

青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）

分数：100 题数：31

一、单选题(共 18 题，共 50 分)

1. 默认小猫角色，运行程序后，下列说法正确的是？（ ）



- A. 小猫的颜色、位置在一直变化
 - B. 小猫在舞台中的位置在一直变化，颜色只变一次
 - C. 小猫的颜色和位置只发生一次变化
 - D. 小猫在舞台中的颜色在一直变化，位置只变一次
2. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫面向的方向和走过的长度分别是？（ ）

青少年科创教育领航者



- A. 面向-90 方向，走过的长度为 210
- B. 面向 90 方向，走过的长度为 60
- C. 面向-90 方向，走过的长度为 60
- D. 面向 90 方向，走过的长度为 210
3. 方块角色的造型如下左图所示，右图由 100 个方块组成，其中的数字是方块角色的造型编号，请问右图对应的图案为？（ ）

1

方块1

24 x 24

2

方块3

24 x 24

3

方块4

24 x 24

4

方块5

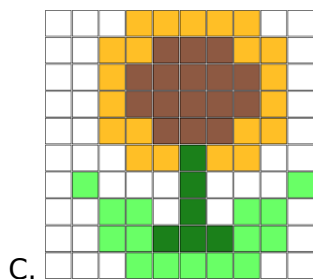
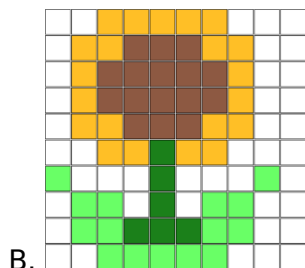
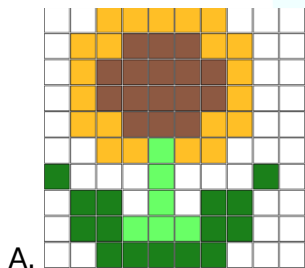
24 x 24

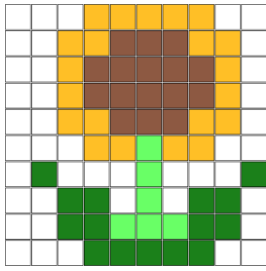
5

方块2

24 x 24

5	5	5	3	3	3	3	3	5	5
5	5	3	3	4	4	4	3	3	5
5	5	3	4	4	4	4	4	3	5
5	5	3	4	4	4	4	4	3	5
5	5	3	3	4	4	4	3	3	5
5	5	5	3	3	2	3	3	5	5
5	1	5	5	5	2	5	5	5	1
5	5	1	1	5	2	5	1	1	5
5	5	1	1	2	2	2	1	1	5
5	5	5	1	1	1	1	1	5	5



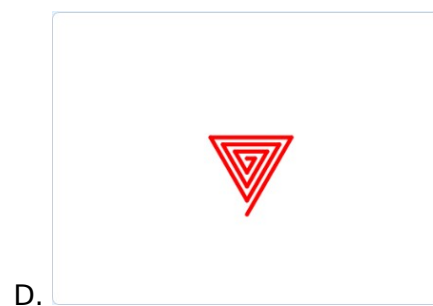
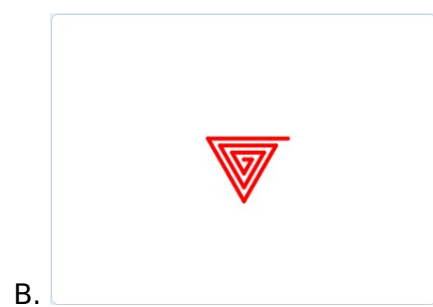


D.

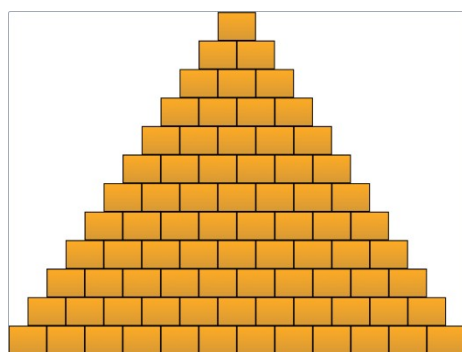
4. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到的图案是？（ ）



A.



