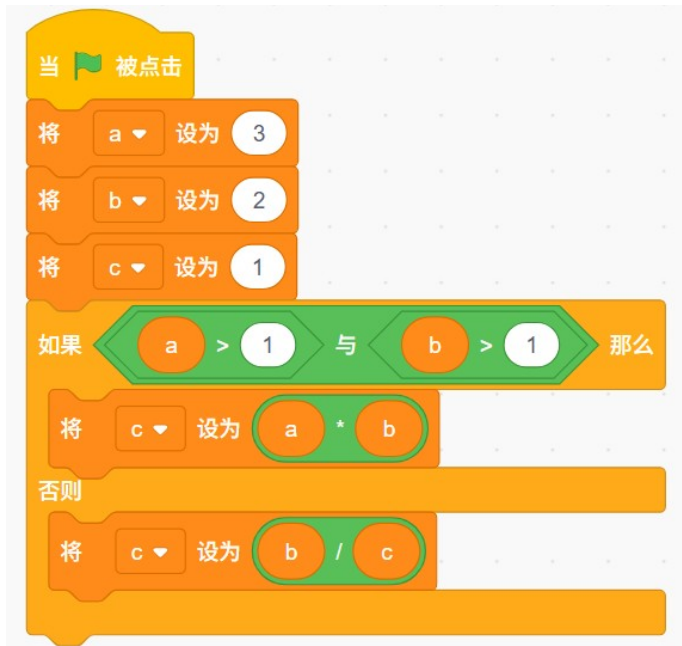


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）

分数：100 题数：31

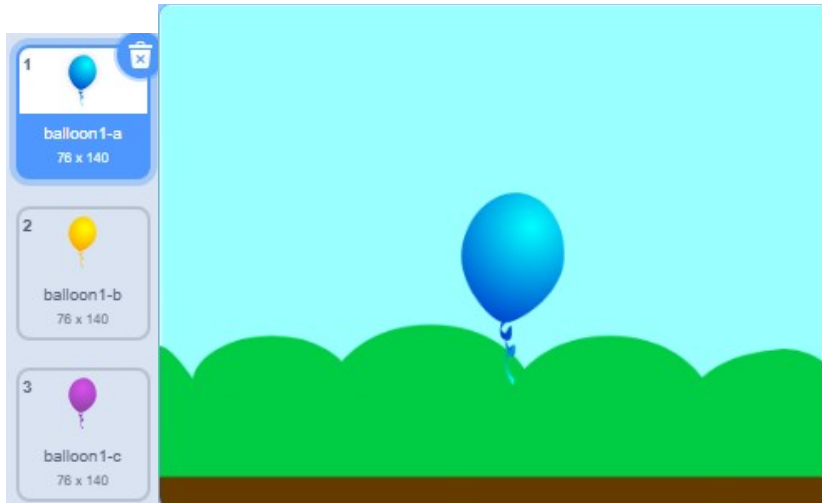
一、单选题(共 18 题，共 50 分)

1. 运行下列程序后，变量 c 的值是？（ ）



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

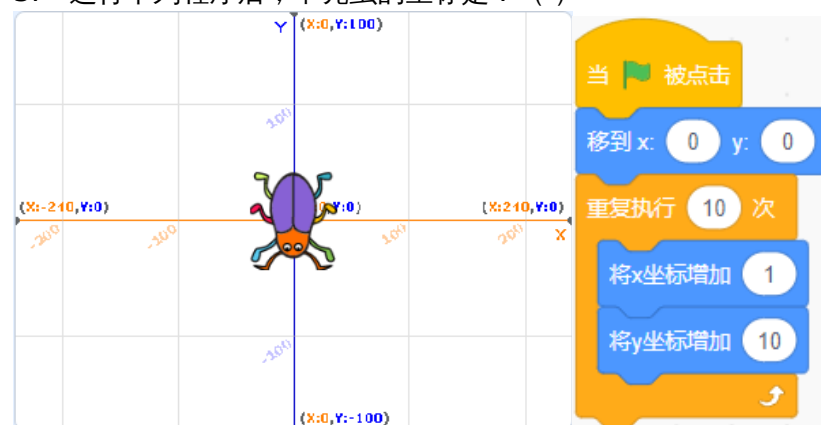
2. 气球有 3 个造型，下列哪个选项不能让气球角色换成随机的造型？（ ）



A.

