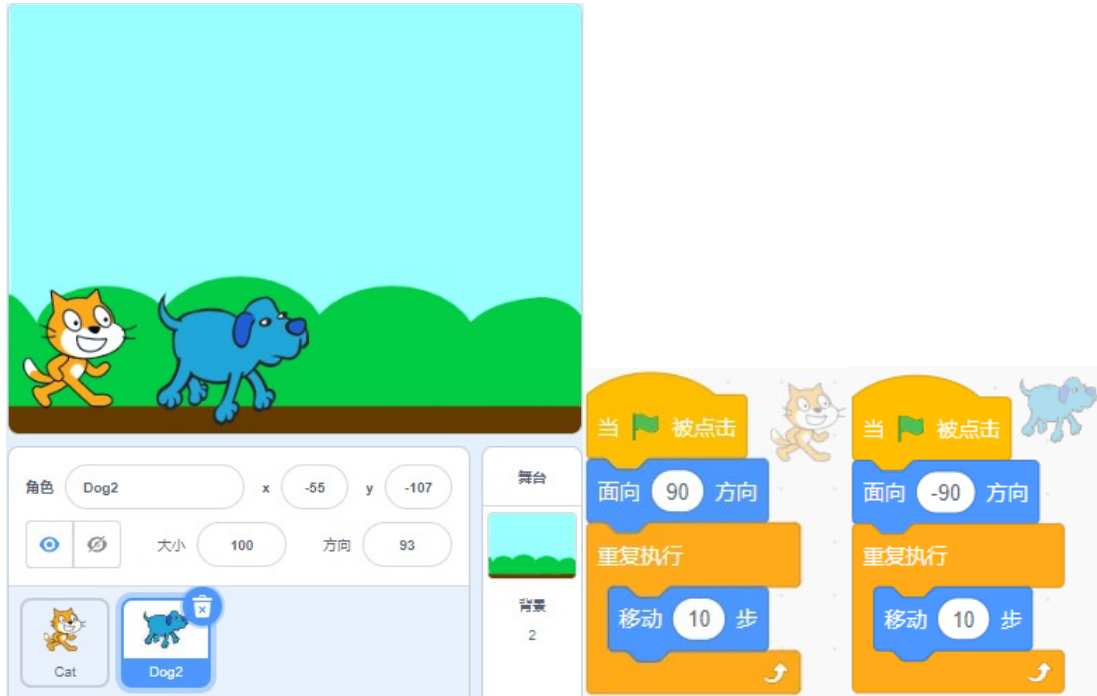


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（二级）

分数：100 题数：37

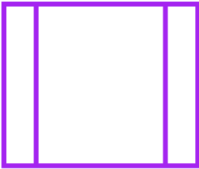
一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 小猫和小狗初始位置如下图所示，点击绿旗后会发生什么？（ ）

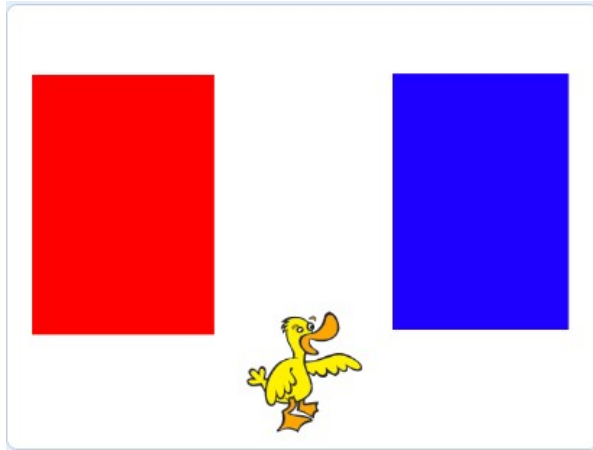


- A. 小猫和小狗都向右移动
 - B. 小猫向右移动到右边缘，小狗向左移动到左边缘
 - C. 小猫和小狗都向左移动
 - D. 小猫和小狗移动 10 步后停止
2. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到？（ ）



