

选择题：1

舞台上有一只小猫，运行程序后看到几只小猫？



- A、1 B、2 C、10 D、11

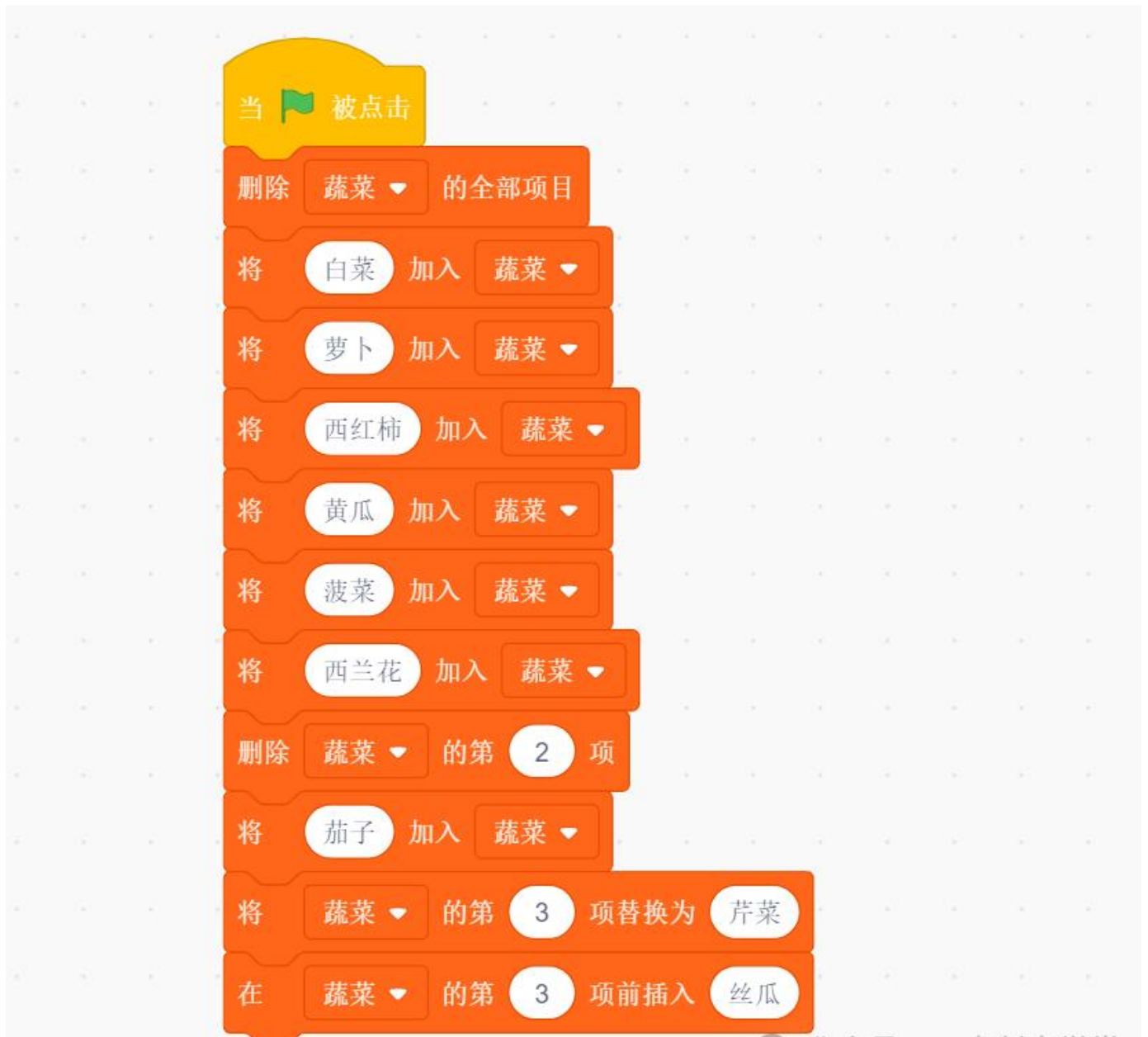
选择题：2 舞台上有一朵花，运行程序后，以下说法错误的是？



- A、花朵最终大小为 85
B、花朵最终说出数字为 150
C、花朵一边向右移动，一边变大
D、花朵最终位置为(170, 0)

