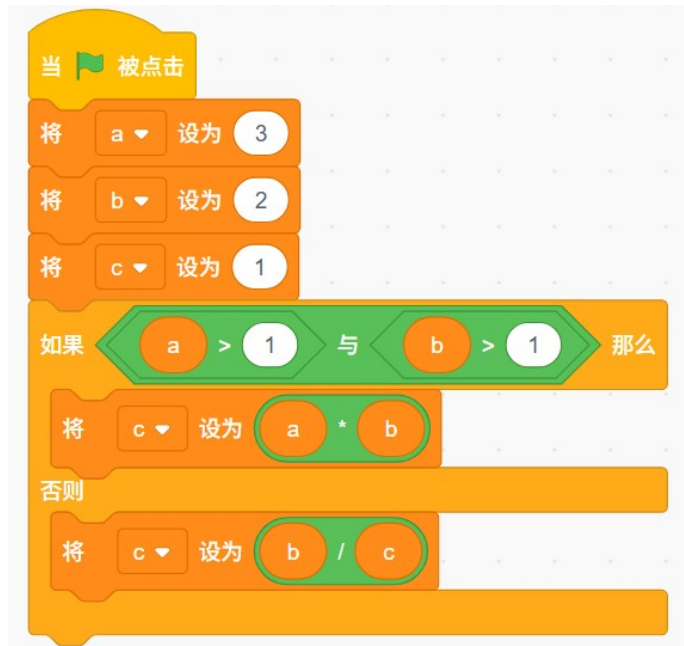


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）

分数：100 题数：31

一、单选题(共 18 题，共 50 分)

1. 运行下列程序后，变量 c 的值是？（ ）



- A. 3
- B. 1
- C. 2
- D. 6

试题编号：20250329-hlh-013

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：由程序可知，与运算判断条件为真，故变量 c 的值为变量 a 和变量 b 的乘积，故答案为 D。

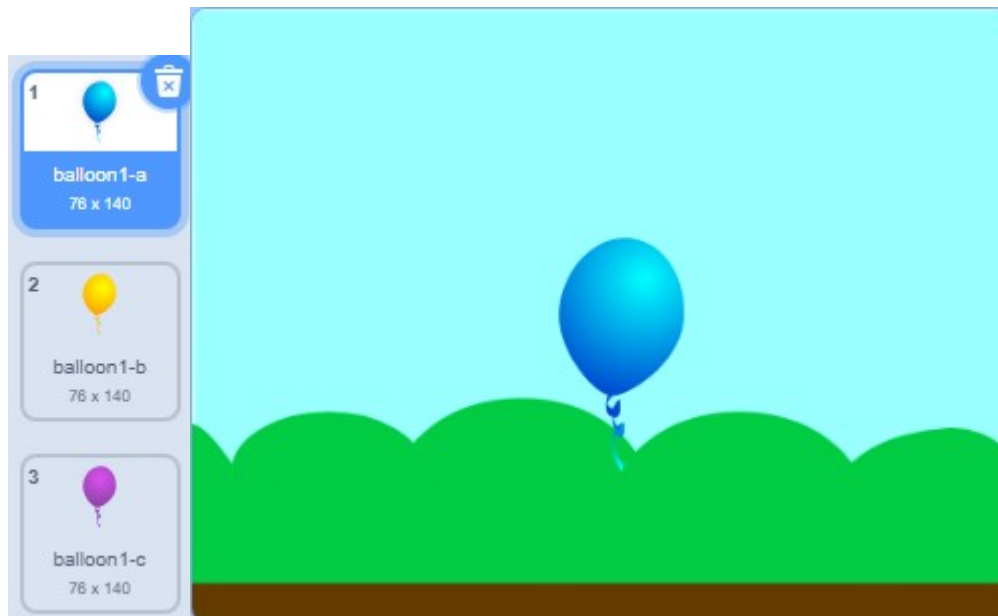
考生答案：D

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

2. 气球有 3 个造型，下列哪个选项不能让气球角色换成随机的造型？（ ）



试题编号：20250329-hlh-016

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：容易

试题解析：要让造型随机切换，必须使用随机数积木。D选项程序里【将变量设为1~3】，变量的值会变成“1~3”，它是一个字符串，不是1~3之间的某一个数，再执行【换成数造型】角色不会换成随机造型，其它三段程序都能让角色换成随机造型。故答案为D。

