**青少年软件编程（图形化）**

分数：100  题数：38

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

一、单选题(共25题，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 以下四个选项中，运行哪个积木块，可能得到523这个数值？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_256 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_257 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_258 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_259 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-01 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：四个选项都遵循统一的公式：随机数ⅹ10+3=523，因此可以得出随机数应为52，因此仅B选项可能产生数值为52的随机数。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 仓库里运来一批大米，管理员要随机抽检。运行下面程序，请问哪个编号的大米可能会被抽检？（ ）  IMG_260 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 9 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 100 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 50 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 51 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-02 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：取随机数时包含两边的边界，因此从10号到50号大米都有可能会被抽检。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 角色“方块”的程序如下图所示，点击绿旗，不断按下上移键，变量“次数”为6时，按下空格键，当停止全部脚本后，舞台中出现的正方形个数是？（ ）  IMG_261 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 7 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 1 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-05 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：次数变量控制着重复执行的次数。角色先克隆一次，然后向前移动。执行6次后应该有6个克隆体，加上角色本身应该有7个正方形，但当停止全部脚本后，克隆体消失只剩下角色本身，所以仅有一个正方形。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 小罗同学编写了一个穿衣小助手的程序，如下图所示。当变量温度为哪个选项时，角色会提示可以穿衬衫？（ ）  IMG_262 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 20 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 14 |  |  |  | | --- | --- | | C. | -5 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 0 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-08 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：脚本将变量值分为三种情况，第1种是小于等于0的；第2种是0~15之间的（不包含15）；第3种是大于等于15的。提示可以穿衬衫的条件就是变量值大于等于15，因此A选项符合。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 小方块角色程序如下图，方块边长20，有黑白两个造型。如果舞台的显示效果如下所示，位置1和位置2，分别填写的数字是？（ ）  IMG_263  IMG_264 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 8, 8 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 7, 7 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 9, 9 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 2, 3 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-14 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：这是一个国际象棋的棋盘，8行8列，共64个小方格。两个重复执行，分别控制行和力，因此都需要填8才能画出。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 执行下面程序，说法错误的是？（ ）  IMG_265 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 闹钟在15:35发声 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 闹钟在15:37停止发声 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 闹钟在15:36时停止发声 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 闹钟在15:36时也发声 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-15 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：脚本中嵌套的内容较多，有多个条件。首先满足当前小时为15点，当前的分钟要在 35~37，此时闹钟将发出声音，不在这个范围之内将不会发生，因此C错误。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 运行下面程序后，得到下图图案，请问输入的颜色代码应该是多少？（ ）  IMG_266  IMG_267 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 33212133 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 22332211 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 11133222 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 12321221 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-17 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：数字1、2、3分别对应着红、绿、蓝三种颜色。正方形从内圈开始绘制，图中最内圈的正方形为红色，第2圈为绿色，第3圈为蓝色，由此得到代码的前三位应为123，故D选项正确。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 运行下面程序，下面选项正确的是？（ ）  IMG_268 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 只有角色能收到消息，仅小猫角色能说：“你好！” |  |  |  | | --- | --- | | B. | 只有克隆体能收到消息，仅克隆体能说：“你好！” |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小猫角色和克隆体都不能说“你好！” |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小猫角色和克隆体都能接收消息，都能说：“你好！” | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-23 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 三个球的初始位置如下图所示，按下一次空格键，以下说法正确的是？（ ）  IMG_269  IMG_270 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 按下空格键，能明显看到，红球先移动，然后绿球再移动，最后蓝球再移动 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 按下空格键，能明显看到，蓝球先移动，然后绿球再移动，最后红球再移动 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 按下空格键，能明显看到，绿球先移动，然后蓝球再移动，最后红球再移动 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 按下空格键，三个球几乎同时移动，看不出先后顺序 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-26 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：脚本运行很快，人眼无法分辨出先后顺序 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 点击绿旗，按下两次空格键，以下说法正确的是？（ ）  IMG_271 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 小球被克隆了3次 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小球被克隆了2次 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小球被克隆了1次 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小球没有被克隆 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-29 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 默认小猫在舞台中心位置，点击一次绿旗，舞台上共有几只小猫？注意：我的变量适用于所有角色。（ ）  IMG_272 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 2 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 1 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-30 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：角色和克隆体的脚本中都包含克隆自己、变量增加的积木，首先角色克隆自己，此时共有两只小猫，变量值为1。