5. 角色“砖块”的大小为 40×30 ，运行下列程序后，舞台上能看到如左图所示的金字塔图案，那么红框处应该填写？（ ）



A.

$$-240 + 11 - \text{每行个数} * 40$$

B.

$$-240 + 12 - \text{每行个数} * 40$$

C.

$$-240 + 12 - \text{每行个数} * 20$$

D.

$$-240 + 11 - \text{每行个数} * 20$$

6. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫说？（ ）



- A. -105
- B. -100
- C. -95
- D. 95

7. 某同学制作了一个模拟音乐播放器的作品，其中有一个按钮角色，造型如下图所示，点击处于播放造型的按钮时，可以开始播放音乐；点击处于暂停造型的按钮时，可以使正在播放的音乐暂停。下列哪个选项可以实现这个效果？（ ）



A.



B.

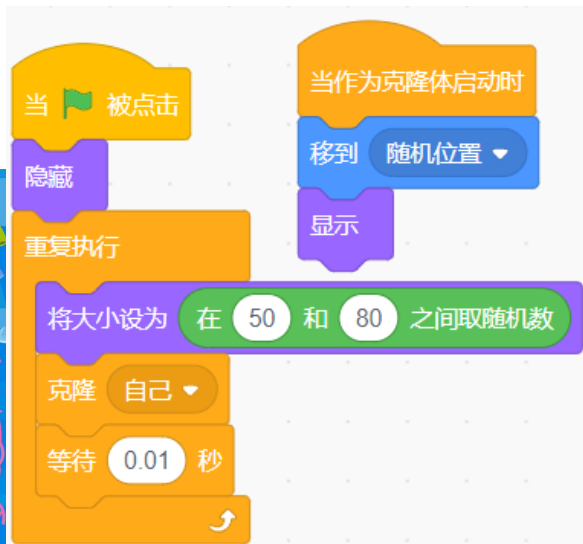


C.



D.

8. 运行下列程序，5 分钟后，舞台上大约能看见多少个钻石？（ ）



- A. 100
- B. 200
- C. 300
- D. 400

9. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫说？（ ）



- A. 12
- B. 18
- C. 126
- D. 138

10. 学校安装了一款自动感应水龙头，如果检测到与手的距离小于 8，同时温度大于 32°C 时，就打开水龙头，否则关闭水龙头。那么如下图所示的程序红框处应填写？（ ）



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

11. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫最终说出？（ ）



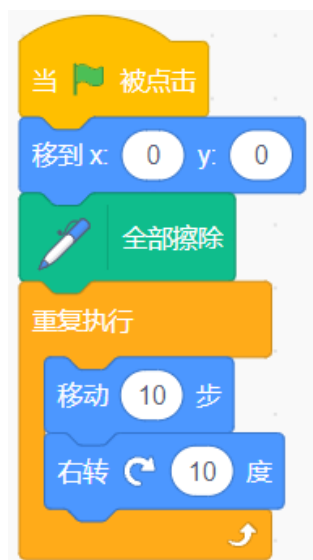
- A. 90
- B. 120
- C. 150
- D. 180

12. 运行下列程序后，角色说出的最大数是？（ ）



- A. 21
- B. 30
- C. 51
- D. 60

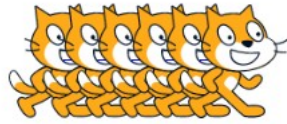
13. 想在舞台上画出一个圆形，运行下列程序后，舞台区没有出现圆形，下列程序缺少了哪一个积木？（ ）



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

14. 默认小猫角色，程序运行前是显示状态，运行下列程序后，舞台上能看到？（ ）





A.



B.



C.

编程

教育领航者



D.

15. 某次考试，A，B，C 三人的得分互不相同。

A 说：“我得了 96 分。”

B 说：“我的得分恰好是我们三人的平均分。”

C 说：“我的得分是比 B 低 2 分。”