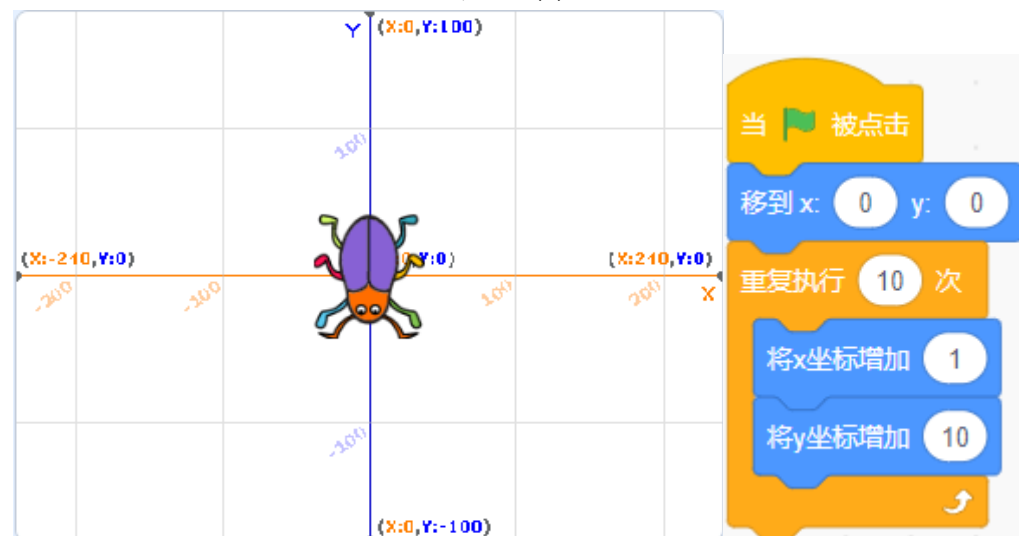
考生答案：D

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

3. 运行下列程序后，甲壳虫的坐标是？（ ）



- A. (10,0)
- B. (0,10)
- C. (100,100)
- D. (10,100)

试题编号：20250329-hlh-021

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：解析：进入循环之前，x坐标增加了10，变为10；y坐标增加了100，变为100。

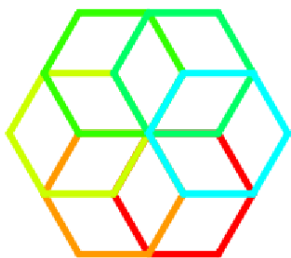
考生答案：D

考生得分：3

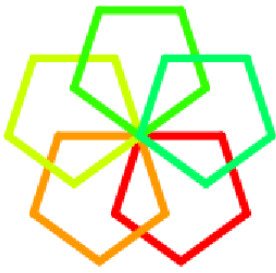
是否评分：已评分

评价描述：

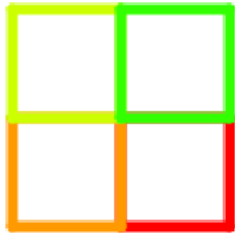
4. 默认小猫角色，运行下列程序，输入数字6，会绘制出哪个图案？（ ）



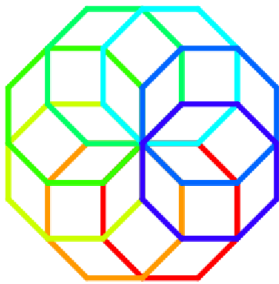
A.



B.



C.



D.

试题编号：20250329-hlh-026

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

试题解析：本题主要是考察画笔和循环基础知识，主要是理解外层循环和内层循环绘制的数量关系，输入 6 之后，按程序逻辑，应该是绘制 6 个旋转排列的正 6 边形。故答案为 A。

考生答案：A

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

5. 下列哪个积木不是循环语句？（ ）



A.

- B. 
- C. 
- D. 

试题编号：20250415-cxs010

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：c为条件判断，选择分支。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

6. 关于广播，下列说法错误的是？（ ）



- A. 角色可以向其他角色和舞台发送消息
- B. 舞台可以向角色和它自己发送消息
- C. 角色不能向自己广播消息
- D. 广播的消息，可以是字符串，也可以是变量

试题编号：20250415-cxs023

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：容易

试题解析：角色可以向自己广播消息。

考生答案：D

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

7. 编写猫捉老鼠的游戏，想增加一个 30 秒的倒计时功能，①和②处应该填写？（ ）



- A. 0, -1
- B. 0, 1
- C. 30, 1
- D. 30, -1

试题编号：20250421-xh-07

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：较难

试题解析：倒计时初始值为 30，每等待 1 秒，倒计时减 1。

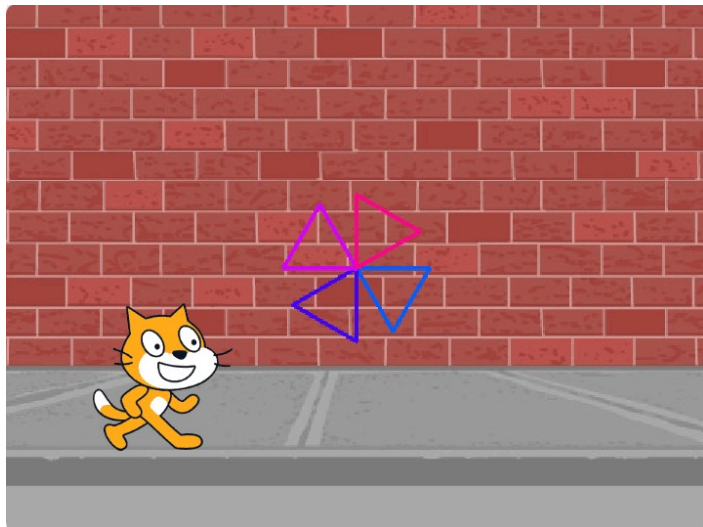
考生答案：D

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

8. 运行下列哪个程序，能绘制出如下图所示的“彩色风车”图案？（ ）





A.



B.



C.



D.

