红色？（ ）





C.



D.

4. 小刺猬在舞台上行走，一不小心碰到气球就会发出“叭”的声音，下列哪个选项能实现这个功能？（ ）



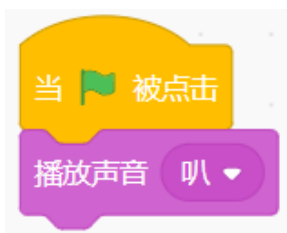
A.



B.



C.



D.

5. 下列哪个程序能让星星一直闪烁？（ ）

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

6. 下列哪个选项可以让小猫从1数到3？（ ）

- A. 
- B. 



C.



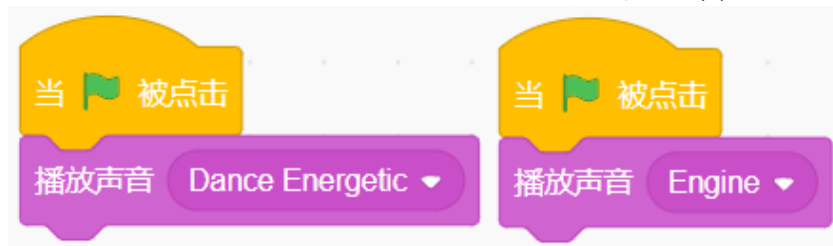
D.

7. 运行下列程序后，舞台上会有多少个星星？（ ）



A. 36 B. 10 C. 5 D. 6

8. 同时运行下列两个程序，最终听到的声音效果是？（ ）

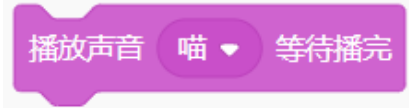
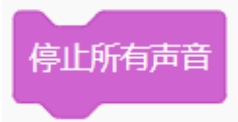


A. 只播放“Dance Energetic”声音 B. 只播放“Engine”声音  
C. 两种声音混合播放 D. 无声音

9. 表达式  $(15 + 3) \times 2 - 10 \div 2$  的结果是？（ ）

A. 30 B. 31 C. 35 D. 40

10. 小猫需要播放声音喵并等待播放完毕后再移动，应该使用下列哪个选项的积木？（ ）

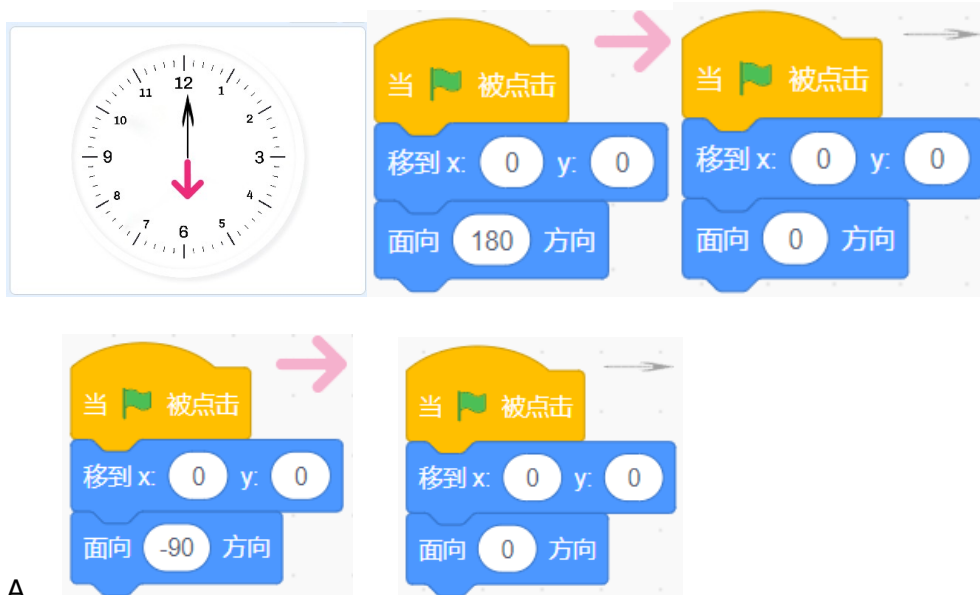
- A.  B. 
- C.  D. 