选择题：3

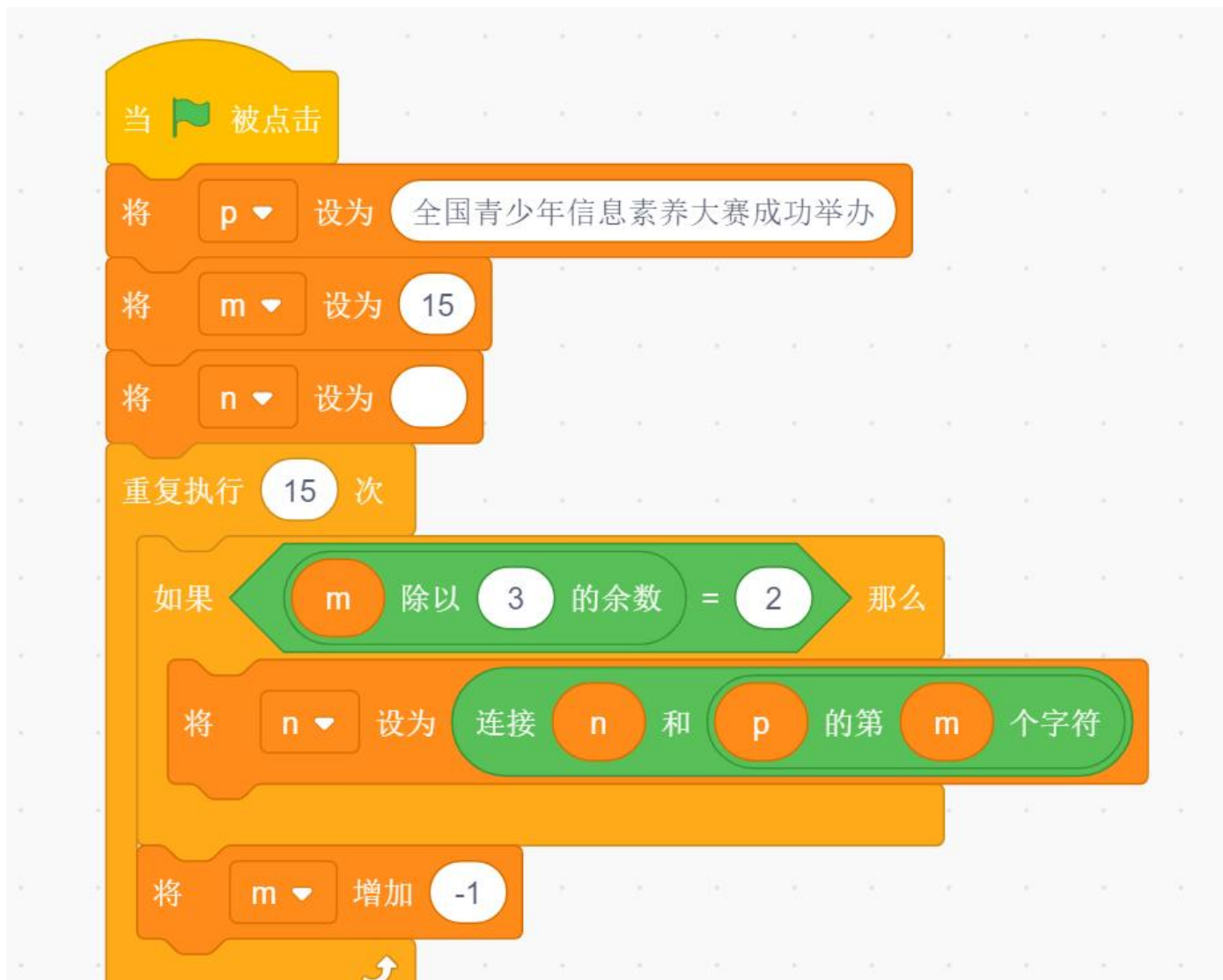
运行程序后，蔬菜列表第三项为？



A、西红柿 B、芹菜 C、丝瓜 D、黄瓜

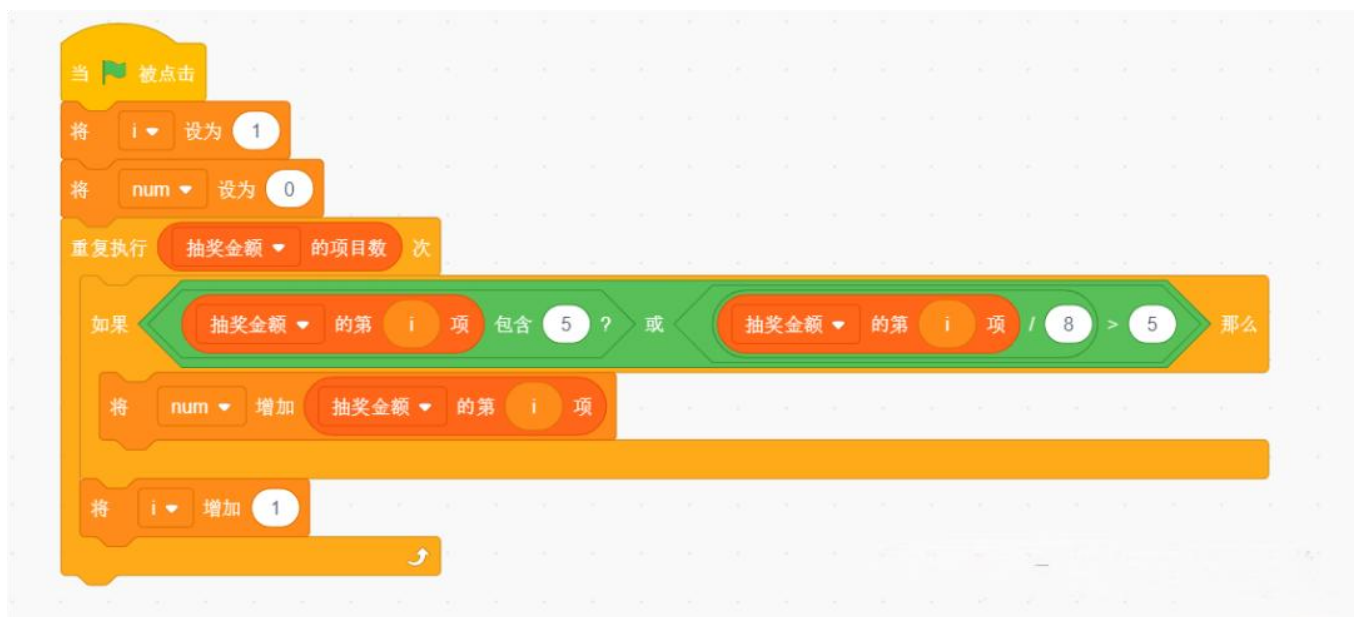
选择题：4

运行程序后，以下说法错误的是？



- A、变量 P 里的字符没有变化
- B、变量 m 的值最终为 0
- C、变量 n 的值最终为“举赛素年国”
- D、变量 n 最终存储 4 个字符

选择题：5