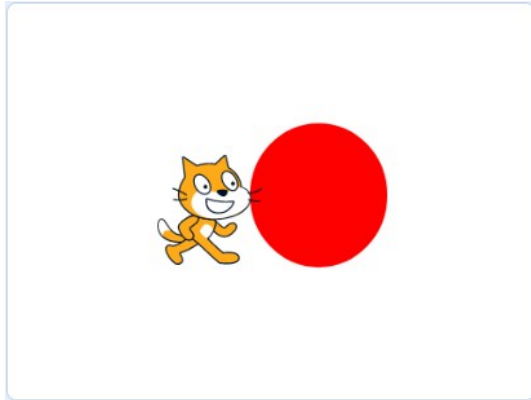
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

3. 小鸭子碰到红色区域就变小，碰到蓝色区域就变大，下列程序正确的是？（ ）



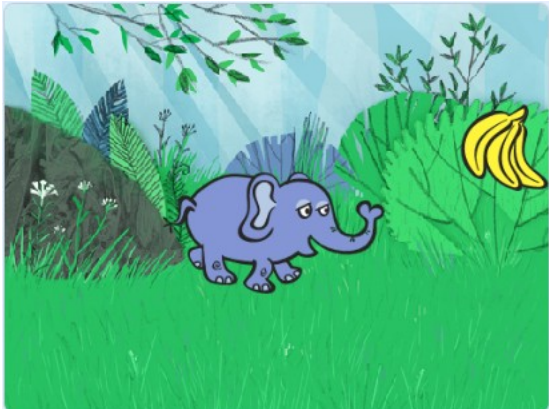
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

4. 背景上绘制了一个红色圆圈，小猫碰到红色会说“碰到红色啦”，应该使用下列哪个选项的积木？（ ）



- A. B.
- C. D.

5. 大象能左右移动，碰到香蕉会说“我碰到啦”，碰到边缘能反弹，程序空白处应依次填入的积木是？（ ）



```

当 被点击
  面向 90 方向
  移到 x: 0 y: 0
  重复执行
    如果 按下 → 键? 那么
      移动 5 步
    如果 按下 ← 键? 那么
      移动 -5 步
    如果 碰到香蕉 那么
      说 我碰到啦 1 秒
      移到 x: 0 y: 0
    如果 碰到舞台边缘 那么
      右转 180 度
  
```

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

6. 哪吒踢毽子，当按下键盘上的“空格”键时，毽子会飞起来，应该使用下列哪个选项的积木作为触发条件？（ ）



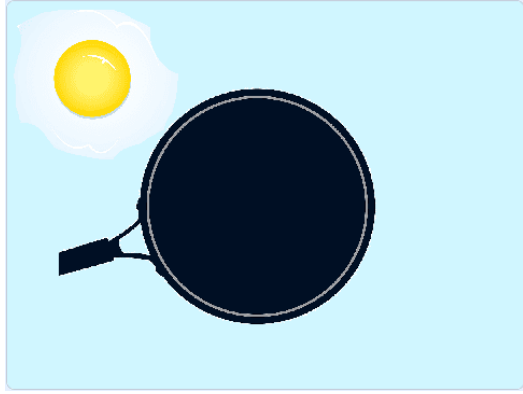
- A.  B. 
- C.  D. 

7. 观察下面图形排列规律，“?”处图形是？（ ）

◇ ○ ☆ ◇ ○ ☆ ?