下列说法正确的是？（ ）

A. B 的得分是 95

B. B 的得分是 94

C. B 的得分是 93

D. B 的得分是 92

16. 关于克隆体，下列描述正确的是？（ ）

A. 克隆与本体没有任何关系

B. 克隆体可以被删除

C. 克隆体的大小不可以更改

D. 克隆体的造型不可以更改

17. 默认小猫角色，显示状态，运行下列程序后，舞台上最多可以看到几只小猫？（ ）



A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

18. 运行下列程序后，变量*i*的值是？（ ）



- A. 1
- B. 2
- C. 13
- D. 21

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

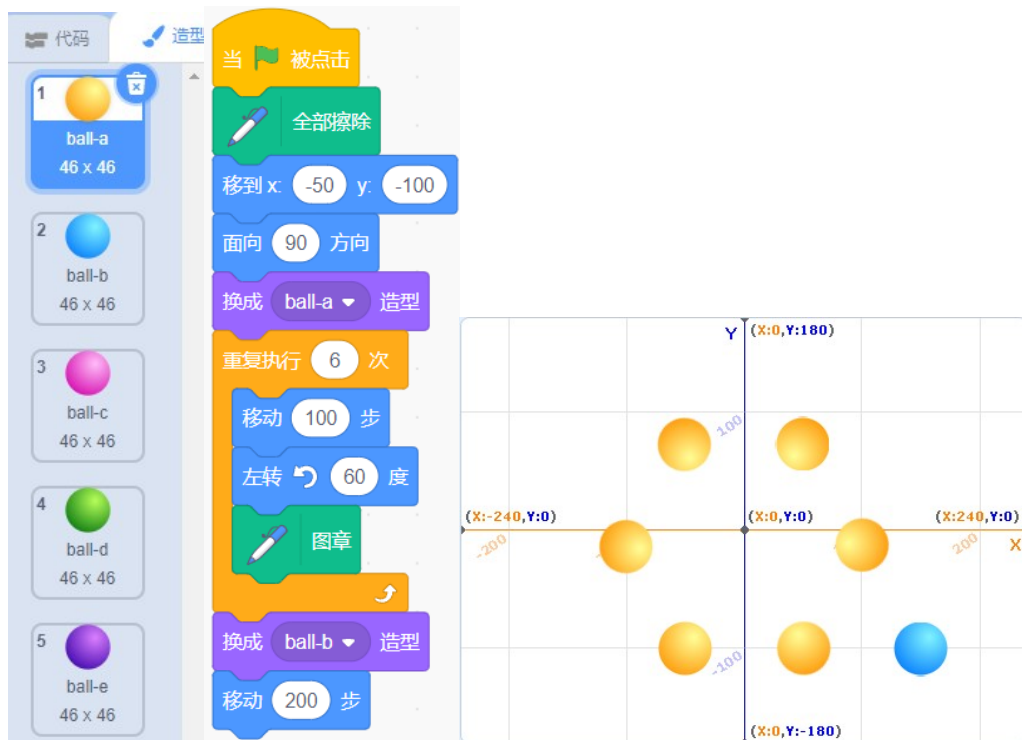
19. 默认小猫角色处于显示状态，运行下列程序后，舞台上最多能看到五只小猫。（ ）



20. 按照下列规律摆放卡牌，最后一个摆放的应该是蓝桃。（ ）



21. 小球角色的造型和程序如下图所示，运行程序后，舞台上小球分布如下右图所示。（ ）



22. 某班级要举行拔河比赛，想把学号 1 到 40 的学生分为两组，单数学号为第一小组，偶数学号为第二小组。下列程序可以实现这个需求。（ ）



23. 默认小猫角色，运行下列程序，会说 1+2+3+...+100 的和。（ ）



24. 创建一个变量，这个变量的初始值只能是数字。（ ）

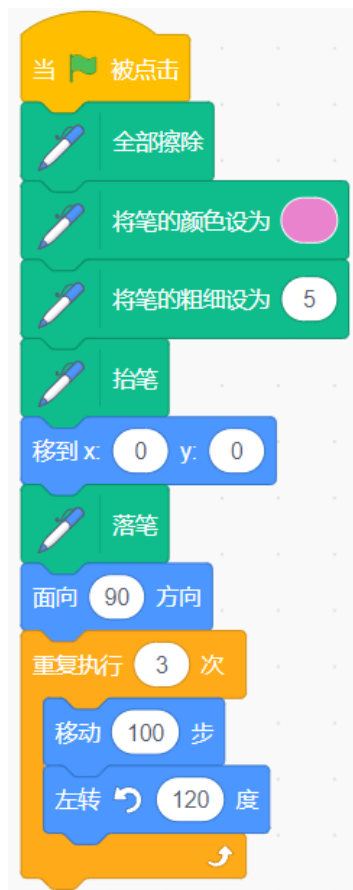
25. 下列程序是死循环，会一直不停地运行。（ ）



26. 默认小猫角色，运行下列程序，能绘制出一个三角形。（ ）

编程

青少年科创教育领航者



27. 使用设置画笔粗细积木，画笔粗细最大只能设置成 100。（ ）



28. 克隆体不能再克隆自己。（ ）

三、编程题(共 3 题，共 30 分)

