

全国青少年信息素养大赛



2024 年 全国青少年信息素养大赛-图形化编程挑战赛

比赛时间：2024 年 7 月 6 日 13:00~14:30，共 90 分钟。

【小学 1-3 年级组】

题目 1：编程实现

点击小绿旗，实现将鱼的所有造型印到舞台区



【具体要求】

1. 将鱼显示出来 全部擦除所有内容
2. 将鱼的造型设为金鱼 同时移到 x:-175 y:72 的位置
3. 用“下一个造型”，加上移动固定距离,结合图章,遍历鱼的全部造型,使其绘制到同一行,间距为110。再将角色位置移到下一行 (x:-175 y:-38),完成同样操作。
4. 最后将鱼隐藏

角色：Fish



题目 2：编程实现

小男孩在草坪上来回走



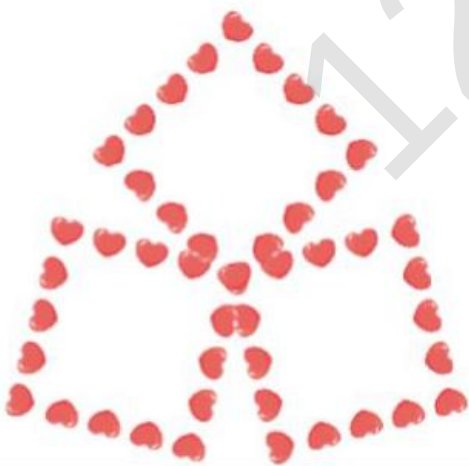
- 【具体要求】
1. 将小男孩移到x:-195 y:-59的位置
 2. 面向90度方向
 3. 不断前进5步 碰到边缘则反弹
 3. 重复下一个造型+等待0.1秒 使小男孩走起来

角色：Avery Walking



题目 3：编程实现

使用图章在舞台上画出阵列。



- 【具体要求】
- 每两个♥之间的距离为30步。
- 初始化条件：
1. 全部擦除
 2. 移到x:0 y:-20的方向
 3. 面向75度

角色：Heart



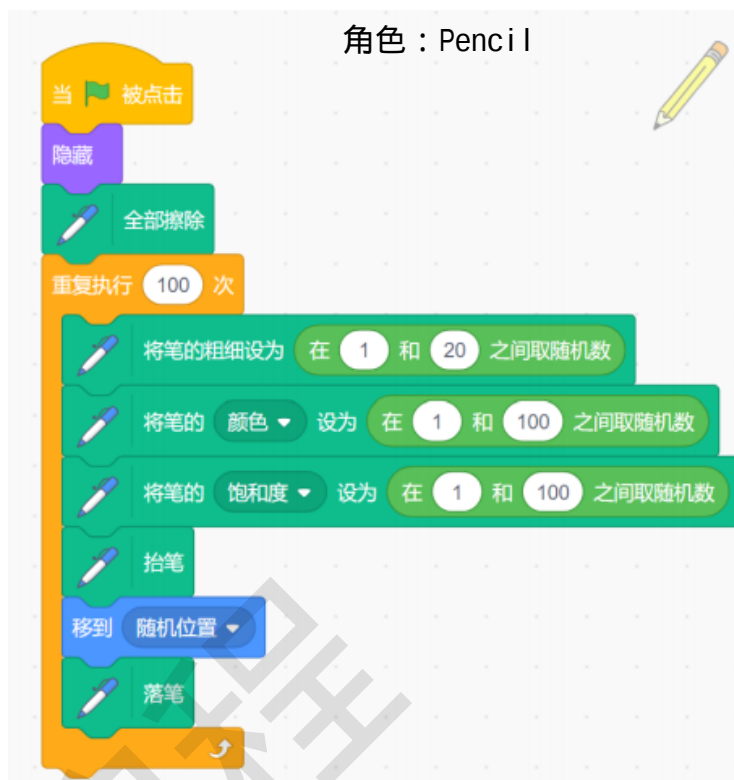
题目 4：编程实现

制作斑点画。



【具体要求】

全部擦除所有内容；
重复执行100次 落笔抬笔；
在每次落笔前实现位置随机、画笔颜色随机、饱和度、粗细随机（粗细在1~20中随机 颜色和饱和度在1~100中随机）



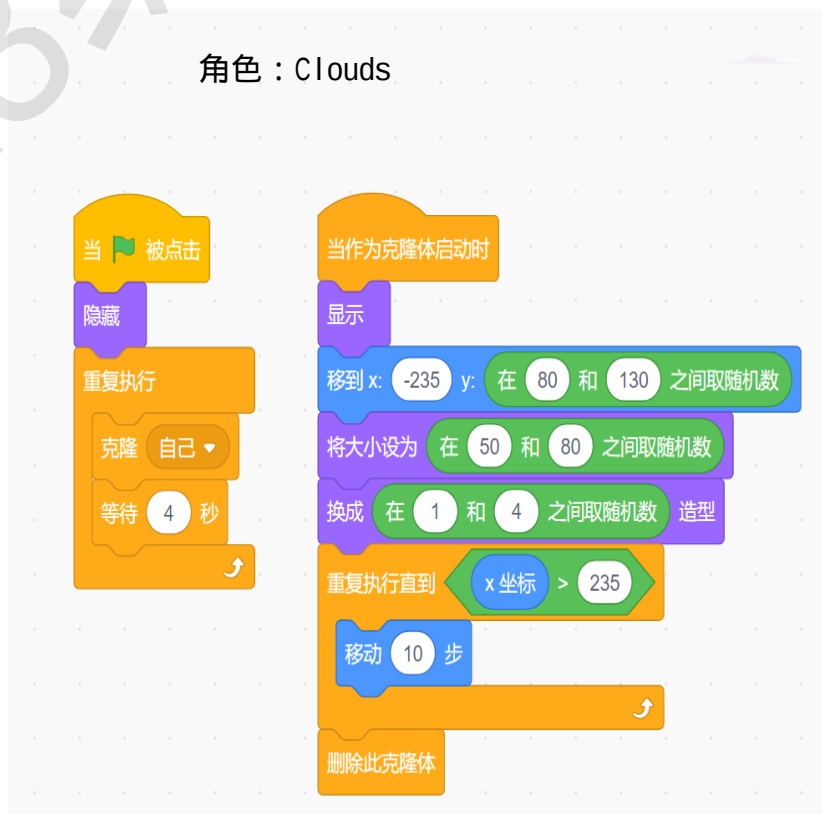
题目 5：编程实现

使用克隆让白云不断从舞台左边漂浮到右边。



【具体要求】

本体不断克隆自己，每两次克隆之间等待4秒。
当作为克隆体启动时，让白云移到舞台左边（x坐标：-235 y坐标范围80~130），设为一个随机大小（50~80），换成一个随机造型。
让克隆体向右移动，到达舞台右边缘删除，使用“x坐标>235判断白云到达舞台右边。



题目 6: 编程实现

如果一个数既能被A整除，也能被B整除，那么这个数是A和B的公倍数
这些公倍数中最小的叫做A和B的最小公倍数
例如12 15 它们的公倍数是60 120 180...
最小公倍数是60
题目：求出A和B的最小公倍数 将结果放到输出内

【输入格式】

两个正整数 A B

【输出格式】

A和B的最小公倍数

【样例输入1】

2 3

【样例输出1】

6

【样例输入1】

5 10

【样例输出1】

10