- A. ◇
B. ○
C. ☆
D. △

8. 鸡蛋和煎锅角色初始位置如下图所示，煎锅中心点位置为（0,0），下列哪个程序能够实现鸡蛋移到煎锅上面，保持原样，实现“煎鸡蛋”的效果？（ ）



A.

```

当 绿旗 被点击
  移到最 前面
  移到 x: 0 y: 0
  将 亮度 特效设定为 0
  
```

B.

```

当 绿旗 被点击
  移到最 后面
  移到 x: 0 y: 0
  将 亮度 特效设定为 0
  
```

C.

```

当 绿旗 被点击
  移到最 前面
  移到 x: 0 y: 0
  将 亮度 特效设定为 100
  
```

D.

```

当 绿旗 被点击
  移到最 后面
  移到 x: 0 y: 0
  将 亮度 特效设定为 100
  
```

9. 两个角色初始位置如下图所示，初始方向都为面向 90 方向，点击绿旗，下列哪个选项的程序能够让他们“面对面”？（ ）

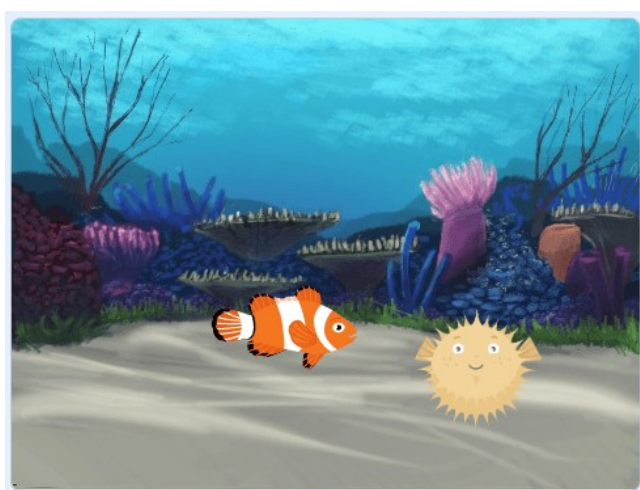


- A.
- | | |
|---|---|
| <pre> 当 被点击 移到 x: -49 y: -40 面向 -90 方向 </pre> | <pre> 当 被点击 将旋转方式设为 左右翻转 移到 x: 48 y: -35 面向 -90 方向 </pre> |
|---|---|
- B.
- | | |
|---|---|
| <pre> 当 被点击 将旋转方式设为 左右翻转 移到 x: -49 y: -40 面向 90 方向 </pre> | <pre> 当 被点击 移到 x: 48 y: -35 面向 90 方向 </pre> |
|---|---|
- C.
- | | |
|--|---|
| <pre> 当 被点击 将旋转方式设为 左右翻转 移到 x: -49 y: -40 面向 -90 方向 </pre> | <pre> 当 被点击 移到 x: 48 y: -35 面向 90 方向 </pre> |
|--|---|



D.

10. 下列哪个程序可以让小鱼捉到小河豚时说：“抓到你了！”，没抓到的时候说：“嘘……”
()





C.



D.

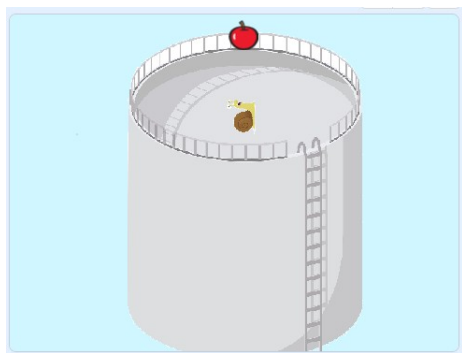
11. 两位同学在校门口相遇，当按下 a 键，女生说：“早上好”，当按下 p 键，女生说：“明天见”。下列哪个选项的程序能够实现这个功能？（ ）