抽奖金额	
1	100
2	34
3	65
4	85
5	76
6	49
7	12
8	43
9	51
10	88
+ 长度10 =	

123 编程

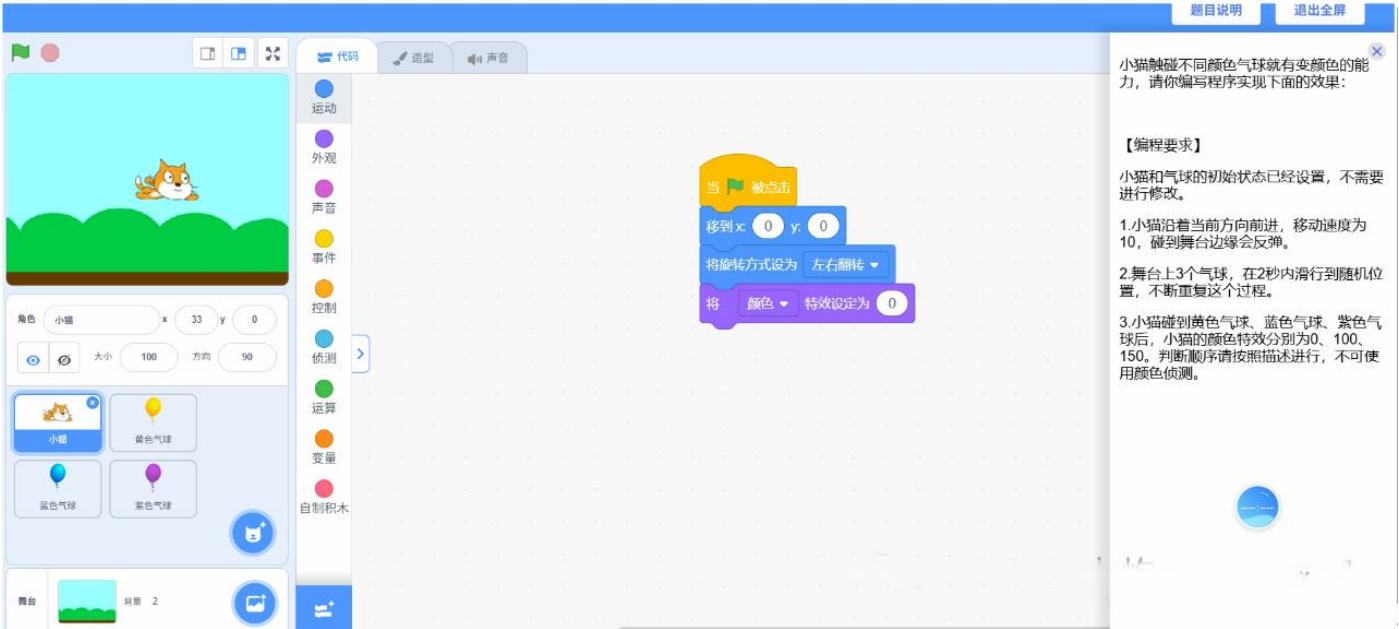
少年科创教育领航者

抽奖列表数据如下，运行程序后，最终 num 里的值是多少？

- A、557 B、465 C、150 D、603

编程题：1

小猫触碰不同颜色气球就有变颜色的能力，请你编写程序实现下面的效果：