试题编号：20250422-xh-10

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：较难

试题解析：想让小猫绘制出彩色风车图案，需要用到循环嵌套结构，其中外层循环次数为 4，代表绘制 4 个三角形，内层循环次数为 3，完成一个三角形绘制，同时每次绘制完一个三角形，还应该将画笔的颜色增加 10，故正确答案为 C。

考生答案：C

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

9. 运行下列程序后，变量 a 的值不可能是？（ ）



- A. 9
- B. 10
- C. 12
- D. 13

试题编号：20250501-mxg-005

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：变量 a 的值为 3 到 12 之间的随机数，不可能为 13。

考生答案：D

考生得分：3

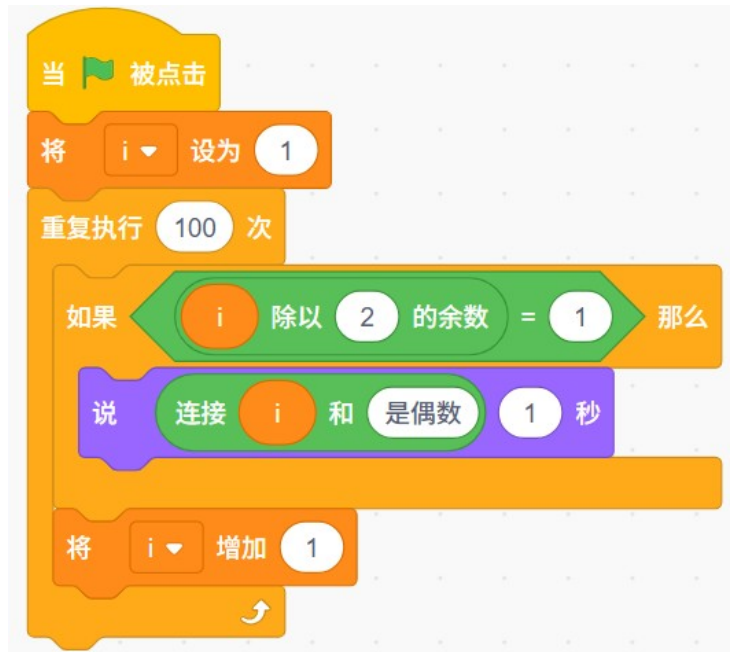
是否评分：已评分

评价描述：

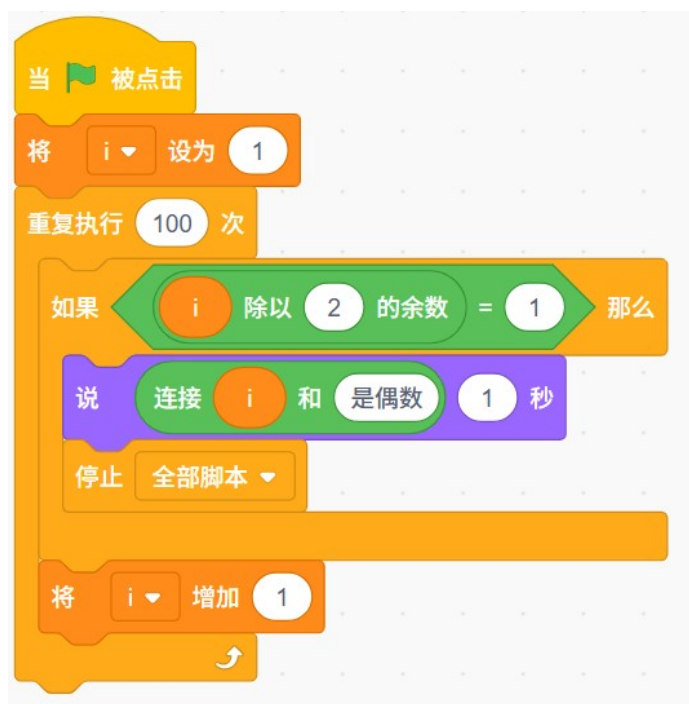
10. 一个正整数，如果它除以 2 的余数等于 0，则是偶数；如果它除以 2 的余数等于 1，则是奇数。下列哪个选项能说出 1 到 100(包含 1 和 100)之间所有的偶数？（ ）



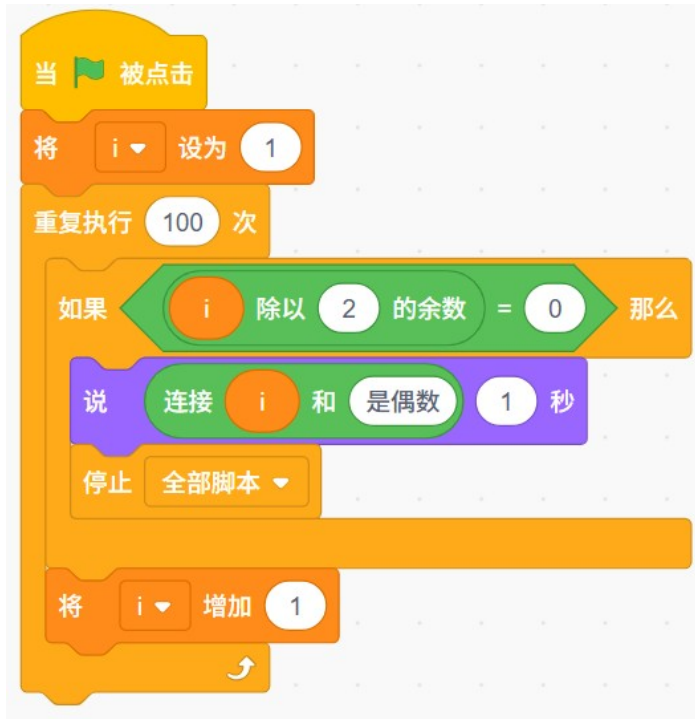
A.



B.



C.



D.