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

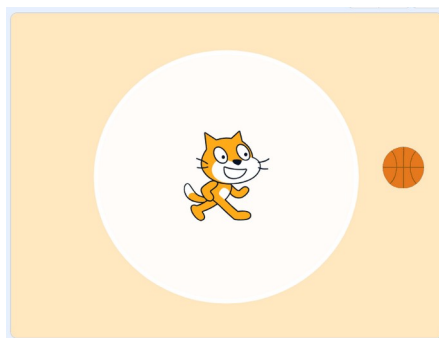
：

12. 井深 90 步，小蜗牛初始位置在井底，每往上爬 10 步，往下滑 2 步，要想使小蜗牛爬出井口吃到苹果，红框处应该填入几？（ ）



- A. 8
- B. 9
- C. 10
- D. 11

13. 小猫角色运行下列程序，说法正确的是？（ ）



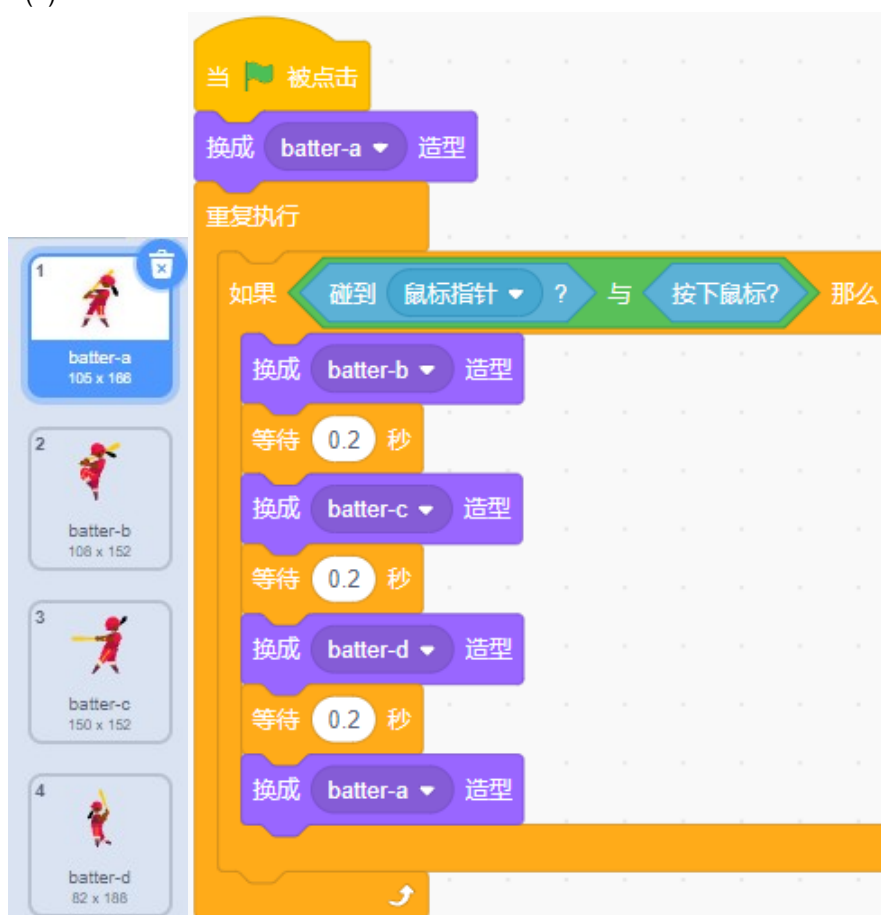
- A. 小猫静止不动
- B. 小猫一直滑行，停不下来
- C. 小猫碰到篮球会停止不动
- D. 小猫滑行一次，不管碰到还是没有碰到篮球，都会停下来

14. 蜻蜓初始位置如下图所示，运行下列程序，正确的是？（ ）



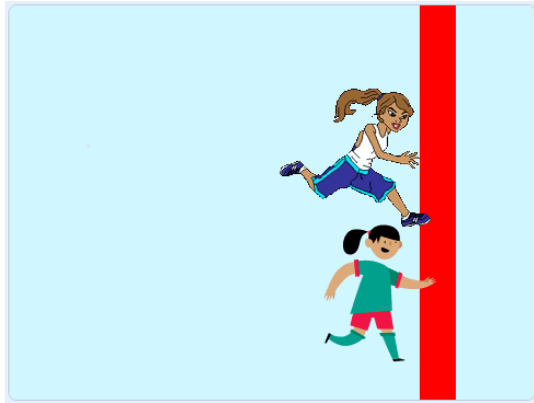
- A. 蜻蜓不断移到随机位置
- B. 蜻蜓不动，一直停在白色区域
- C. 蜻蜓落到浅黄色区域
- D. 蜻蜓消失

