

青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）

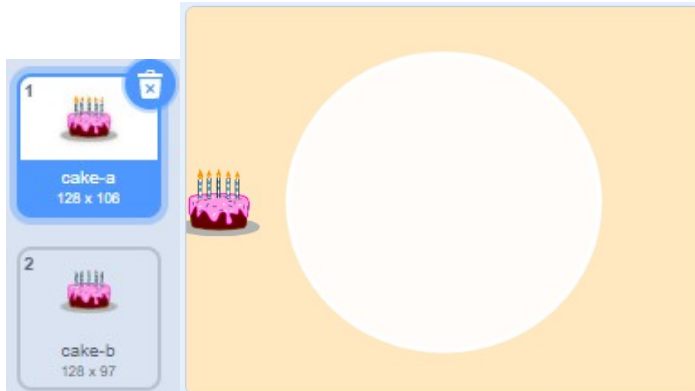
分数：100 题数：31

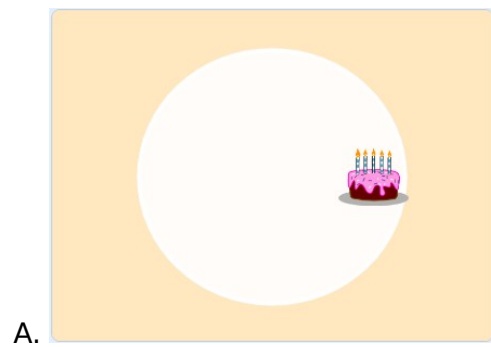
一、单选题(共 18 题，共 50 分)