试题编号：20250501-mxg-013

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：根据题意，选择 A，B 说出的是所有奇数，C 和 D 只能说出一个数，程序就停止了。

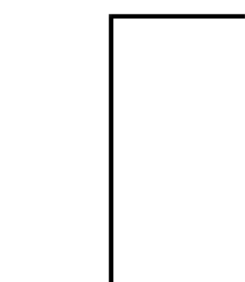
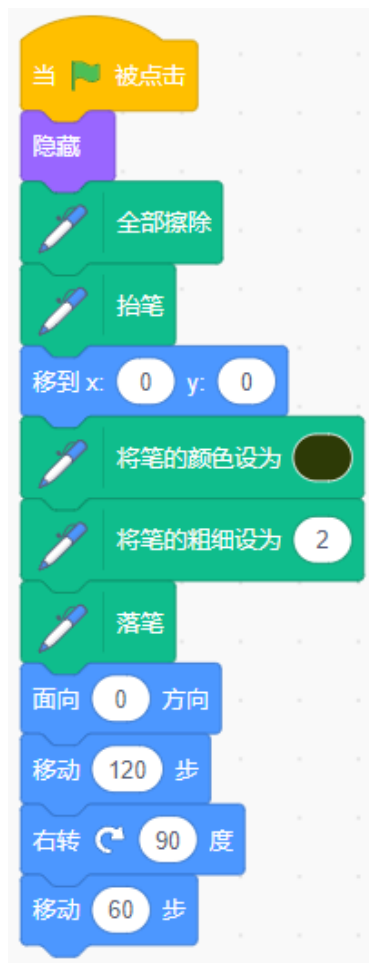
考生答案：A

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

11. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到的图案是？（ ）



C.

D.

试题编号：20250501-mxg-019

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：垂直向上绘制 120 的直线，右转 90 度后，绘制 60 的直线，选择 A。

考生答案：A

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

12. 默认小猫角色，运行下列程序后，说出的值是？（ ）



- A. 80
- B. 90
- C. 100
- D. 110

试题编号：20250501-mxg-023

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：本题侧重考察学生对消息广播的理解和应用程度，难度系数不大。广播消息和广播消息并等待，这两个程序块的区别，是一定会考察的内容。如果这里用的是广播消息并等待，则，说出的结果是 100；而用的是广播消息，说出的结果就是 90。为什么呢？这就是需要大家清晰掌握的两者的区别。广播消息程序块在执行过程中，不会阻断主程序

的执行，此时，主程序和接收到消息广播程序会同时执行，由于接收到消息广播程序中有 1 秒的中断，此时，主程序的程序已经执行完成了，也输出了大小；而接收到消息广播的程序即使将大小再增加 10，也不会影响输出结果。即使此时角色大小实际是 100。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

13. 小强参加了踢毽子比赛，共有 5 个人参加，比赛前每两个小朋友都握一次手，问小强要握多少次手？（ ）

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

试题编号：20250501-mxg-031

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：小强要除了自己以外的每个人握手，所以要握 $5-1=4$ 次手。

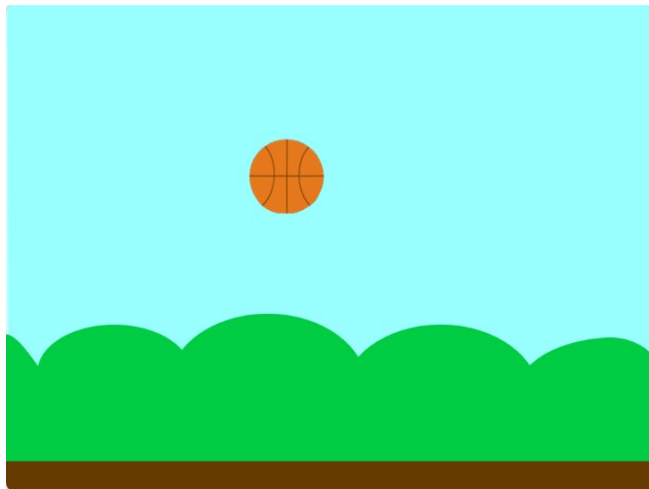
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

14. 篮球的初始位置如下图所示，想让篮球下落到地面后，保持静止状态，下列哪个选项不能实现？（ ）





A.



B.



C.



D.

试题编号：20250501-xh-16

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：运行选项 A、B、D 后，篮球会先下落后然后停在棕色的地面上；运行 C 选项后，篮球会先下落，然后在棕色的地面附近来回移动，无法停在地面上，故正确答案为 C。