15. 小女孩有四个造型，运行下列程序后，用鼠标点击一次小女孩，会切换成哪个造型？（ ）



- A. batter-a
- B. batter-b
- C. batter-c
- D. batter-d

16. 小红和小蓝参加了跑步比赛，如果她俩同时碰到红线，就是并列第一，下列哪个选项不能判断两人是否并列第一？（ ）



A. 如果 碰到 小蓝 ▾ ? 与 碰到 小红 ▾ ? 那么
说 并列第一 2 秒

B. 如果 碰到 小蓝 ▾ ? 或 碰到 小红 ▾ ? 那么
说 并列第一 2 秒

C. 如果 碰到 小红 ▾ ? 那么
如果 碰到 小蓝 ▾ ? 那么
说 并列第一 2 秒

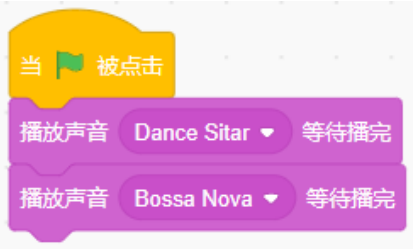
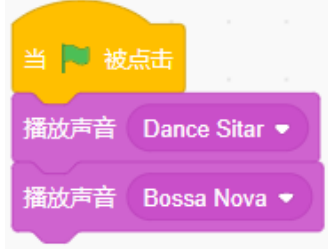
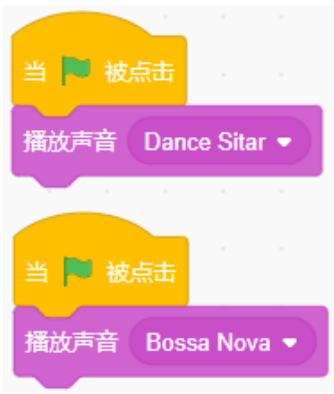
D. 如果 碰到 小蓝 ▾ ? 那么
如果 碰到 小红 ▾ ? 那么
说 并列第一 2 秒

17. 下列哪个选项的程序不能实现如下图所示的效果？（ ）

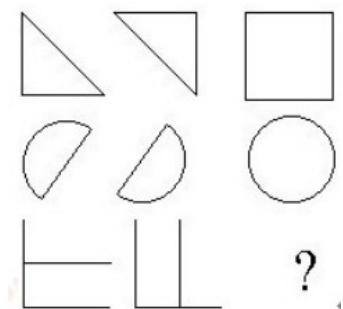


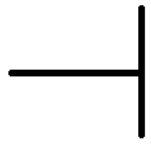
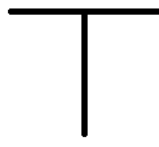
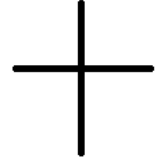
18. 下列哪个选项的程序，无法做到两个音乐同时播放？（ ）

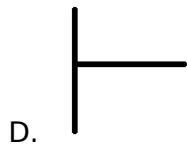


- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

19. “?”处应填什么样的图形？（ ）



- A. 
- B. 
- C. 

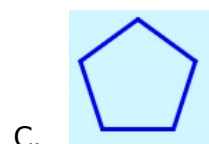
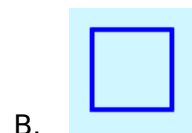
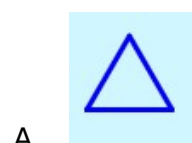


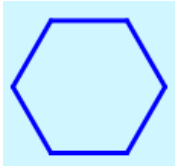
20. 观察下列数字规律，横线处应填写？（ ）

15、11、13、13、11、15、9、17、7、____、____、21、3

- A. 19 5
- B. 19 7
- C. 11 5
- D. 11 7

21. 默认小猫角色，初始位置在舞台中心，初始方向是面向 90，按下一次空格键，舞台上能看到？（ ）





D.