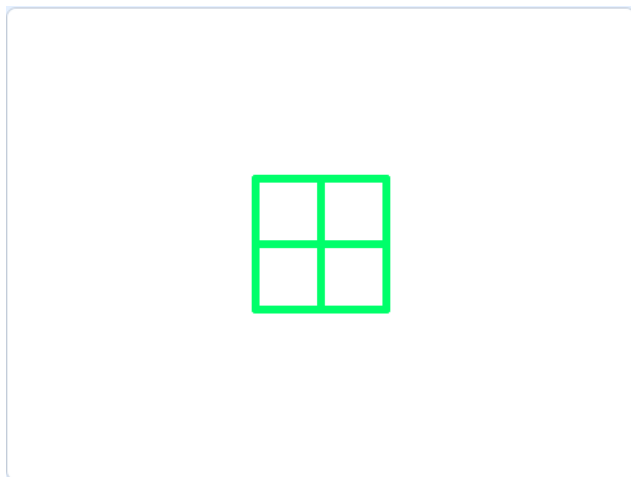
29. 绘制图形

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) 小猫隐藏，初始位置为(0,0)，面向 90 方向，画笔颜色为绿色，粗细为 6；
- (2) 绘制如下图所示的图形，四个正方形，边长自定义，不超出舞台即可。



评分标准：

- (1) 角色是隐藏的，舞台区背景是白色；（2分）
- (2) 画笔颜色为绿色；（2分）
- (3) 画笔粗细为6；（2分）
- (4) 能画出一个正方形；（2分）
- (5) 能正确画出四个正方形组成，形成一个田字。（2分）

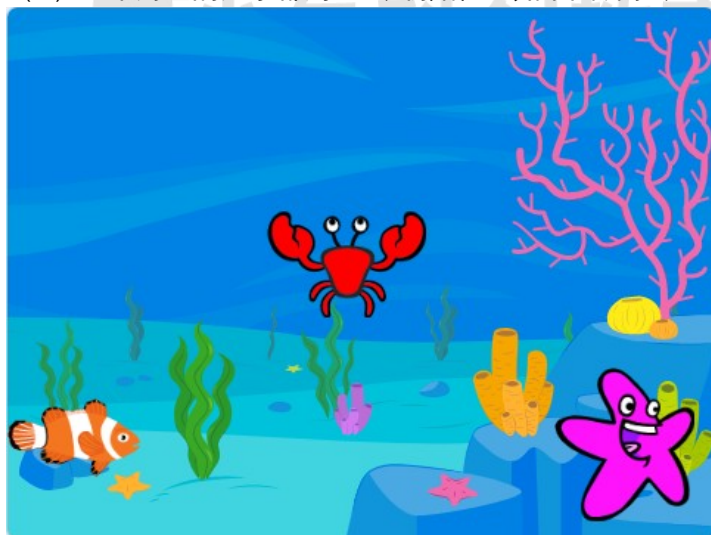
30. 疯狂的海底世界

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Crab、Starfish、Fish；
- (2) 添加背景 Underwater 1。