小猫触碰不同颜色气球就有变颜色的能力，请你编写程序实现下面的效果：

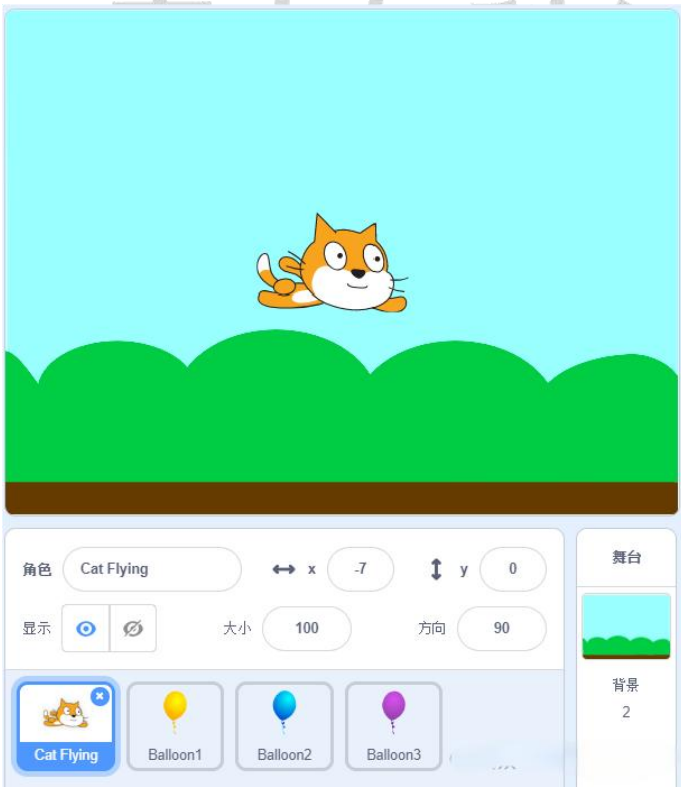
【编程要求】

小猫和气球的初始状态已经设置，不需要进行修改。

1.小猫沿着当前方向前进，移动速度为10，碰到舞台边缘会反弹。

2.舞台上3个气球，在2秒内滑行到随机位置，不断重复这个过程。

3.小猫碰到黄色气球、蓝色气球、紫色气球后，小猫的颜色特效分别为0、100、150。判断顺序请按照描述进行，不可使用颜色侦测。