22. 小狗初始位置如下图所示，按下一次空格键运行下列程序，舞台上能看到？（ ）

当按下 空格 键

如果 碰到 黄色 ? 那么

移到 绿色

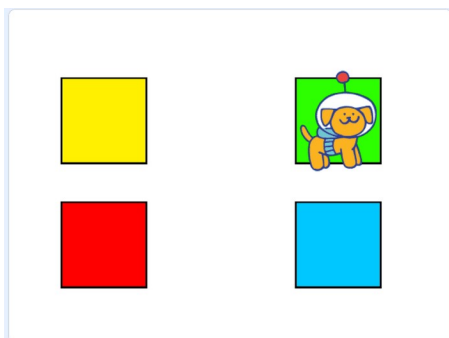
否则

移到 随机位置

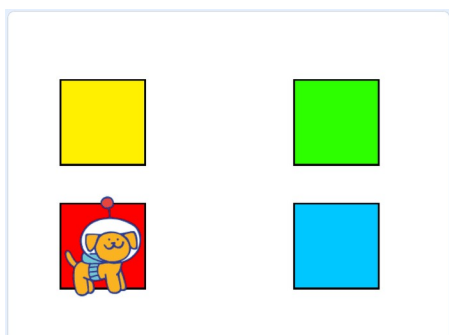
角色: 黄色 x: -137 y: 60 大小: 100 方向: 90

显示: ☒ ☐ 背景: 1

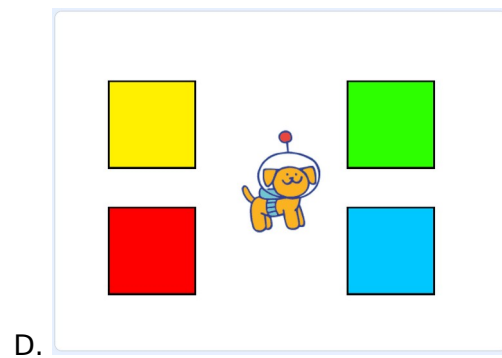
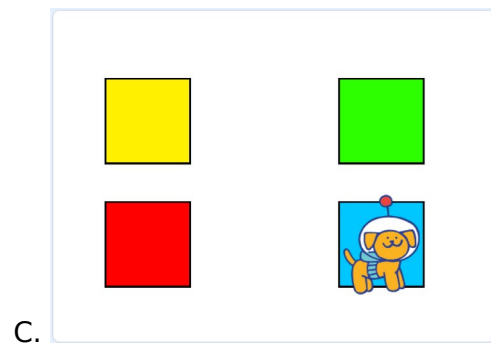
Dot 黄色 绿色 红色 蓝色



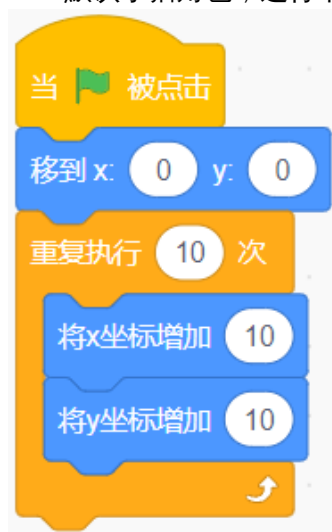
A.



B.



23. 默认小猫角色，运行下列程序后，坐标变为？（ ）



- A. (100,100)
- B. (0,100)
- C. (100,0)
- D. (0,0)

24. 音乐“Drum”的时长为 5 秒，下列哪个选项能循环不停地播放这段音乐？（ ）



25. 观察下列的数字序列，“？”处应填写？（ ）

0	1	1	2	3	5	8	?
---	---	---	---	---	---	---	---

- A. 10
B. 13
C. 15
D. 21

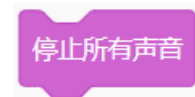
二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. 小猫角色初始位置在红色方格处，坐标为(-93,35)，每个方格的边长为 50，运行下列