1. 老师要随机抽取 1 个学生回答问题，全班有 30 位同学，运行下列程序，描述正确的是？（ ）

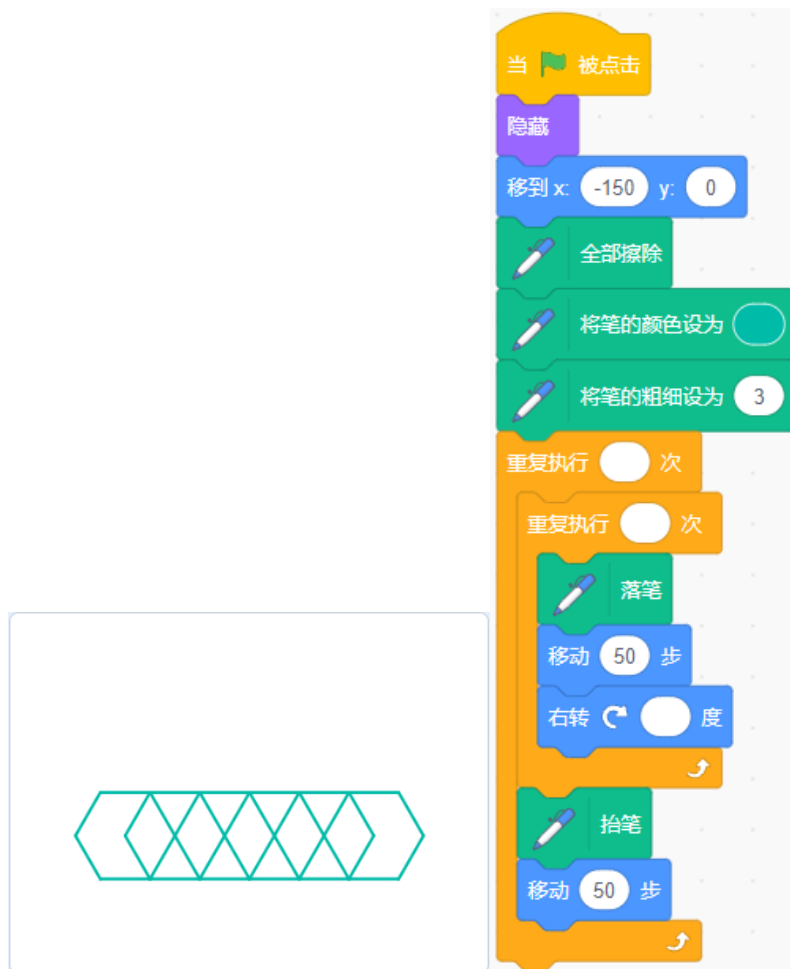


- A. 学号为 1 号的同学一定不能被抽到
 - B. 学号为 30 号的同学一定不能被抽到
 - C. 学号 28 号的同学可能被抽到
 - D. 学号 28 号的同学一定能被抽到
2. 蛋糕有两个造型，初始位置在舞台最左边，运行下列程序后，舞台上能看到？（ ）





3. 要画出如下图所示的图形，程序空白处从上往下应填写？（ ）



- A. 6, 6, 30
- B. 6, 6, 60
- C. 3, 3, 60
- D. 3, 3, 30

4. 点击绿旗，运行下列程序，角色说出的数值是多少？（ ）



- A. 1
- B. 64
- C. 6
- D. 70

5. 按下一次空格键，角色会说几次“你好！”？（ ）



- A. 1 次
- B. 2 次
- C. 3 次
- D. 4 次

6. 运行下列程序，说法正确的是？（ ）

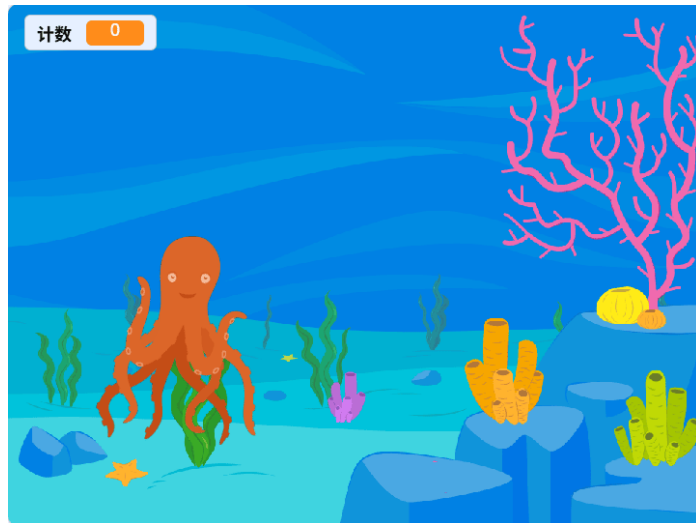


- A. 输入 90，会说：优秀
- B. 输入 80，会说：良好
- C. 输入 70，会说：合格
- D. 输入 50，不会说结果

7. 下列说法错误的是？（ ）

- A. 一个角色可以克隆自己，也可以克隆其他角色
- B. 克隆体将继承本体的基本属性，例如位置、颜色、大小、方向等

- C. 克隆体的数量也是有上限的，最多 300 个左右
- D. 克隆与图章一样，都是在舞台产生一个新的角色
8. 小明制作了海底探险的游戏，想记录章鱼碰到珊瑚的次数，下列可以正确完成记录的选项是？（ ）



A.

```

当 被点击
  将 计数 设为 0
  重复执行
    如果 碰到 珊瑚 ? 那么
      将 计数 增加 1
  
```

B.

```

当 被点击
  将 计数 设为 0
  重复执行直到 碰到 珊瑚 ?
    将 计数 增加 1
  
```



C.



D.

9. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫说出的值不可能是？（ ）



- A. 1
- B. 2
- C. 4
- D. 6

10. 下列哪个选项的程序可以绘制出如下图所示的台阶图案？（ ）



A.





B.



C.



D.