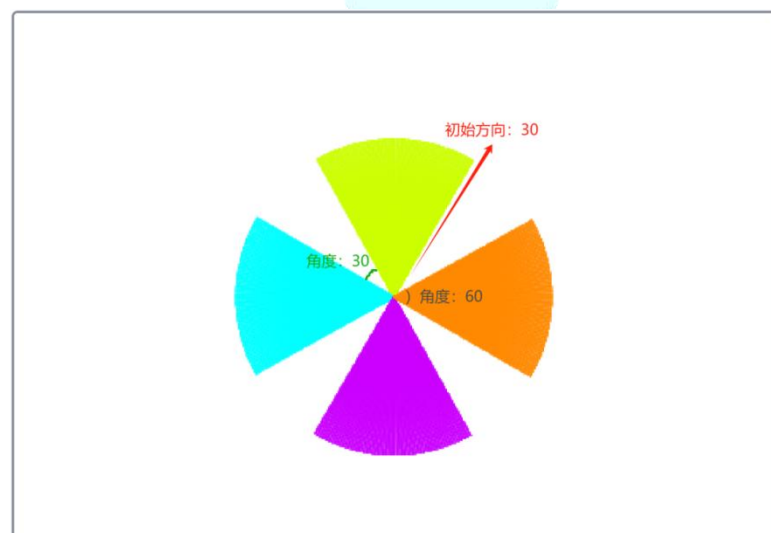
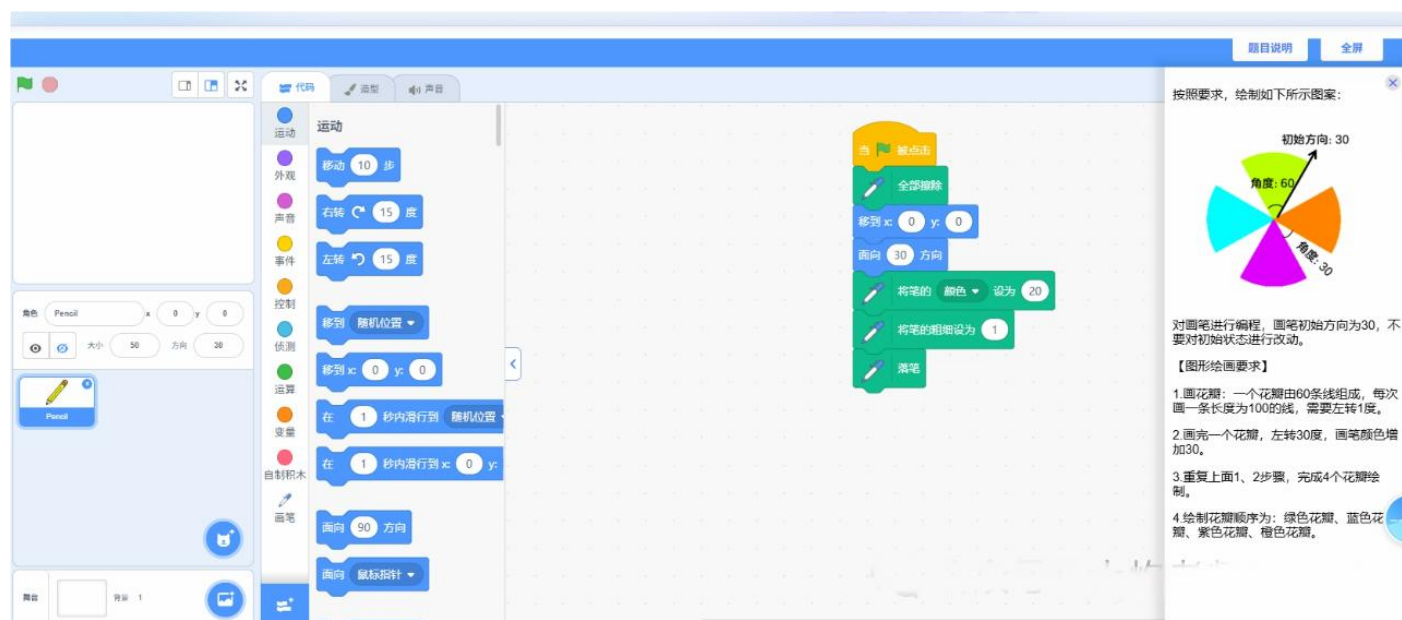


教育领航者

【编程要求】

- 小猫和气球的初始状态已经设置，不需要进行修改，
- 1.小猫沿着当前方向前进，移动速度为10，碰到舞台边缘会反弹。
 - 2.舞台上3个气球，在2秒内滑行到随机位置，不断重复这个过程。
 - 3.小猫碰到黄色气球、蓝色气球、紫色球后，小猫的颜色特效分别为0、100、150。判断顺序请按照描述进行，不可使用颜色侦测。