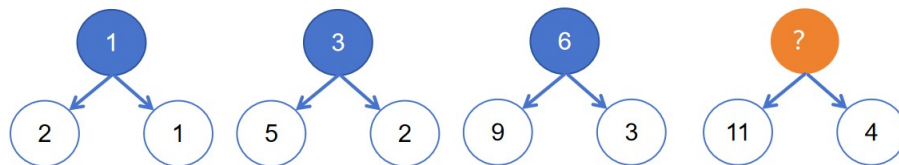
程序后，小猫最后移动到绿色方格处。（ ）



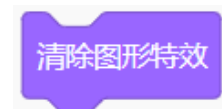
27. 下列积木会停止所有正在播放的声音。（ ）



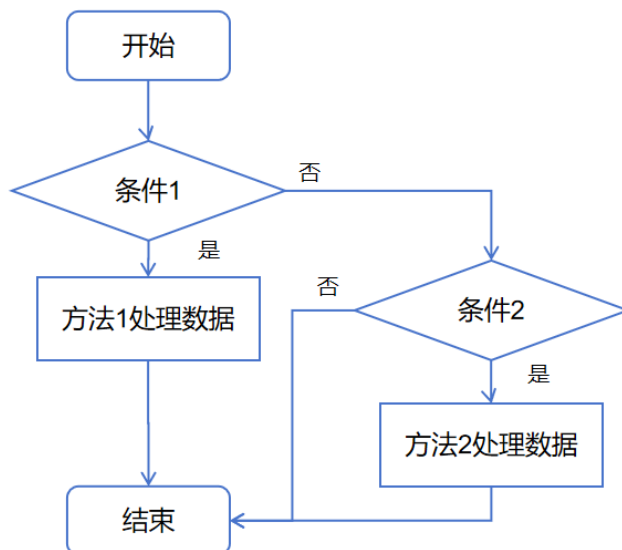
28. 观察规律，“？”处应该填写7。（ ）



29. 下列积木能擦除画笔绘制的图案。（ ）



30. 观察以下流程图，只有同时满足条件1和条件2，才能执行“方法1处理数据”。（ ）



31. 默认小猫角色，运行下列程序后，按下空格键，小猫会移到舞台右下角。（ ）



32. 默认小猫角色，运行下列程序，舞台上能看到一个正方形。（ ）



33. 红框里条件成立时，执行“那么”里面的程序；条件不成立时，会执行“否则”里面的程序（ ）



34. 下列积木只能侦测是否碰到了背景上的某个颜色，不能侦测是否碰到了角色身上的某个颜色。（ ）



35. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫先说“你好！”2 秒，再说“再见！”2 秒。（ ）



三、编程题(共 2 题，共 30 分)

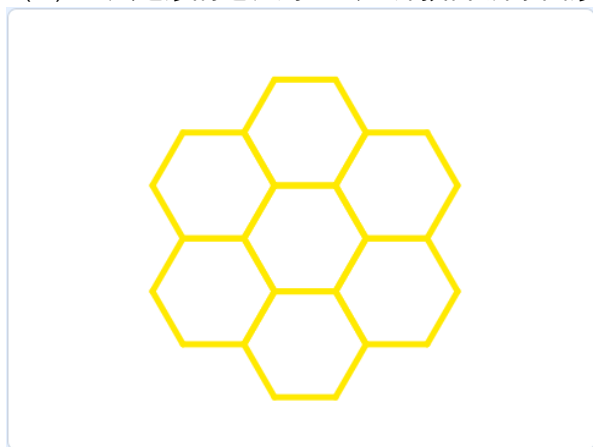
36. 绘制蜂巢

1.准备工作

- (1) 默认小猫角色；
- (2) 默认白色背景。

2.功能实现

- (1) 隐藏小猫，笔的颜色为黄色，笔的粗细为 5；
- (2) 正六边形的边长为 50，绘制如下所示图形。



评分标准：

- (1) 笔的颜色为黄色，笔的粗细为 5；（4 分）
- (2) 能画出一个正六边形；（4 分）
- (3) 能绘制出六个正六边形，并且中间围成一个正六边形。（7 分）