2.功能实现

- (1) 三个角色的大小都为80，初始位置如下图所示；



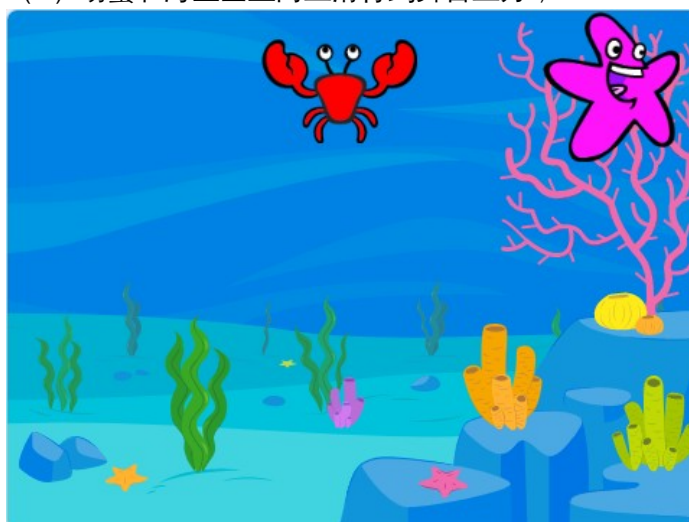
- (2) 点击绿旗，小鱼隐藏，螃蟹说“欢迎来到海底世界”2秒；



(3) 螃蟹说完后，海星说“一大波鱼儿马上来，快走！”2 秒；

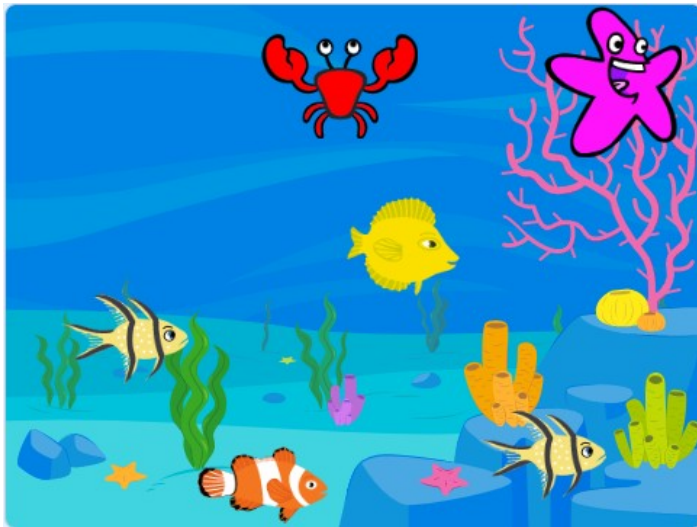


(4) 螃蟹和海星垂直向上滑行到舞台上；



(5) 每隔 1 秒有一只小鱼出现在舞台最左侧垂直方向的随机位置，造型随机，水平向右

不断游动，到达舞台最右侧后消失。



评分标准：

- (1) 点击绿旗，Crab 会说“欢迎来到海底世界”；（2 分）
- (2) 接着，Starfish 就说“一大波鱼儿马上游来，快走！”；（2 分）
- (3) 随后 Crab、Starfish 就滑行到舞台上；（2 分）
- (4) 每隔 1 秒出现一只小鱼，在最左侧垂直方向的随机位置；（2 分）
- (5) 小鱼造型随机，能从左侧游到右侧，到达舞台最右侧消失。（2 分）

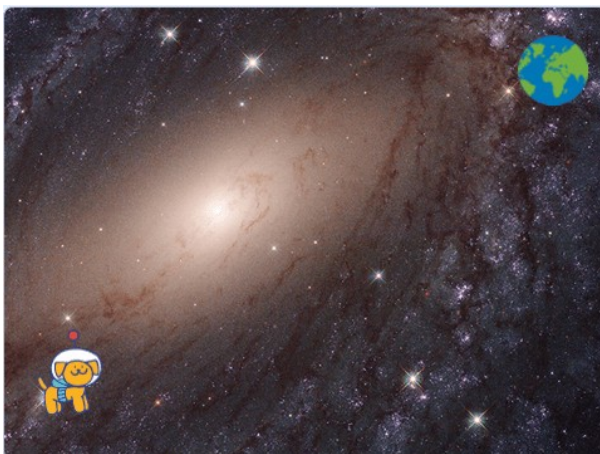
31. 返回地球

1. 准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Dot, Rocketship 和 Earth；
- (2) 添加背景：Galaxy。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，角色初始位置如下图所示，小狗和地球的大小为 50；



- (2) 小狗说“出发”2 秒后隐藏；



(3) 小狗说完后，火箭显示出来，初始大小为 100，初始位置在舞台左下角，面向地球一边移动，一边变小；



(4) 当火箭到达地球后消失。



评分标准：

编程

教育领航者

- (1) 角色添加正确，初始化位置正确；（2分）
- (2) 小狗说完“出发”后，隐藏；（2分）
- (3) 火箭等小狗说完后可以显示出来；（1分）
- (4) 火箭可以面向地球一直运动；（2分）
- (5) 火箭在移动过程中能不断变小；（2分）
- (6) 火箭碰到地球后可以隐藏。（1分）



青少年科创教育领航者