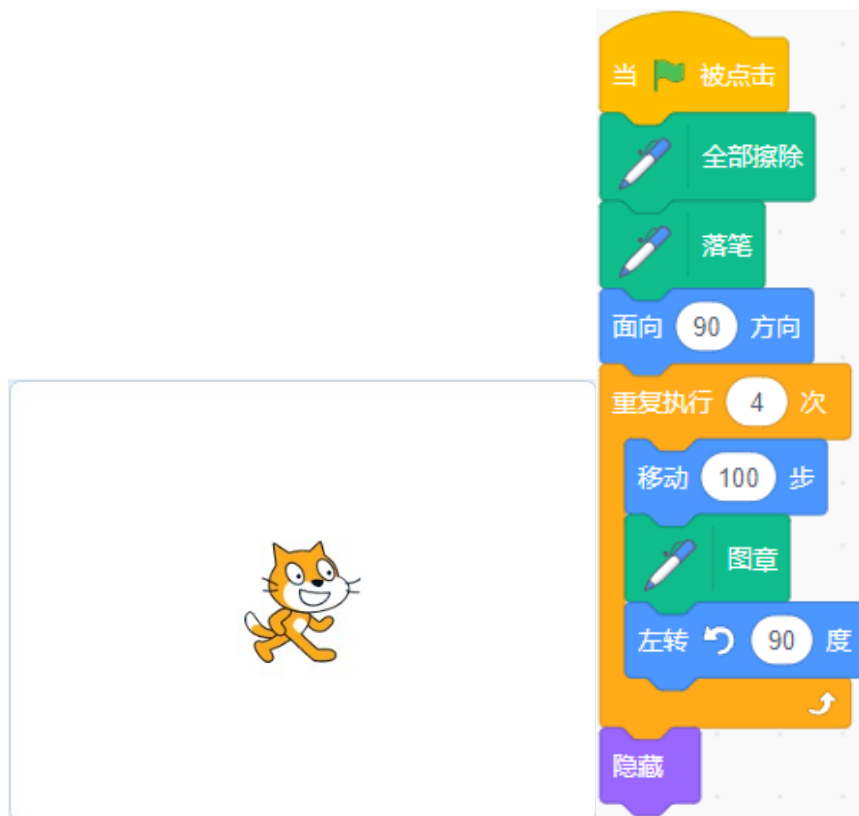
考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

15. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到几只小猫？（ ）



- A. 0
- B. 4
- C. 2
- D. 1

试题编号：20250501-xh-17

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：盖了 4 个图章，最后角色隐藏了，一共能看到 4 只小猫。

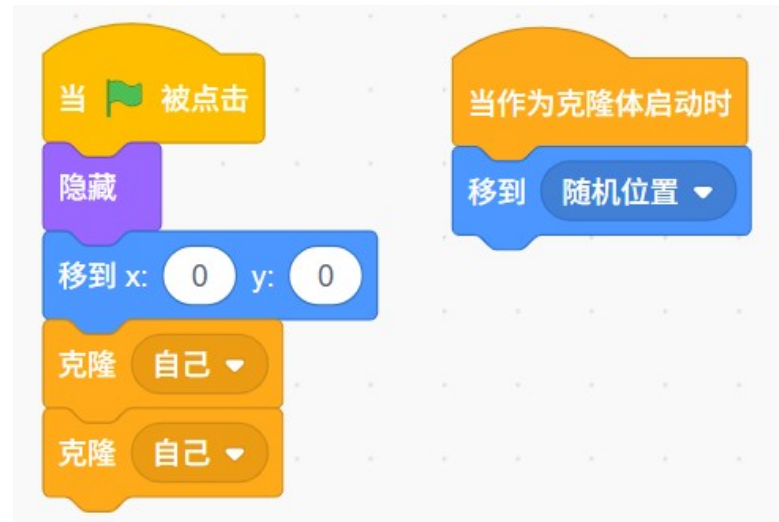
考生答案：B

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

16. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到几只小猫？（ ）



- A. 0
- B. 1
- C. 2
- D. 3

试题编号：20250501-xh-27

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

试题解析：角色隐藏，克隆体也隐藏，看不到小猫。

考生答案：A

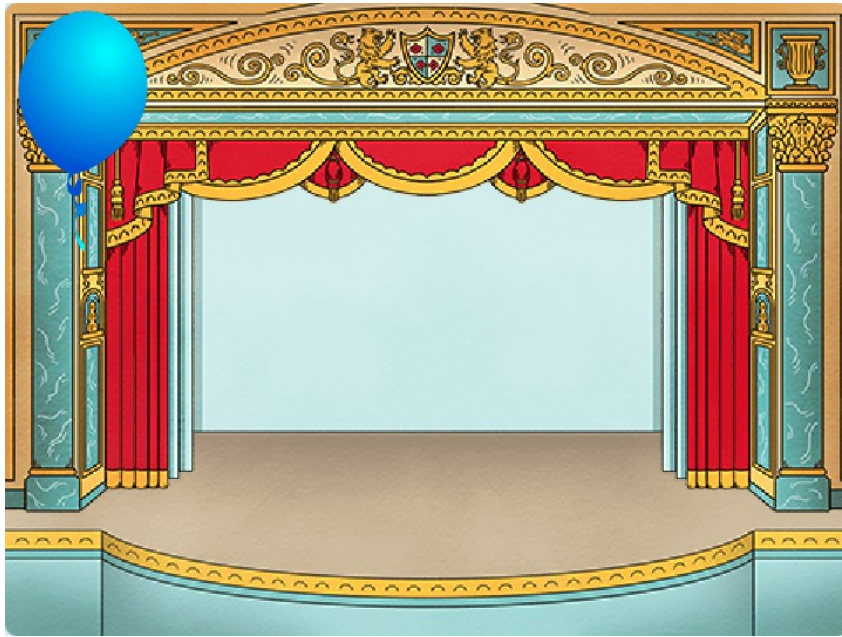
考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

17. 气球初始位置如下图所示，想在舞台上从下到上依次出现 6 个气球，应该运行下列

哪个选项程序？（ ）





试题编号：20250501-xh-29

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：较难

试题解析：运行 A 选项程序，舞台上只会有 1 个气球；运行 B 选项程序，舞台上没有气球；运行 C 选项程序，舞台上只能看到 1 个气球；运行 D 选项程序，可以看到从左到右布置的 6 个气球，故正确答案为 D。