展示地址：点击浏览

考生答案：（此题已作答）

考生得分：15

是否评分：已评分

评价描述：

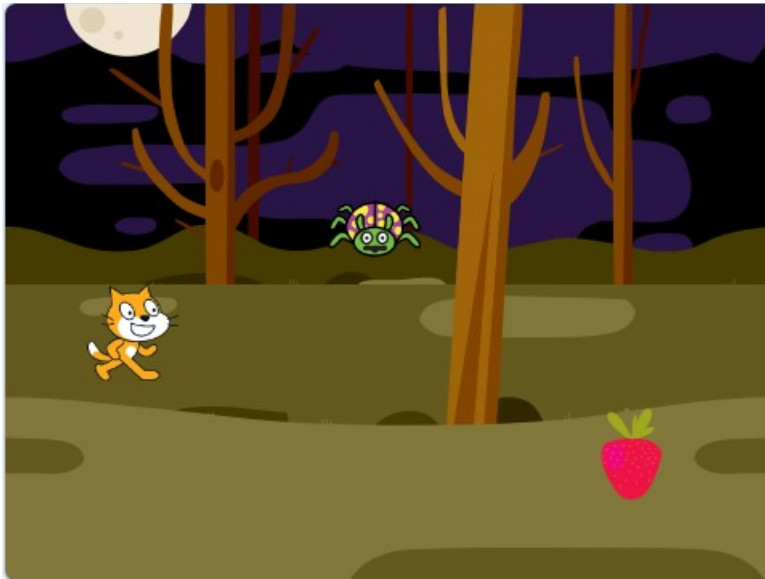
37. 丛林危机

1.准备工作

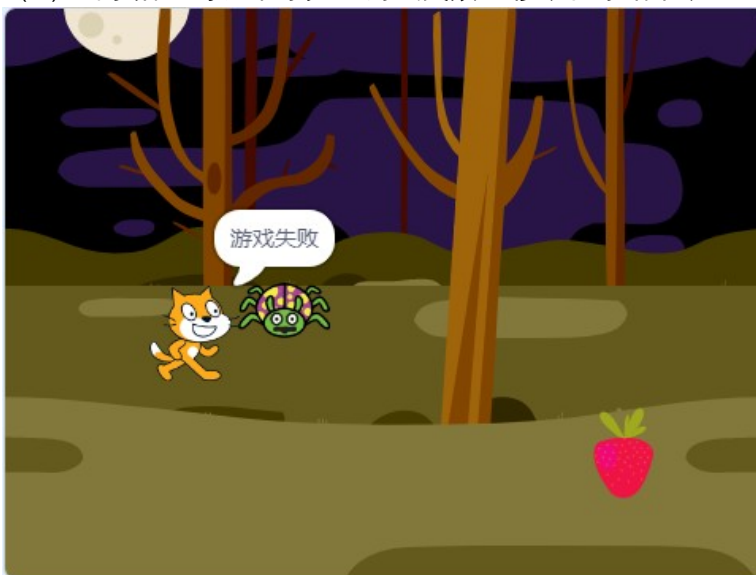
- (1) 默认小猫角色，添加角色：Ladybug2，Strawberry；
- (2) 添加背景：Woods。

2.功能实现

- (1) 小猫、蜘蛛、草莓的大小为 60，三个角色的初始位置如下图所示；



- (2) 按下上下左右键，能够控制小猫上下左右移动；小猫的方向不变，始终面向右；
- (3) 蜘蛛每隔 1 秒移到随机位置；
- (4) 当小猫碰到蜘蛛时说出“游戏失败”2 秒，程序结束；



- (5) 当小猫成功躲避蜘蛛，碰到草莓后说出“游戏通关”2 秒，程序结束。



评分标准：

- (1) 角色、背景选择正确；（3分）
- (2) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫行走；（5分）
- (3) 蜘蛛每隔1秒移到随机位置；（3分）
- (4) 当小猫碰到蜘蛛时说出“游戏失败”2秒，程序结束；（2分）
- (5) 当小猫成功躲避蜘蛛叮咬，碰到草莓后说出“游戏通关”2秒，程序结束。（2分）