11. 默认小猫角色，运行下列程序后坐标变为？（ ）



- A. (0,0) B. (0,30) C. (30,0) D. (30,30)

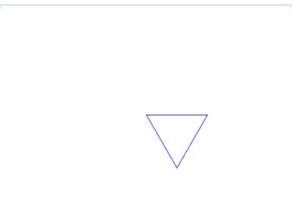
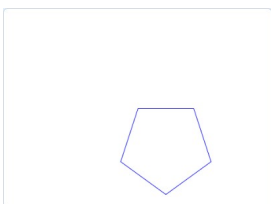
12. 时针为红色箭头，分针为黑色箭头，时针和分针的中心点分别设置为指针根部。如果要将钟面调整为3点钟，应该运行下列哪个选项的程序？（ ）

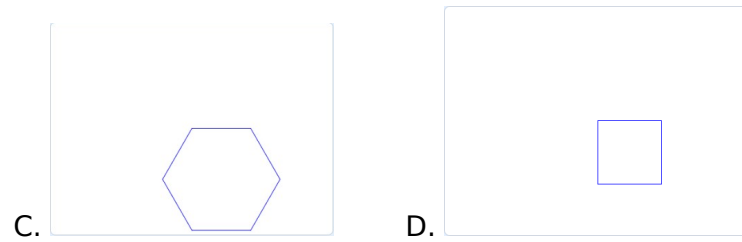


- B.  
- C.  
- D.  

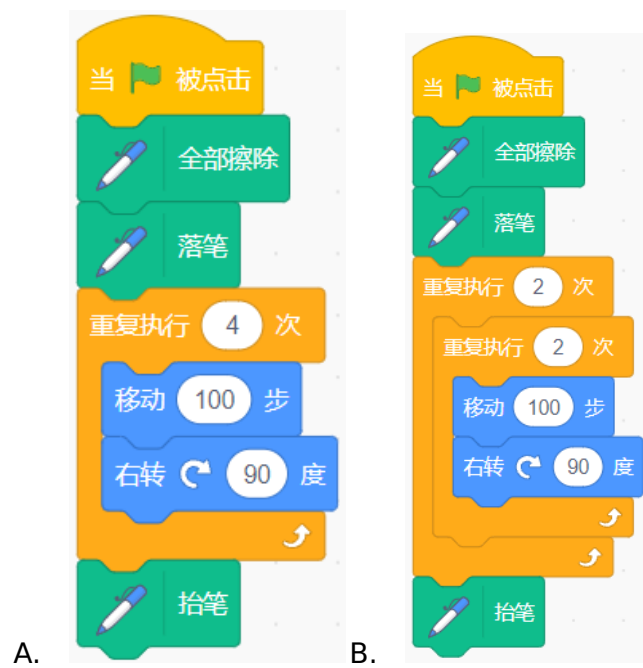
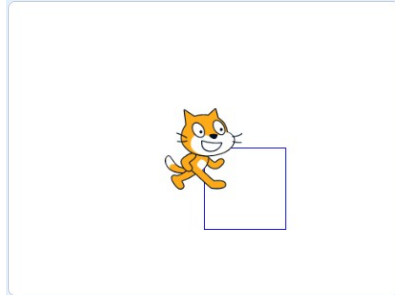
13. 运行下列程序后，舞台上能看到哪个图案？（ ）



- A.  B. 



14. 下列哪个选项的程序无法让角色在舞台上画出一个边长为 100 的正方形？（ ）





C.



D.

15. 小鸭子位置如下图所示，运行下列程序后，小鸭子会说？（ ）



A. 碰到边缘 B. 碰到土地 C. 碰到树叶 D. 碰到白云

16. 观察一下图形的变换规律，选择合适的图形填入空白处？（ ）

第一行：△▽○◇

第二行：▽○◇△

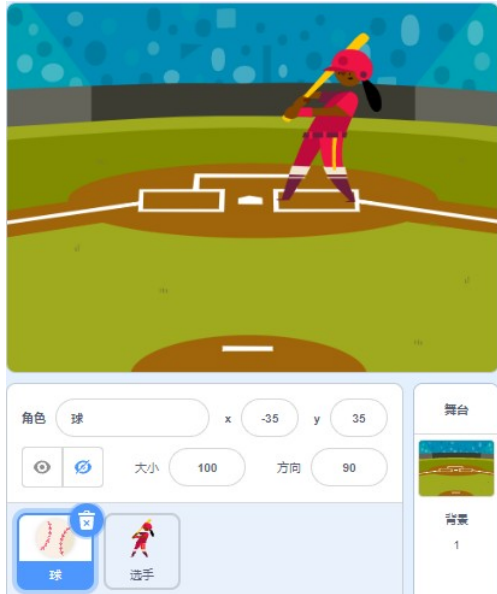
第三行：○◇△▽

第四行：\_\_\_\_\_

A. △○▽◇ B. ▽△○◇ C. ◇○▽△ D. ◇△▽○

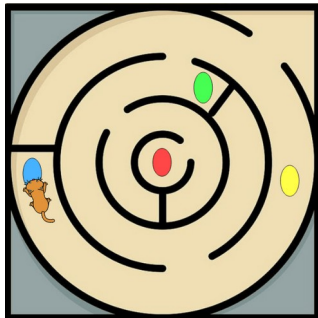
17. 制作一个击球的游戏，但是球在舞台上不见了，点击哪里能让球重新出现？（ ）





- A.
- B.
- C.
- D.