11. 小蚂蚁们排队出发找食物，每排数量是前两排之和，第一排 1 个，第二排 2 个，一共排了六排，请问一共有多少只蚂蚁？（ ）

- A. 12
- B. 19
- C. 24
- D. 32

12. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫说出来的值是？（ ）



- A. 5

- B. 50
- C. 55
- D. 60

13. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫的 x 坐标最后变为 200，空白处应该填入？（ ）



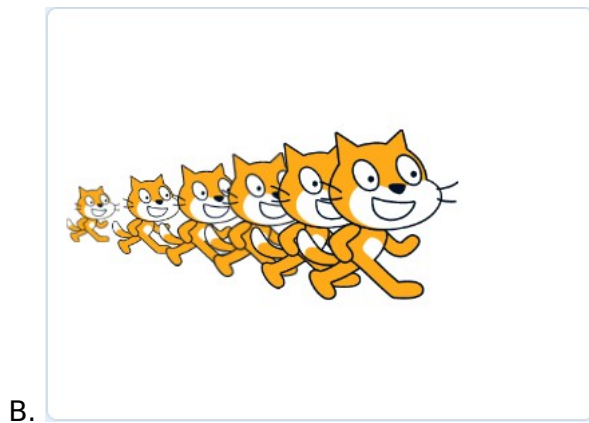
- A. 5
- B. 6
- C. 7
- D. 8

14. 默认小猫角色，运行下列程序，角色的大小和坐标分别是？（ ）



- A. 角色大小为 80，坐标为(-20,50)
- B. 角色大小为 100，坐标为(-20,0)
- C. 角色大小为 120，坐标为(20,0)
- D. 角色大小为 140，坐标为(0,20)

15. 默认小猫角色，运行下列程序，舞台上能看到？（ ）





C.



D.

16. 关于变量，下列说法错误的是？（ ）

- A. 创建一个变量，这个变量的初始值可以是字符串
- B. 变量有正常显示、大字显示和滑杆三种显示方式
- C. 变量“a”和变量“A”是两个不同的变量
- D. 如果程序中使用了某个变量，删除这个变量对程序没有影响

17. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上最多能看到几只小猫？（ ）



- A. 1
- B. 3
- C. 4
- D. 5

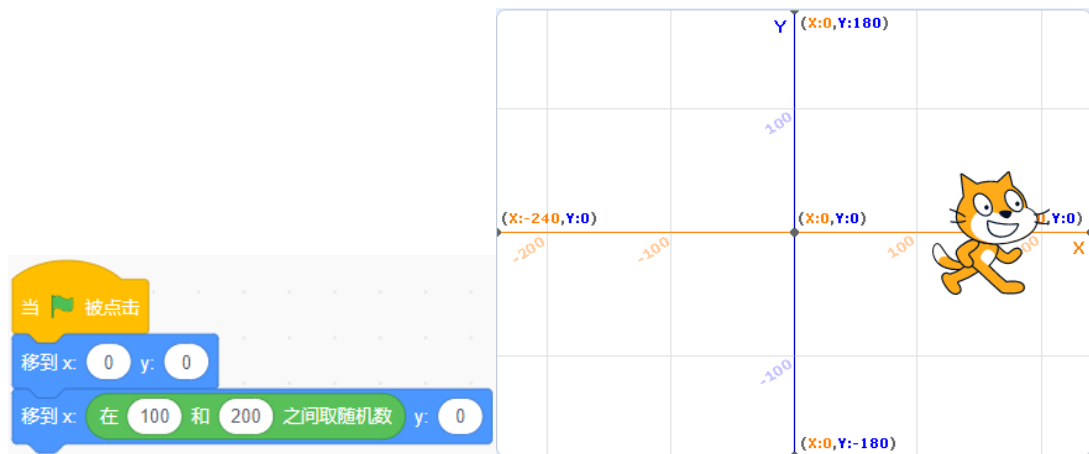
18. 观察图片规律，问号处应该填写的是？（ ）

	1	1	0	0	0	0	1	1
	1	0	1	1	1	1	0	1
	0	1	0	1	1	0	1	0
	0	1	1	1	1	1	1	0
	0	1	0	1	1	0	1	0
							?	
	1	0	1	1	1	1	0	1
	1	1	0	0	0	0	1	1