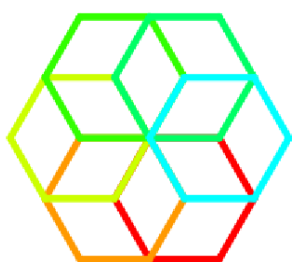


3. 运行下列程序后，甲壳虫的坐标是？（ ）

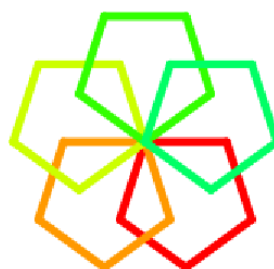


A. (10,0) B. (0,10) C. (100,100) D. (10,100)

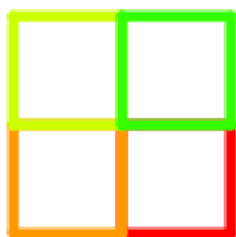
4. 默认小猫角色，运行下列程序，输入数字6，会绘制出哪个图案？（ ）



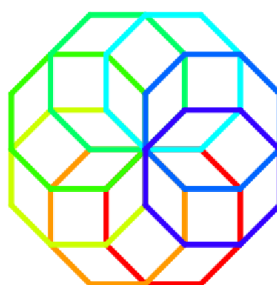
A.



B.



C.



D.

5. 下列哪个积木不是循环语句？（ ）

- A.  B. 
- C.  D. 

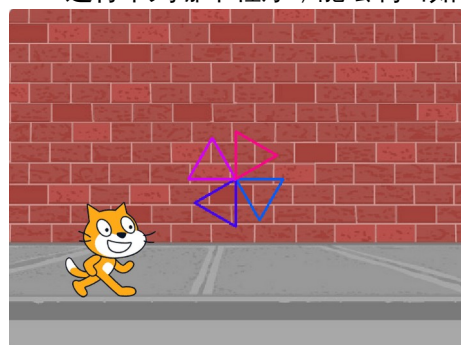
6. 关于广播，下列说法错误的是？（ ）



- 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
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
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.

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

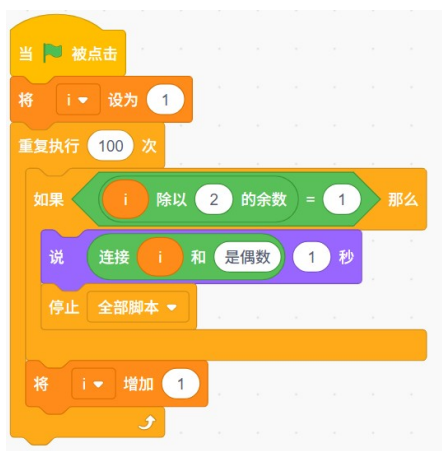
10. 一个正整数，如果它除以 2 的余数等于 0，则是偶数；如果它除以 2 的余数等于 1，则是奇数。下列哪个选项能说出 1 到 100(包含 1 和 100)之间所有的偶数？（ ）



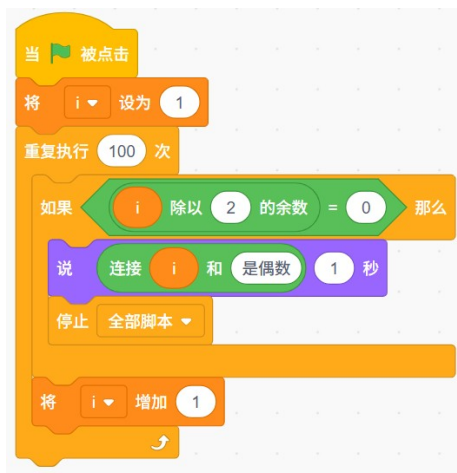
A.