考生答案：D

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

18. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫会说？（ ）



- A. 小猫先说“1”，再说“2”
- B. 小猫会说“1”
- C. 小猫会说“2”
- D. 小猫什么也不说

试题编号：20250501-xh-35

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：困难

试题解析：条件不成立，执行否则里的程序，小猫说 2。

考生答案：C

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

19. 在一条长 40 米的小路一边植树，每隔 5 米种一棵，两端都要种，一共要种 8 棵数。
()

正确 错误

试题编号：20250329-hlh-003

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：容易

试题解析：根据棵数=段数+1，先求段数 $40 \div 5 = 8$ ，所以棵树为 $8 + 1 = 9$ 。故答案为错误。

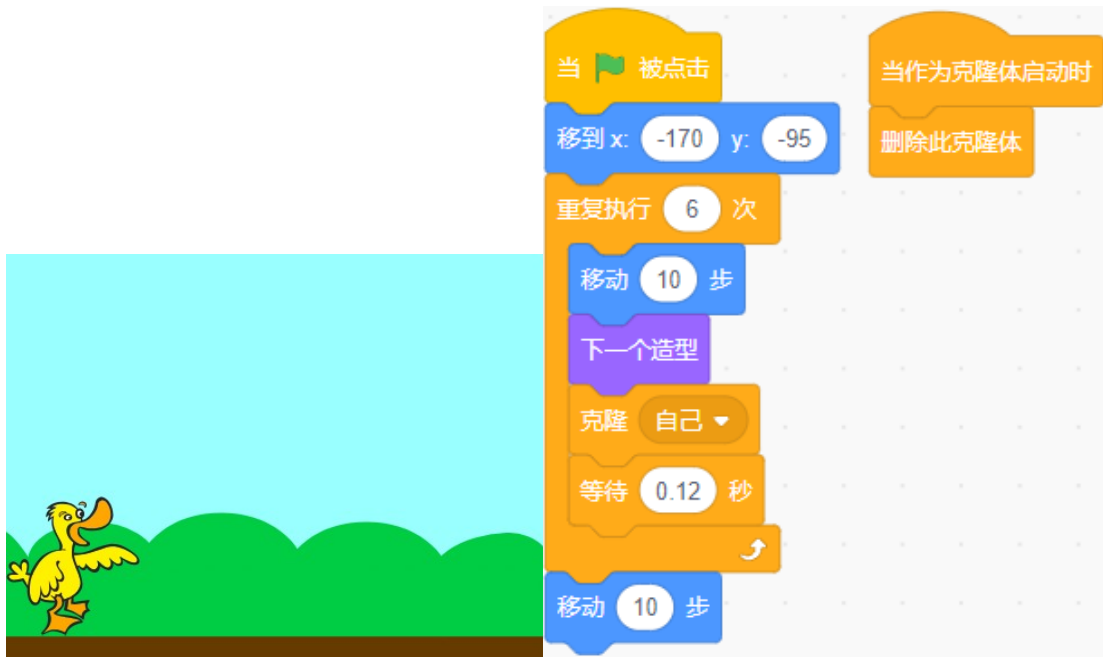
考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

20. 鸭子角色运行下行程序后，舞台上只能看见一只鸭子。()



正确 错误

试题编号：20250329-hlh-009

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：鸭子一共克隆了 6 次，但当克隆体启动时就被删除，故最后就剩本体。故答案为正确。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

21. 默认小猫角色，运行下列程序后，变量“数字”为 11。（ ）



正确 错误

试题编号：20250329-hlh-015

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：数字初始值为 1，重复 10 次，每次增加 1，增加了 10，最后变为 11，正确。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

22. 运行下列程序后，变量 a 的值为 10。（ ）



正确 错误

试题编号：20250329-hlh-019

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：借助循环，a 被不断累加 1，值逐步变大。此例变量 a 最终结果为 11。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

23. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫能够移动到舞台的随机位置。（ ）



正确 错误

试题编号：20250415-cxs004

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：舞台上 x 坐标的范围是-240 到 240，y 坐标范围是-180 到 180，所以正确。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

24. 下列积木可以将舞台上所有图形、角色和背景清除。（ ）



正确 错误

试题编号：20250415-cxs021

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：只能清除绘制的图形和图章效果。

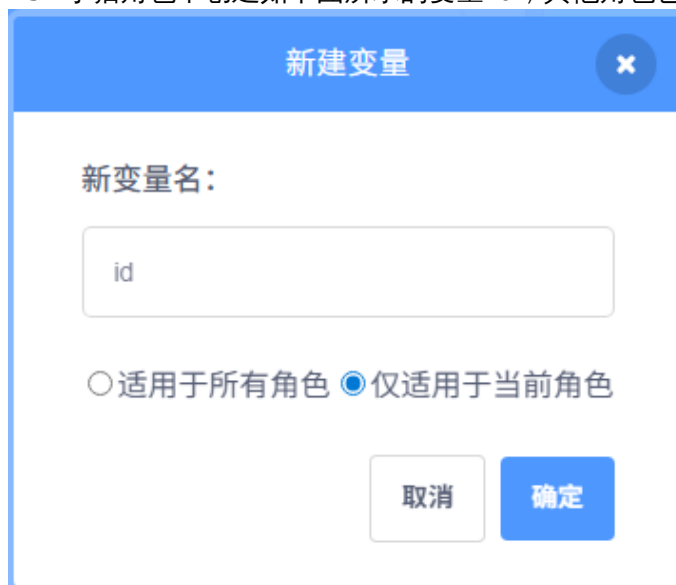
考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