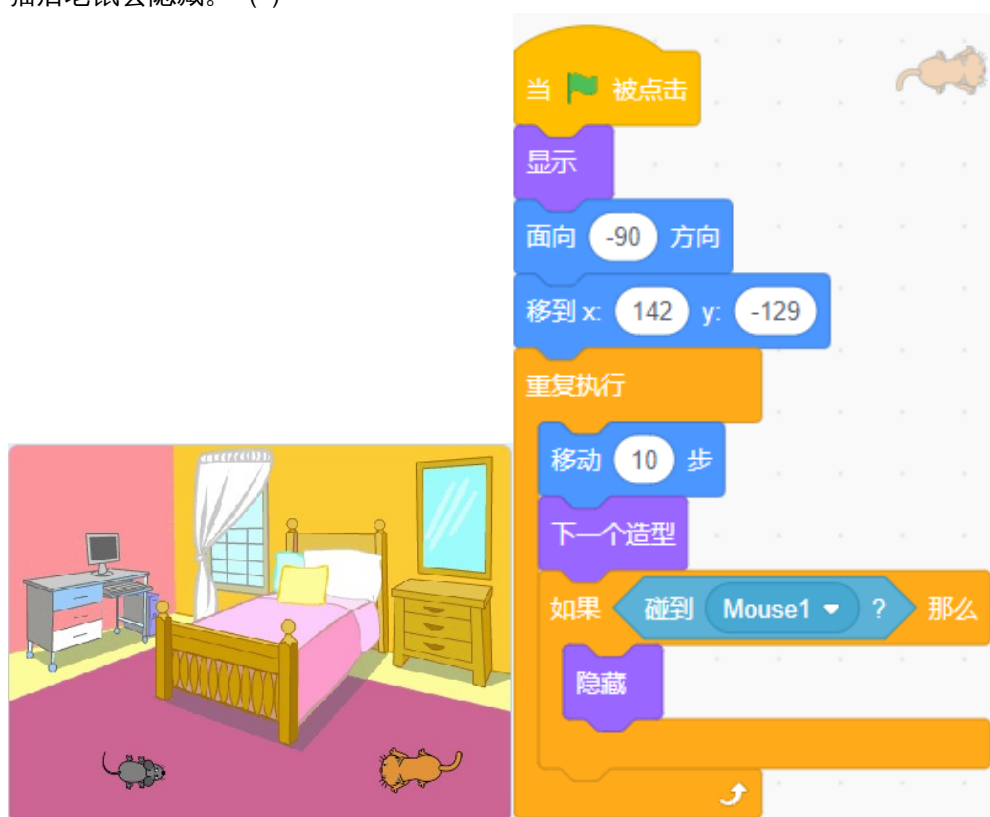
- A. 01111110
- B. 11000011
- C. 10111101
- D. 01100110