编程题：2



对画笔进行编程，画笔初始方向为 30，不要对初始状态进行改动。

【图形绘画要求】

- 1.画花瓣：一个花由 60 条线组成，每次画一条长度为 100 的线，需要左转 1 度；
- 2.画完一个花瓣，左转 30 度，画笔颜色增加 30；
- 3.重复上面 1、2 步骤，完成 4 个花瓣绘制；

4.绘制花瓣顺序为：绿色花瓣、蓝色花瓣、紫色花、橙色花瓣。

编程题：3

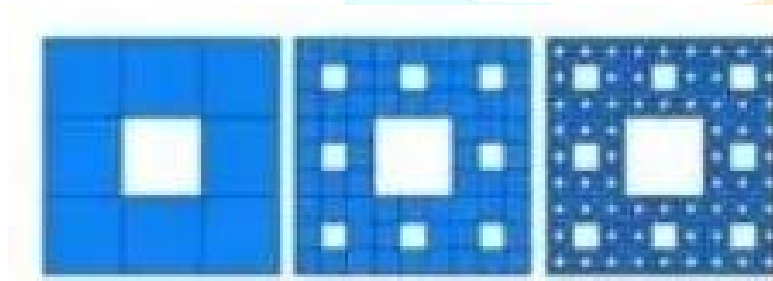
谢尔宾斯基地毯，是这样的一种图形：

(1)初始为一个大的正方形；

(2)将其划分为 9 个相等的小正方形；

(3)移除中间的小正方形，留下周围的 8 个小正方形；

(4)对这 8 个小正方形重复上述操作，每次迭代都会让结构变得更加复杂。



【具体要求】

对画笔进行编程，不要对画笔的初始状态进行改动。

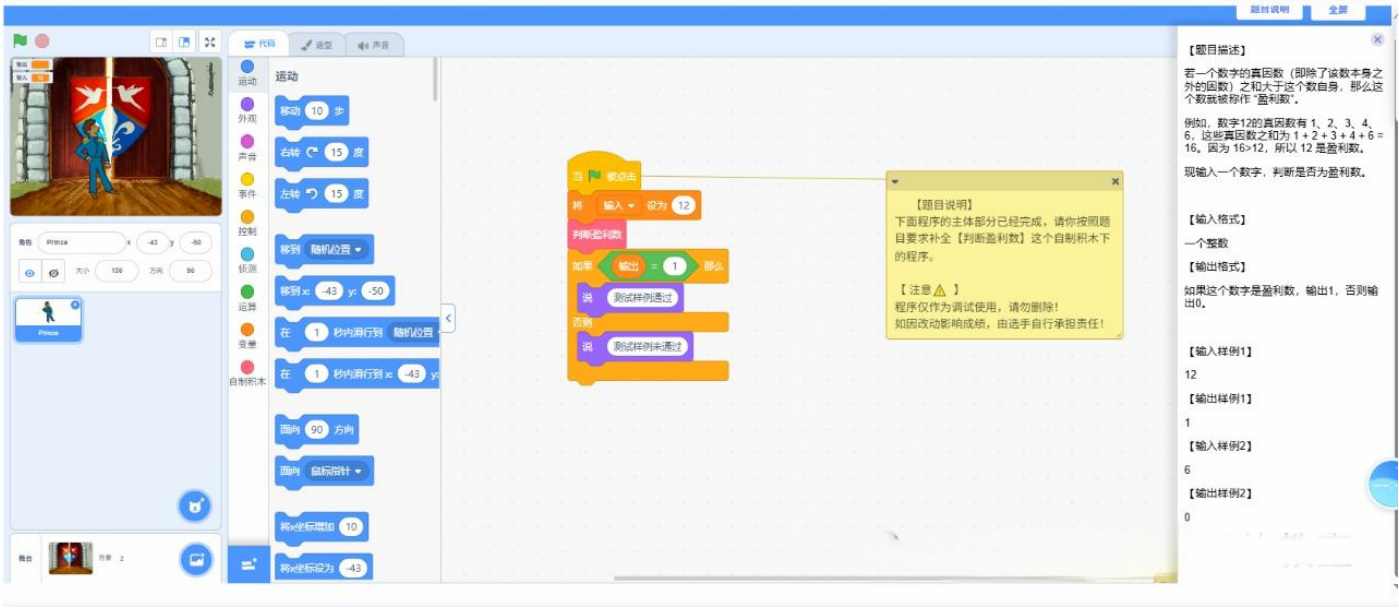
1.编写【谢尔宾斯基地毯】自制积木块，自制积木已经给定(请完善);