25. 小猫角色中创建如下图所示的变量 id，其他角色也能改变这个变量的值。（ ）



正确 错误

试题编号：20250501-mxg-008

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：这里重点考察学生对变量作用域的掌握。共有变量，适用于全局，任何角色都可以读取和修改它；私有变量，适用于局部，特定对象，其他角色是可以通过侦测程序中对象的属性读取到的，但是，由于是局部私有的变量，其他角色是不可以修改的。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

26. 小猫角色在运行下列程序后，只要在舞台上单击鼠标，就会在当前位置上盖上小猫的图章。（ ）



正确 错误

试题编号：20250501-mxg-021

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：侧重考察图章的特性。本题目考察小猫角色虽然隐藏了，但是不影响图章功能。由于小猫角色跟随鼠标移动，且判断当鼠标按下时触发图章，因此，只要单击鼠标，就会在鼠标当前位置马上盖上小猫角色的图章。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

27. 棕熊的初始位置如下图所示，运行下列程序后，按下空格键，棕熊会说“你好！”2秒。

（ ）



正确 错误

试题编号：20250501-xh-15

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：容易

试题解析：棕熊的初始状态为碰到了舞台边缘，运行程序后，立刻满足了条件，程序结束因此再按下空格键，角色不会说出“你好”，故正确答案为错误。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

28. 运行下列程序后，角色会一直说“等待中”，无法说出“结束”。（ ）



正确 错误

试题编号：20250501-xh-25

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：运行程序后，角色发送广播“等待”，然后接收到广播“等待”后，会说出“等待中”2秒，之后继续发送广播“等待”，然后继续说“等待中”，陷入循环中，因此角色不会说出“结束”，故该说法正确。

考生答案：错误

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

三、编程题(共 3 题，共 30 分)

29. 两位数减法

1.准备工作

- (1) 保留默认小猫角色；
- (2) 添加背景：Chalkboard；
- (3) 新建变量“被减数”，“减数”和“得分”。

2.功能实现

- (1) 程序开始时，小猫初始位置如下图所示，得分为 0；



- (2) 点击绿旗，将变量“被减数”设为在 50 和 100 之间取随机数，将变量“减数”设为在 10 和 50 之间取随机数，小猫询问：“被减数-减数=？”，例如：“98-27=？”；



- (3) 输入答案，答对了，得分加 1，小猫说“正确”2 秒，否则说“错误”2 秒。



(4) 重复出 5 个题目，最后小猫说“答对了 x 道题！”，例如：“答对了 3 道题目！”

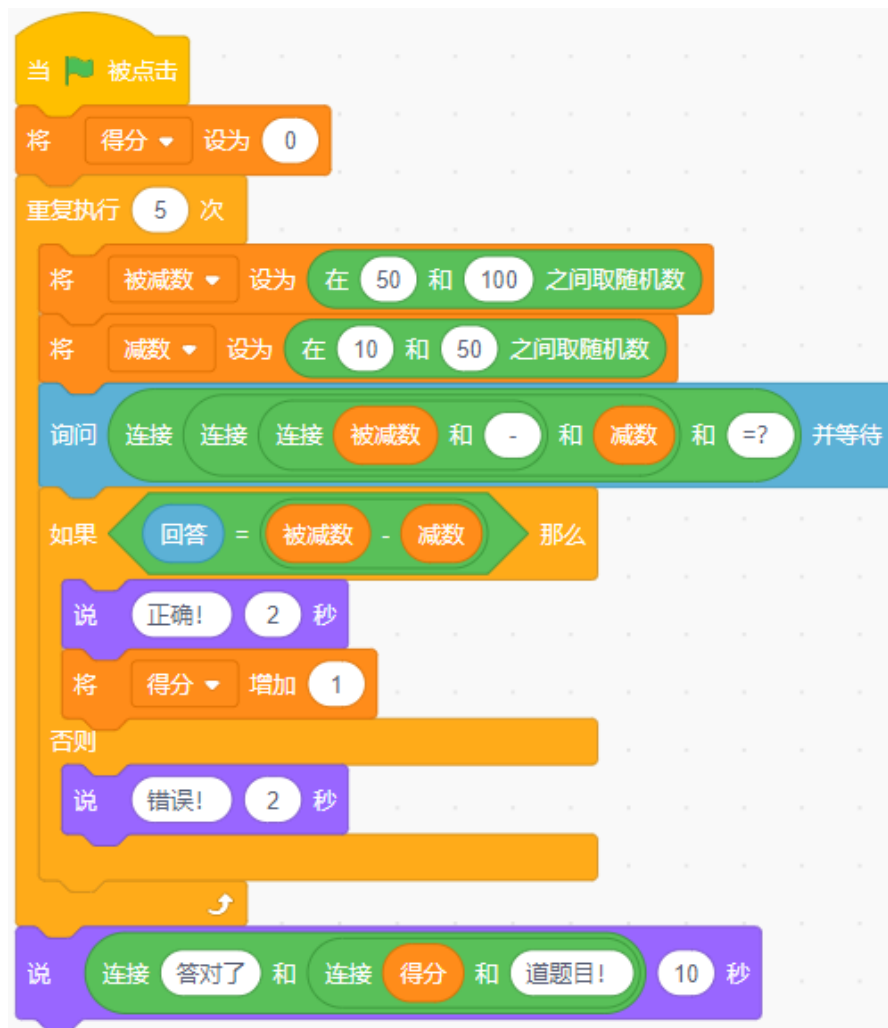


试题编号：202509-S3-29

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：



试题难度：一般

试题解析：

评分标准：

- (1) 添加正确背景和角色；（1分）
- (2) 能生成被减数和减数两个随机数；（2分）
- (3) 能够询问“被减数-减数=?”；（1分）
- (4) 能够判断正确和错误；（2分）
- (5) 能够重复执行5次；（2分）
- (6) 每次出题被减数和减数都是随机的；（1分）
- (7) 最后能输出正确的题目数量。（1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：