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

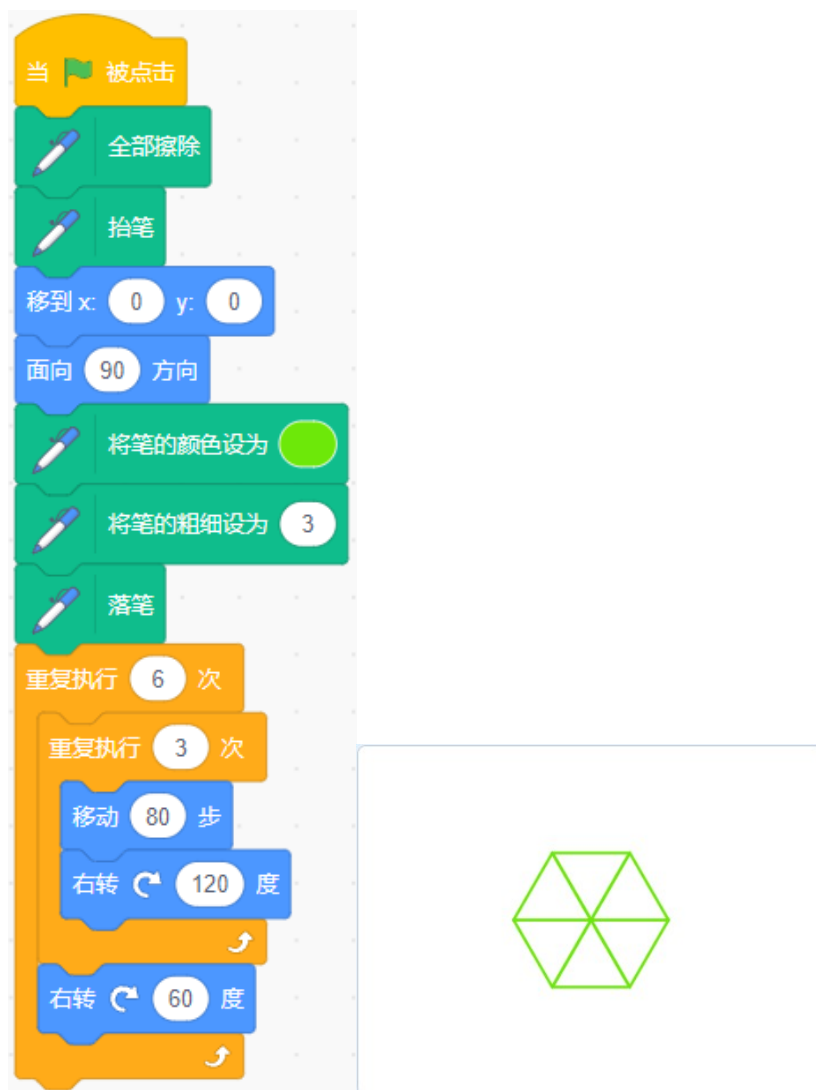
19. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫可能出现在如下右图所示的位置。（ ）



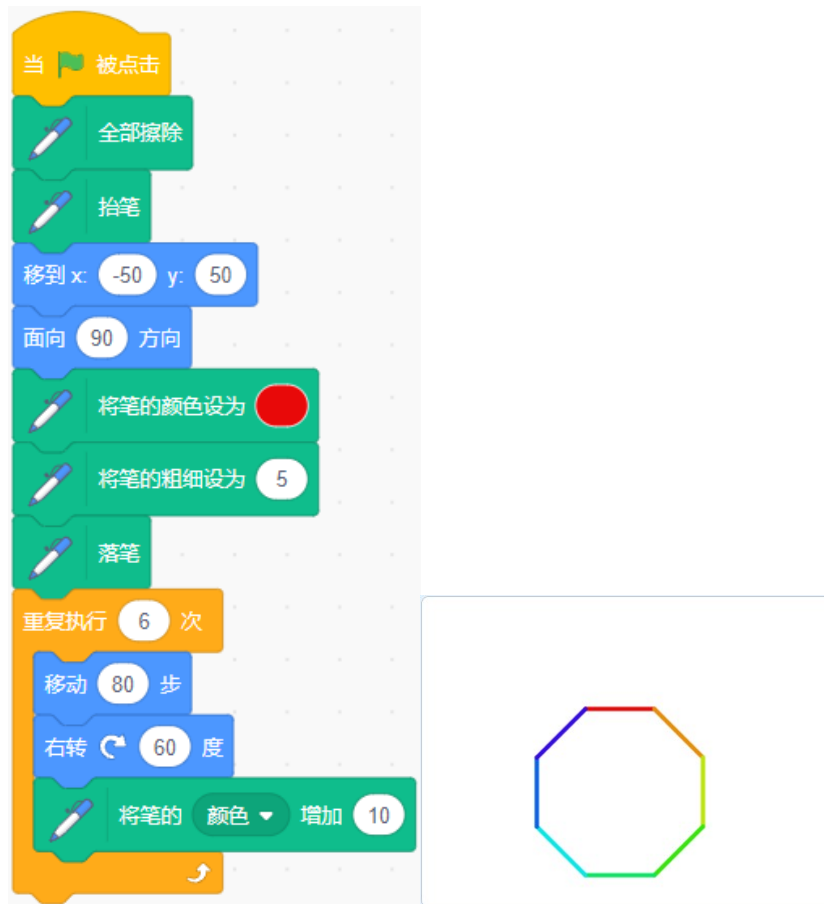
20. 老鼠角色没有程序，小猫角色程序如下图所示。点击绿旗运行下列程序，老鼠碰到小猫后老鼠会隐藏。（ ）