2.使用自制积木补全主程序(小绿旗下程序)，边长为询问回答;

3.运行程序后，能完整画出谢尔宾斯基地毯。

注意:对于第一个正方形，它的边长为某个值，将这个大正方形划分为 9 个相等的小正方形。每个小正方形的边长是大正方形边长的 $\frac{1}{3}$ 。

编程题： 4



【题目描述】

若一个数字的真因数(即除了该数本身之外的因数)之和大于这个数自身，那么这个数就被称作“盈利数”。

例如，数字 12 的真因数有 1、2、3、4、6，这些真因数之和为 $1+2+3+4+6=16$ 。因为 $16>12$ ，所以 12 是盈利数。

现输入一个数字，判断是否为盈利数

【输入格式】

一个整数

【输出格式】

如果这个数字是盈利数，输出 1，否则输出 0。

【输入样例 1】

12

【输出样例 1】

1

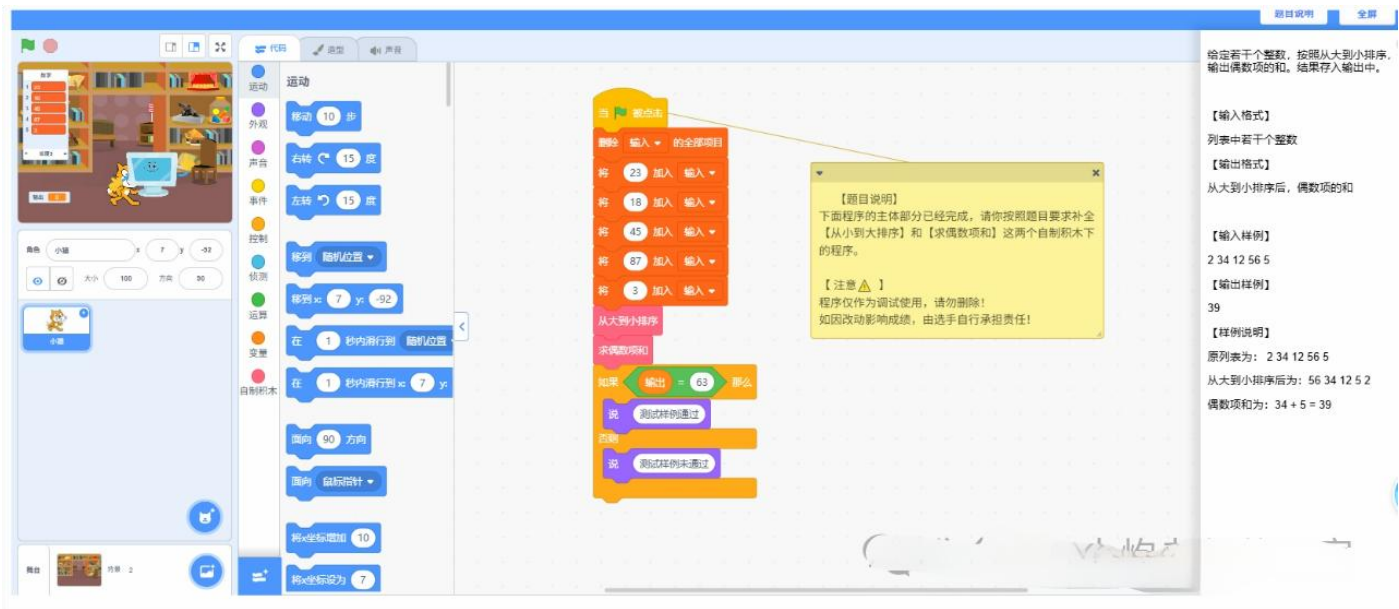
【输入样例 2】

6

【输出样例 2】

0

编程题：5



给定若干个整数，按照从大到小排序，并输出偶数项的和。结果存入输出中。

【输入格式】

列表中若干个整数

【输出格式】

从大到小排序后，偶数项的和

【输入样例】

2 34 12 56 5

【输出样例】

【样例说明】

原列表为:2 34 12 56 5

从大到小排序后为:56 34 12 5 2

偶数项和为:34+5=39



青少年科创教育领航者