B.

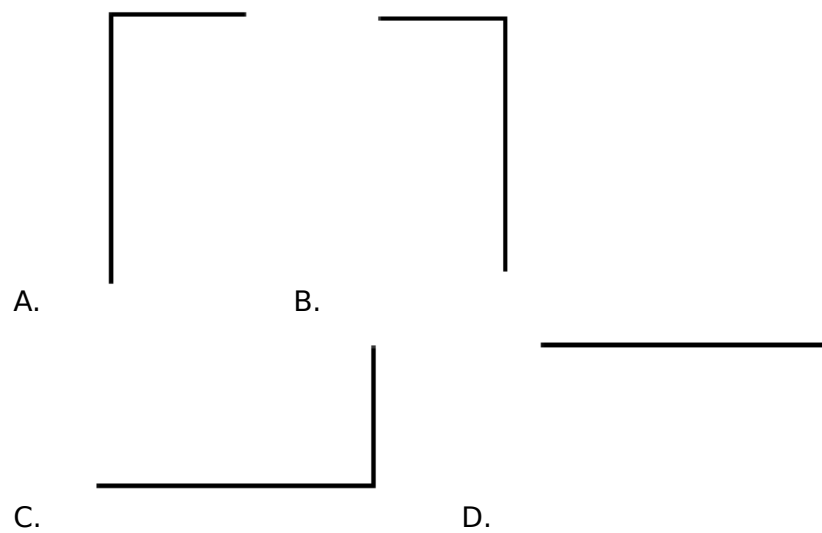


C.



D.

11. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到的图案是？（ ）



12. 默认小猫角色，运行下列程序后，说出的值是？（ ）

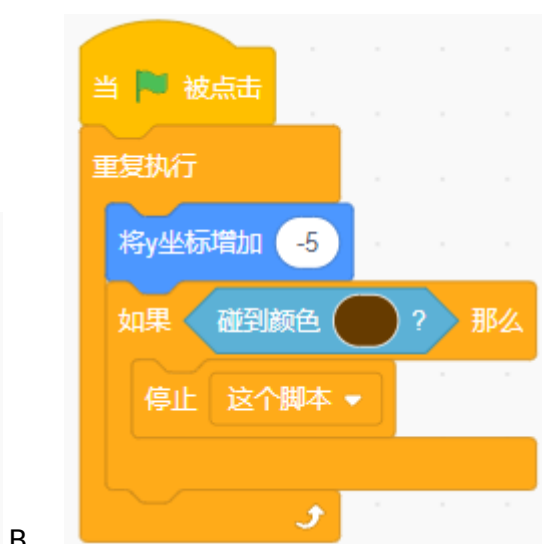
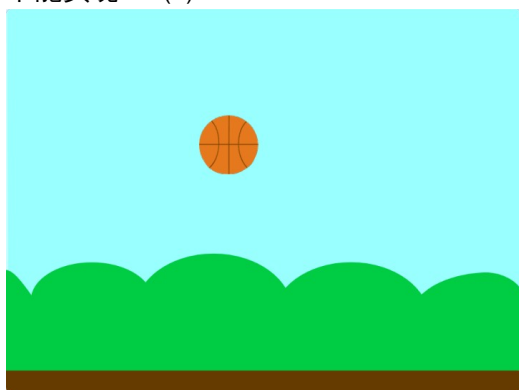