18. 要实现按下空格键，小猫如果碰到蓝色圆点就被传送到红色圆点的位置，下列哪个选项能实现这个功能？（ ）



- A.
- B.



C.



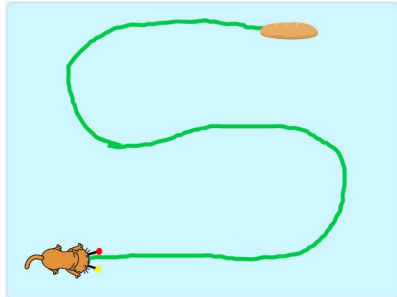
D.

19. 箭头的中心点在根部位置，运行下列程序后，箭头从开始旋转到停下来会碰到几个球？  
( )



A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

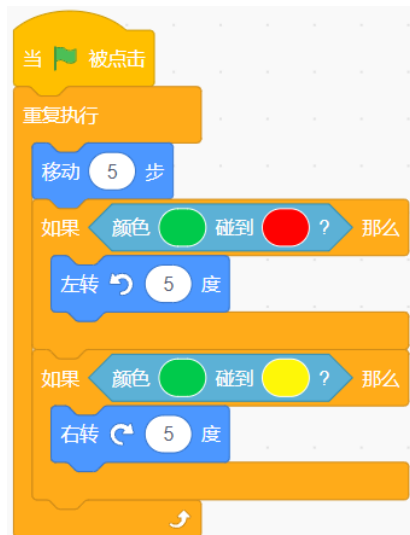
20. 小猫有红色和黄色的小触须，给小猫编写程序，左触须碰到绿线左转，右触须碰到绿线右转，这样小猫就能沿着路线吃到面包，下列哪个选项可以实现这个效果？ ( )



A.



B.

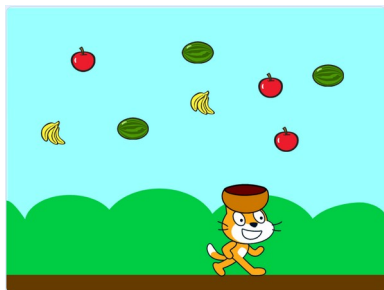


C.



D.

21. 在接水果游戏中，能够实现按下键盘←键小猫向左移动，按下→键小猫向右移动的是？  
( )



A.



B.



C.



D.

22. 小女孩的位置如下图所示，运行下列程序后，小女孩会说什么？（ ）



A.



B.



C.



D.

23. 在问号处填入下列哪个选项的文字，符合前面的规律？（ ）

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 双 | 朋 | 弱 | ? |
|---|---|---|---|

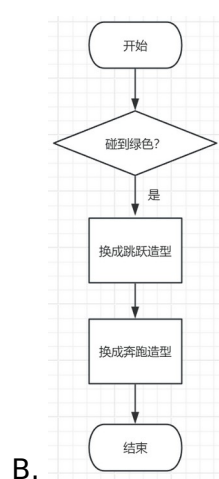
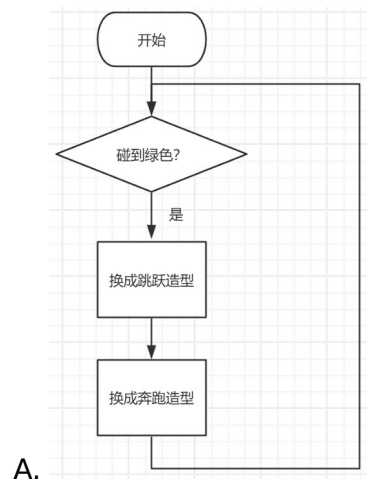
A. 只 B. 声 C. 今 D. 林