21. 运行下列程序能够绘制如下图所示的图形。（ ）

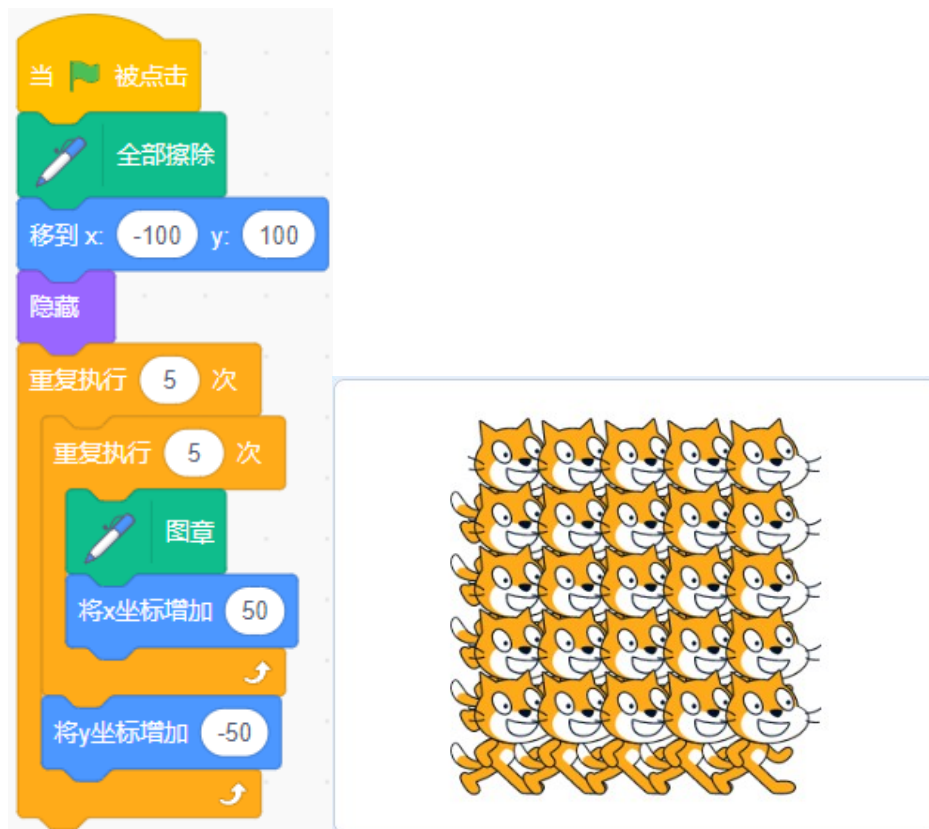


22. 运行下列程序，舞台上能看到如下右图所示的正八边形。（ ）



23. 变量可以被所有角色共享，但是只能在创建它的角色中修改值。（ ）

24. 默认小猫角色，运行下列程序后，可以在舞台上看到如下 5x5 的小猫方阵。（ ）



25. 运行下列程序，可以计算出 1-100 之间的所有偶数和。（ ）



26. 运行下列程序，舞台最多出现 5 个小猫角色。（ ）



27. 关于广播，下列 4 个说法都是正确的。（ ）

- ① 角色可以向其他角色和舞台发送消息
- ② 舞台可以向角色和它自己发送消息
- ③ 角色可以向自己广播消息
- ④ 广播的消息，可以是字符串，也可以是变量

28. 四个小朋友比身高，甲比乙矮，丙比乙高，丁最矮。这四个小朋友的身高顺序是：丙 > 乙 > 甲 > 丁。（ ）

三、编程题(共 3 题，共 30 分)