然后，角色和克隆体各自又克隆了一次，共4只小猫。此时两端脚本均将变量+1，此时变量为3，跳出循环。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 执行下面程序，应将变量n设定为多少，变量an值才会为4？（ ）  IMG_273 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 2 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 1 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-31 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：图中的脚本是比值为2，首项为1的等比数列的通项公式。当n=3时，得到数列的第三项为4，因此B正确 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 按下空格键执行下面程序，结果不可能为？（ ）  IMG_274 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 48 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 122 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 114 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 126 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-35 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：图中脚本是等差数列的通项公式，其首项为0，公差为6。 ACD三个选项中的数值，都可以利用这个公式计算出来。而B选项中的122，需要将公差调整为2才能得到。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 下面哪个选项无法将小猫移到随机位置的是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_275 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_276 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_277 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_278 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-03 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 执行下面程序，最后角色说的内容是？（ ）  IMG_279 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 1 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-06 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 舞台上的小猫有4个造型，依次为造型1、造型2、造型3、造型4，点击绿旗，执行下面程序，表述正确的是？（ ）  IMG_280 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 小猫一直在切换造型，程序不会停止 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小猫会切换造型，最后的造型是造型1 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小猫会切换造型，最后的造型是造型2 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小猫会切换造型，最后的造型是造型3 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-07 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 点击绿旗，执行以下程序后，我的变量的值是？（ ）  IMG_281 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 9 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 12 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 11 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-09 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 默认小猫角色，执行以下程序，舞台上会出现？（ ）  IMG_282 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 黑色的三角形 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 黑色的正方形 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 黑色的长方形 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 没有任何图形 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-14 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 执行以下程序，舞台上会看到几只小猫？（ ）  IMG_283 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 2只小猫 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 3只小猫 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 1只小猫 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 0只小猫 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-15 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 小猫角色有两个造型：造型1、造型2，程序运行前造型为造型1，点击一次绿旗，说法正确的是？（ ）  IMG_284 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 小猫从造型1变成造型2 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小猫可能一直是造型2，也可能是从造型1变成造型2 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小猫一直是造型1 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小猫一直是造型2 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-18 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 运行下面程序，最终小猫说的内容是？（ ）  IMG_285 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 1 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 2 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 3 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-22 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 关于下面积木，正确选项是？（ ）  IMG_286 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 最大值是20 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 最大值是25 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 最小值是0 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 最小值是5 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-25 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 默认小猫角色，在舞台中心位置，执行一次下列程序，哪个可以画出完整的圆形？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_287 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_288 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_289 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_290 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210301-XX-11 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 运行下面程序，舞台上的图形为？（ ）  IMG_291与IMG_292 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_293 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_294 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_295 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_296 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210301-XX-20 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：图像清晰度不是很好！ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 默认小猫角色，当按下两次“空格”键后，小猫的数量是多少？注意：假设每次执行“移到随机位置”，位置都不相同。（ ）  IMG_297 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 1 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 2 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 4 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210301-XX-31 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