A. 80 B. 90 C. 100 D. 110

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

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？（ ）



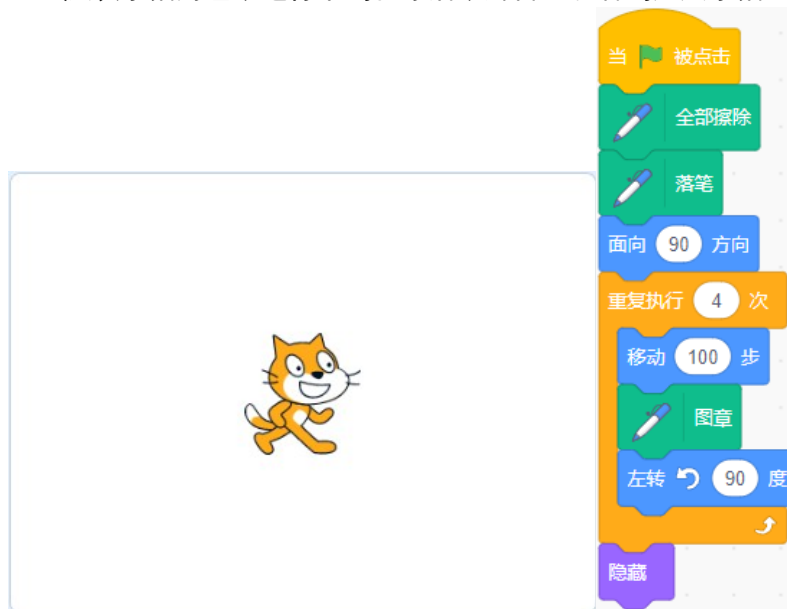


C.



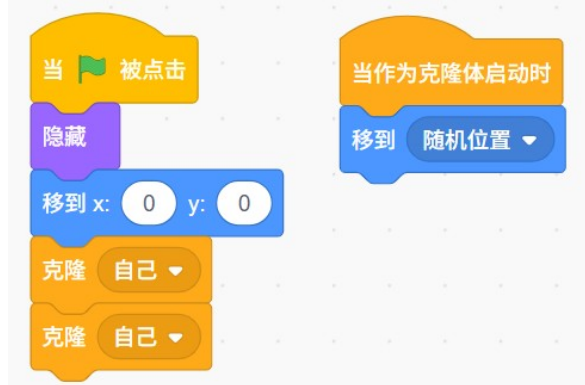
D.

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

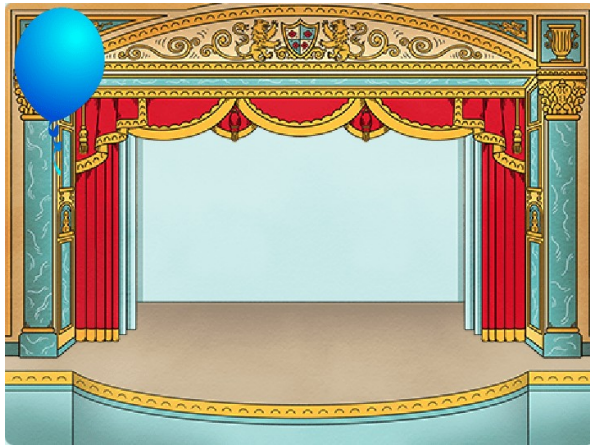
16. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到几只小猫？（ ）



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

17. 气球初始位置如下图所示，想在舞台上从从左到右依次出现 6 个气球，应该运行下列

哪个选项程序？（ ）



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

18. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫会说？（ ）



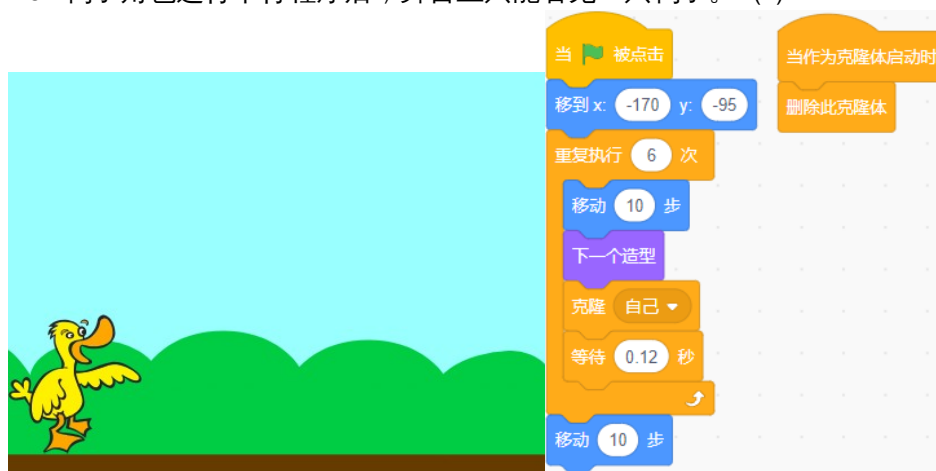
- A. 小猫先说“1”，再说“2” B. 小猫会说“1”
C. 小猫会说“2” D. 小猫什么也不说