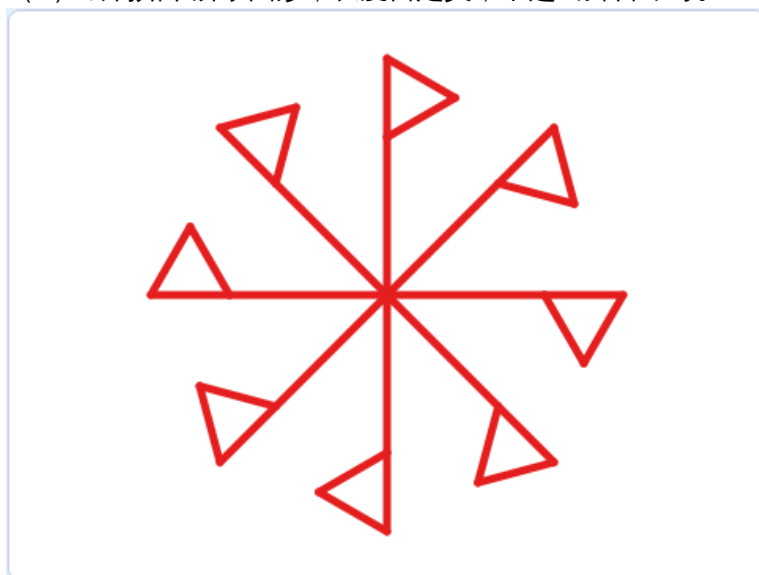
29. 绘制风车

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，画笔颜色设为红色，粗细设为 5；
- (2) 绘制如下所示图形，长度自定义，不超出舞台即可。



评分标准：

- (1) 画笔的颜色，粗细设置正确；（2分）
- (2) 能画出一个三角形；（3分）
- (3) 能画出题目要求的风车图案。（5分）

30. 下雪

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Snowflake；
- (2) 添加背景：Woods。

2.功能实现

- (1) 雪花大小为 20，初始位置在舞台最上方，隐藏；
- (2) 雪花每隔 0.1 秒克隆一次自己，克隆体出现在舞台最上方的随机位置，垂直落下；
- (3) 雪花到达舞台最下方时，会消失。



评分标准：

- (1) 角色、背景选择正确；（2分）
- (2) 雪花不断克隆自己，注意等待时间不是 0.1 秒也给分；（3分）
- (3) 克隆体不断落下；（3分）
- (4) 克隆体到达舞台最下方后，删除此克隆体。（2分）