30. 找钻石

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Crystal 和 Giga；
- (2) 添加背景：Desert。

2.功能实现

- (1) 程序开始，小精灵在舞台中心，钻石隐藏，变量得分为 0；
- (2) 点击绿旗，询问“请输入钻石的个数”；



- (3) 输入个数后，舞台上出现相应数量的钻石；



- (4) 等待 2 秒后，小精灵跟随鼠标移动，钻石碰到小精灵，得分增加 1，钻石消失；
- (5) 当所有钻石都消失后，程序停止，小精灵不再跟随鼠标移动。



试题编号：202509-S3-30

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

小精灵



钻石



试题难度：较难

试题解析：

评分标准：

- (1) 添加背景，角色，变量正确；(2 分)
- (2) 小精灵能够询问输入钻石个数；(1 分)
- (3) 能够克隆出相应数量的钻石；(2 分)
- (4) 小精灵能够跟随鼠标移动；(2 分)
- (5) 钻石碰到小精灵，得分加 1，并且能消失；(2 分)
- (6) 所有的钻石消失后，程序停止，小精灵不再跟随鼠标移动。(1 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：

31. 如意金箍棒

1.准备工作

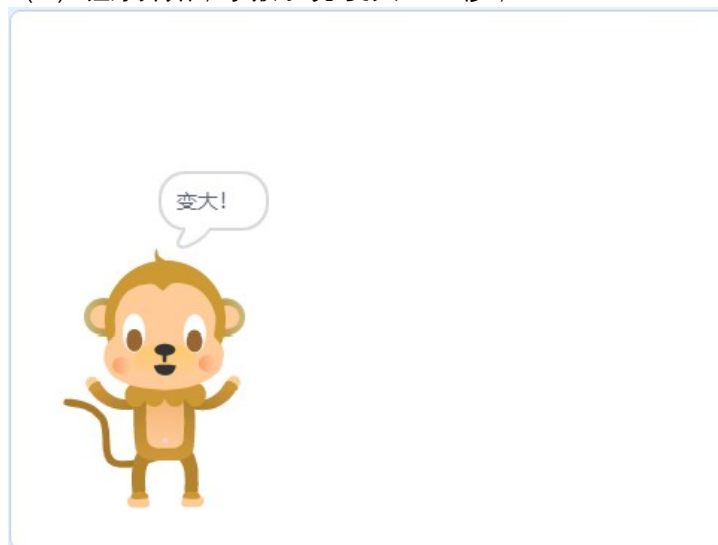
- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Monkey；
- (2) 绘制金箍棒角色：有两个造型，黄色和红色的椭圆，如下图所示；



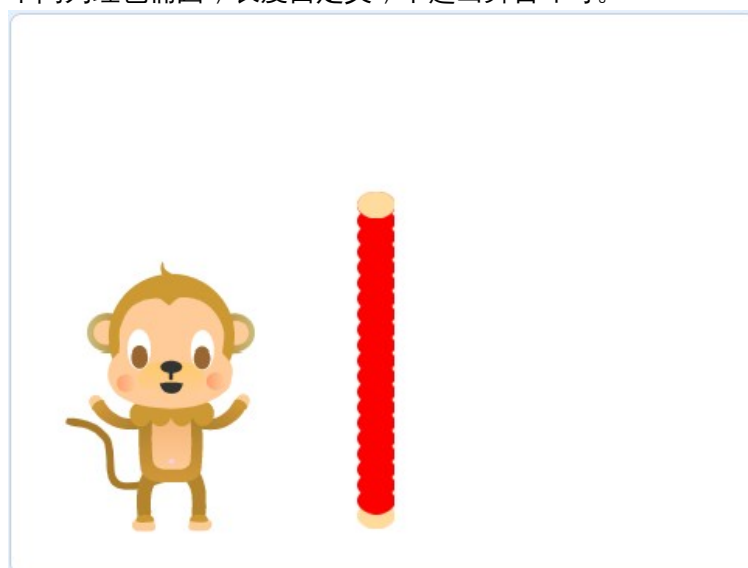
(3) 默认白色背景。

2.功能实现

(1) 程序开始，小猴子说“变大！”2 秒；



(2) 猴子说完后，使用图章，从下至上在舞台上绘制出金箍棒，注意两头为黄色椭圆，中间为红色椭圆，长度自定义，不超出舞台即可。



试题编号：202509-S3-31

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

Monkey



金箍棒



试题难度：较难

试题解析：

评分标准：

- (1) 能添加小猴子，能绘制金箍棒角色，有两个椭圆造型；（3分）
- (2) 小猴子能说“变大”2秒；（2分）

- (3) 能够绘制出一根垂直的棒子；（3分）
- (4) 能够使用图章；（1分）；
- (5) 两头是黄色，中间是红色。（1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：