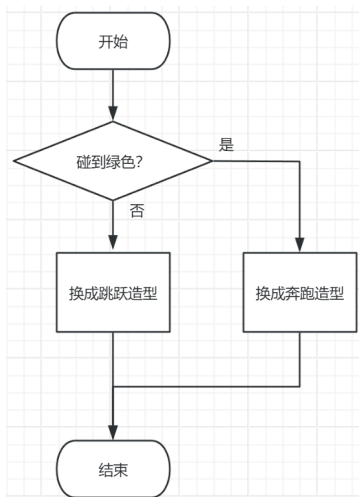
24. 观察下面的数字序列规律，问号处数字是什么？（ ）

|   |   |   |    |   |
|---|---|---|----|---|
| 1 | 4 | 7 | 10 | ? |
|---|---|---|----|---|

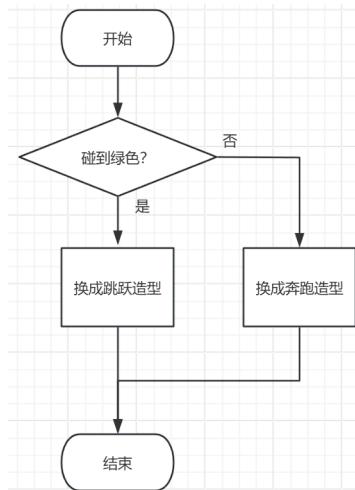
A. 10 B. 11 C. 12 D. 13

25. 能够正确表示下列程序的流程图是？（ ）





C.



D.

## 二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. 下列条件判断积木只能跟侦测中碰到角色积木结合，判断一个角色是否碰到了另外一个角色，不能判断一个角色是否碰到某种颜色。（ ）

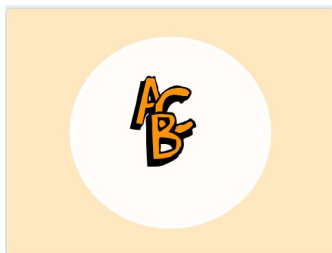


27. 默认小猫角色，执行下面程序，会一直在舞台上移动，不会停下来。（ ）



28. 从声音库选择声音后，无法调整声音的播放速度。（ ）

29. 角色初始位置如下图所示，点击绿旗运行完所有程序后，角色 B 在最上层。（ ）



30. 运行下列程序后，能够实现鼠标碰到按钮，按钮可以换颜色的动态效果。（ ）



31. 蛋糕角色程序如下图所示，运行下列程序后，鼠标在舞台的任意位置单击，都可以将蜡烛熄灭。（ ）



32. 环形跑道上正在进行长跑比赛。每位运动员前面有 8 个人在跑，每位运动员后面也有 8 个人在跑。跑道上一共有 9 个运动员。（ ）
33. 使用图章印出角色图案时，要先使用落笔积木，再使用图章积木，不然印不出图案。（ ）
34. 小熊的位置和程序如下图所示，按下空格后，小熊面向-90 方向。（ ）



35. 默认小猫角色，运行下面程序会在舞台上一一直移动，停不下来。（ ）

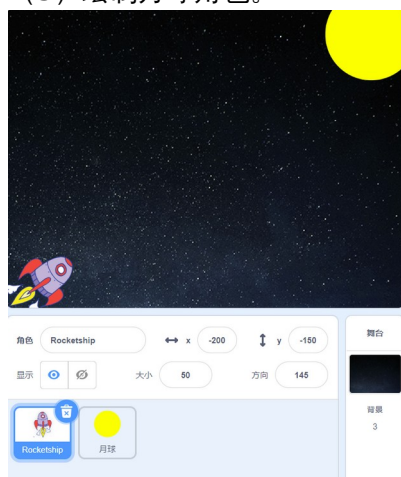


### 三、编程题(共 2 题，共 30 分)

#### 36. 小火箭飞向月球

##### 1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Rocketship；
- (2) 删除默认白色背景，添加背景 Stars；
- (3) 绘制月球角色。



##### 2.功能实现

- (1) 点击绿旗，火箭初始位置在舞台左下角，初始造型为“rocketship-a”，播放声音“space ripple”，月球初始位置舞台右上角；
- (2) 按下空格键，火箭向月球方向持续移动，直到碰到月球；
- (3) 火箭移动过程中不断切换造型；
- (4) 火箭碰到月球后，停止所有脚本。

#### 37. 绘制彩色风车

##### 1.准备工作

- (1) 默认小猫角色，设置为隐藏状态；
- (2) 添加背景：Desert。

##### 2.功能实现

- (1) 小猫的初始位置为(0,0)，初始方向是面向 90 方向；
- (2) 画笔的粗细为 5，画笔的初始颜色自定义；
- (3) 绘制如下所示图形，三角形边长为 100。