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。

()

20. 鸭子角色运行下列程序后，舞台上只能看见一只鸭子。()



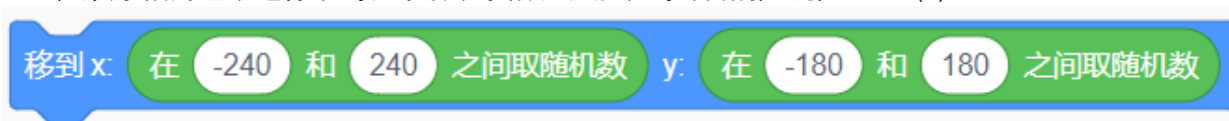
21. 默认小猫角色，运行下列程序后，变量“数字”为11。()



22. 运行下列程序后，变量 a 的值为 10。()



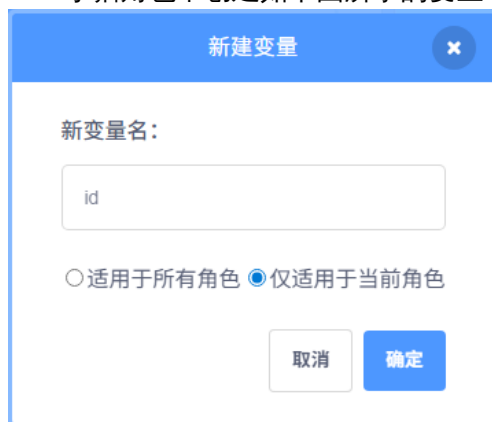
23. 默认小猫角色，运行下列程序后，小猫能够移动到舞台的随机位置。()



24. 下列积木可以将舞台上所有图形、角色和背景清除。()



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。（ ）



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。（ ）



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。（ ）



28. 运行下列程序后，角色会一直说“等待中”，无法说出“结束”。（ ）



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！”



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。



31. 如意金箍棒

1.准备工作

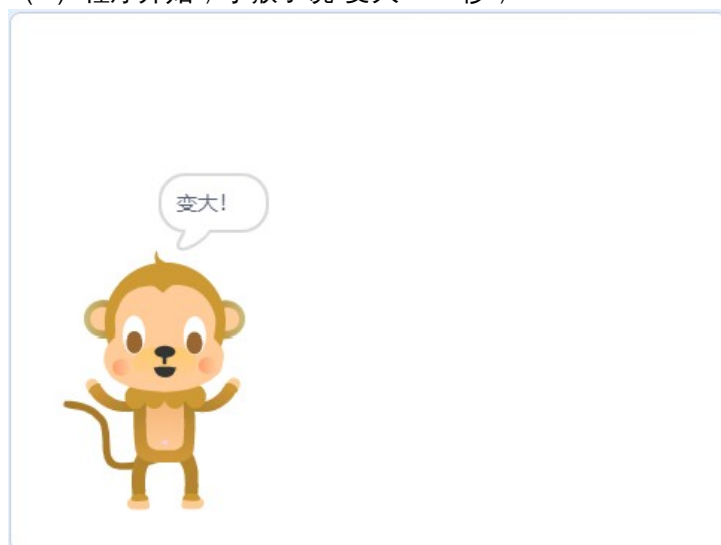
- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Monkey；
- (2) 绘制金箍棒角色：有两个造型，黄色和红色的椭圆，如下图所示；



(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。