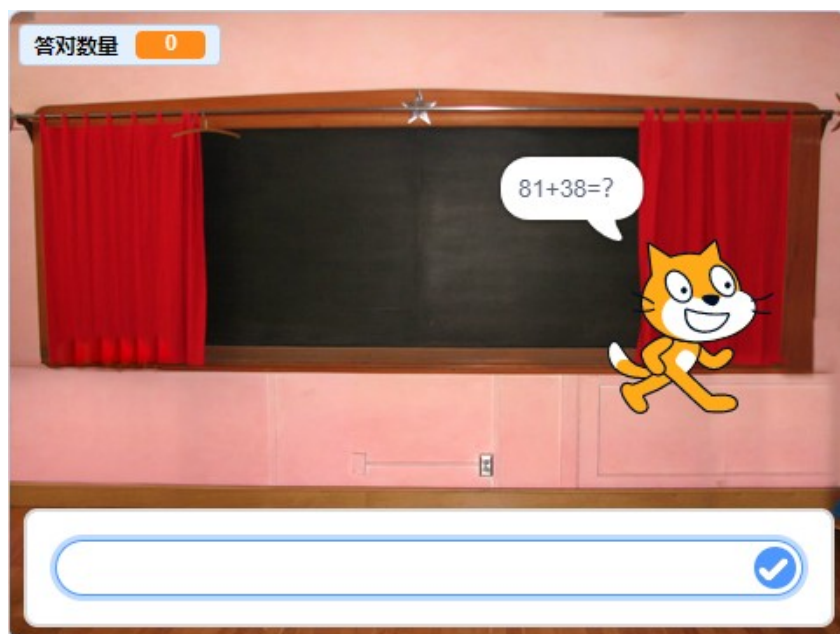
31. 加法计算器

1.准备工作

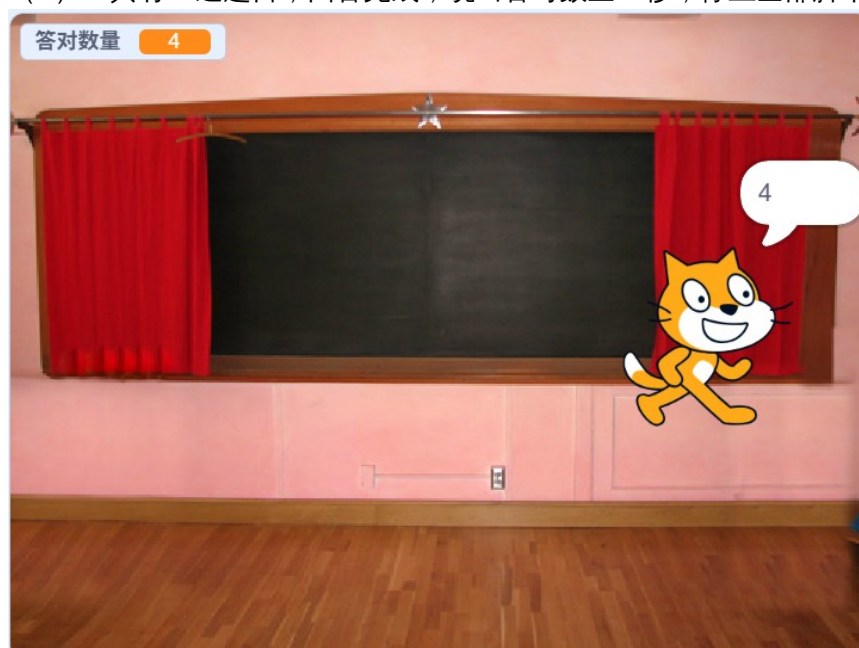
- (1) 默认小猫角色；
- (2) 添加背景：Chalkboard；
- (3) 新建三个变量：“数字 1”，“数字 2”和“答对数量”。

2.功能实现

- (1) 小猫的初始位置(150,0)；
- (2) 将变量“数字 1”和“数字 2”设为 1 到 100 之间的随机数；
- (3) 小猫进行询问：“数字 1+数字 2=？”，例如“65+45=？”；



- (4) 游戏开始时，答对次数为 0，每答对一题加 1；
- (5) 答对了，小猫说：“答对了”2 秒；答错了，小猫说：“答错了”2 秒；
- (6) 一共有 6 道题目，回答完成，说出答对数量 2 秒，停止全部脚本。



评分标准：

- (1) 能够正确添加背景、角色；（1 分）
- (2) 小猫进行询问：数字 1+数字 2=?；（2 分）
- (3) 数字 1 和数字 2 都为 100 以内的随机数，每答完一题题目会随机变化；（2 分）
- (4) 游戏开始时，答对次数为 0，每答对一题加 1；（2 分）
- (5) 答对时回答：“答对了”2 秒；答错了回答：“答错了”2 秒；（2 分）
- (6) 一共 6 道题回答完毕，说出答对数量后，停止全部脚本。（1 分）

评价描述：