二、判断题(共10题，共20分)

|  |  |
| --- | --- |
| 26. | 班里有30名同学，学号分别为1至30。小罗同学帮老师编写了下图所示的随机点名程序，程序运行后可能会选出实际不存在的学号。（ ）  IMG_298 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-04 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：学号为1~30号，但脚本中随机数的范围为0~30。因此有可能会出现选出0号的情况，该学号实际不存在，因此判断正确 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 给角色1创建仅适用于角色1的变量“次数”，复制角色1，得到角色2，角色2也会有相同名字的变量，并且也是仅适用于角色2。（ ）  IMG_299 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-06 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：适用于当前角色的变量，复制到其他角色时，变量的名称不会变化。但作用的范围改变，变为仅适用于所复制到的那个角色。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 执行左边程序后，变量“数字”为50；执行右边程序后，变量“数字”为51。（ ）  IMG_300 IMG_301 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-10 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：当变量K的值不等于50时，两个脚本均会让k值不断增加。当K等于50时，1号脚本，符合判断条件，脚本停止运行；2号脚本则跳出循环，脚本停止运行。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | 足球角色运行下列程序后，舞台显示如下图所示。（ ）  IMG_302 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-20 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：画笔亮度的设置和图章无关，画笔亮度虽然被设置为0，但不会留下全黑的图章影像。只是在角色落笔并移动之后留下黑色的线条。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 运行下面程序，可以画出如下所示的图案。（ ）  IMG_303  IMG_304 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-22 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：如果将“透明度”设置为100，画出的线条将会完全透明，无法实现舞台中的效果 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 点击绿旗，角色和克隆体一起向舞台下方移动，直到y坐标小于-150时停止运动。（ ）  IMG_305 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-28 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 变量名可以设置成数字。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-28 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 角色初始状态为90度方向，执行下列程序，能够将角色移到舞台中心。（ ）  IMG_306 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-30 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 角色接收消息时，只能接收一个角色发过来的消息。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-33 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 下面程序可实现1到100的累加（1+2+3+4+5……+100）。（ ）  IMG_307 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-35 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

三、编程题(共3题，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | ****二进制像素绘制程序****  二进制是由0和1组成的数，0用黑色方块表示，  1用白色方块表示。输入一个8位二进制数，用黑白色方块表示出来。  IMG_308 IMG_309  ****1.准备工作****  （1）默认小猫角色，默认白色背景；  （2）绘制“正方形”角色，角色有“黑”、“白”两个造型。  ****2.功能实现****  （1）小猫询问“请输入一个8位二进制”，检查输入二进制位数，如果不是8位，继续询问，直到输入8位为止；  （2）根据输入二进制，用黑白块表示出二进制，注意不能超出舞台。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20210210-zmm-36 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****小猫程序：****  IMG_310  ****方块程序：****  IMG_311 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：  ****评分标准：****  （1）绘制出黑白两方块；（1分）  （2）能询问输入二进制；（1分）  （3）检查二进制位数，不是8位，重复询问；（2分）  （4）能够画出正确的黑白方块。（6分） |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | ****接球游戏****  小球随机选择舞台四个角向小猫飞过去，碰到小猫后消失，小猫实时说出接到了多少个球。  IMG_312  ****1.准备工作****  （1）默认小猫角色，默认白色背景；  （2）选择Ball角色。  ****2.功能实现****  （1）小猫位于舞台中心位置；  （2）每次点击舞台，小球克隆一次，随机选择舞台四个角中的一个，面向小猫飞出；  （3）克隆小球的造型随机；  （4）克隆小球碰到小猫后消失；  （5）小猫实时说出，接到了几个小球。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20210212-bc3-02 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****小猫程序：****  IMG_313  ****小球程序：****  IMG_314 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  ****评分标准：****  （1）角色、背景正确；（1分）  （2）每次点击舞台，能克隆出一个小球；（1分）  （3）克隆体随机出现在四个角的其中一个；（4分）  （4）能朝着小猫飞过去（1分），碰到小猫消失，需要用删除此克隆体；（1分）  （5）小猫实时说出接到球的数量。（2分） |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 38. | ****冬天下雪了****  IMG_315 IMG_316  ****1.准备工作****  （1）导入背景Jurassic；  （2）导入角色Wizard Girl、Snowflake。  ****2.功能实现**** （1）点击绿旗，Wizard Girl说“听我指令，开始下雪！”2秒；  （2）Wizard Girl广播“开始下雪”后隐藏；  （3）Snowflake接收到广播“开始下雪”后，雪花从天上不断下落  ，当雪花飘落到地面上就消失了。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20210224-zl-38 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  Wizard Girl的代码  IMG_317  Snowflake的代码  IMG_318 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  ****评分标准：****   1. 点击绿旗，Wizard Girl发出广播“开始下雪”， 2. 然后隐藏，注意第二次点击绿旗，Wizard Girl可以显示出来（3分）   （2）Snowflake接收到广播“开始下雪”后，  【雪花开始不断从天上飘落，初始水平位置随机（2分），能一直下落（3分）；  （3）雪花飘落到地面就消失。（2分） |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |