

2021NOC全国模拟考B卷（中学kitten）

一、单项选择题（*10）

1.答案：A

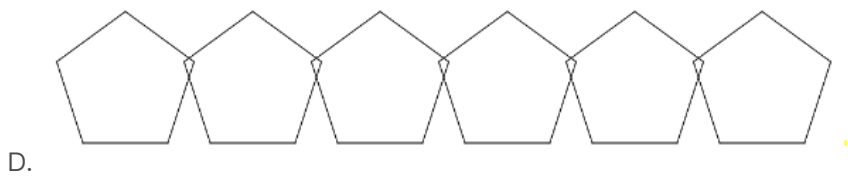
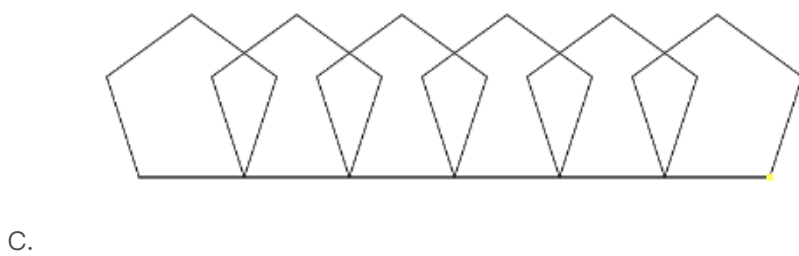
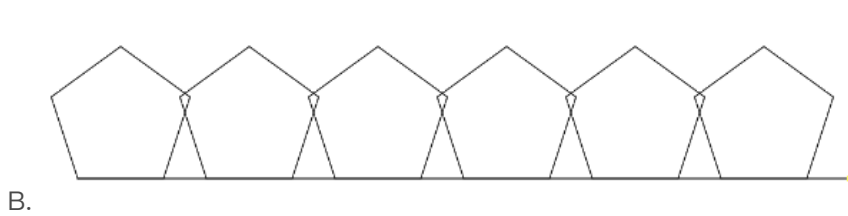
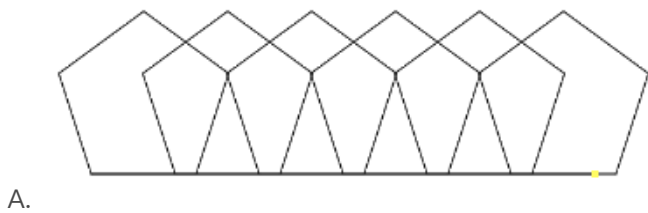
角色“色块”有4个造型，当运行当前脚本后，角色“色块”会处于（）造型。



- A.蓝色色块
- B.黄色色块
- C.绿色色块
- D.黑色色块

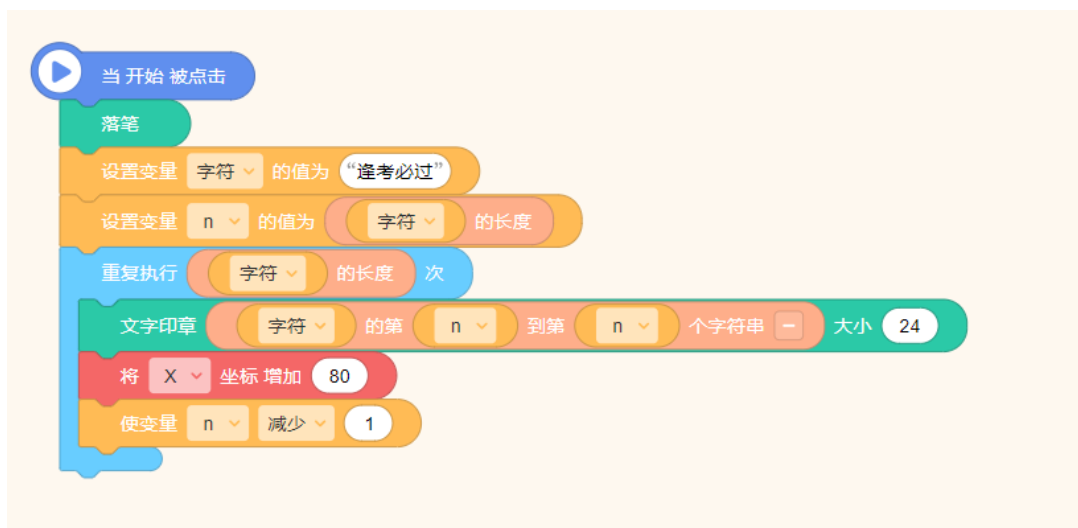
2.答案：C

运行当前脚本，绘制出的图形是（）。



3. 答案：A

运行下面这段程序，最终打印出来的文字是（ ）。



- A. 过必考逢
- B. 必过逢考
- C. 逢考必过
- D. 过必逢考

4.答案：B

运行当前脚本，最终新建对话框显示的内容是()。



- A. 23
- B. 24
- C. 42
- D. 32

5.答案：C

以下 () 组织木可以实现鼠标按下，角色一直向上移动，否则角色一直向下掉落。



6.答案: D

运行当前脚本, 最终新建对话框显示的内容是()。

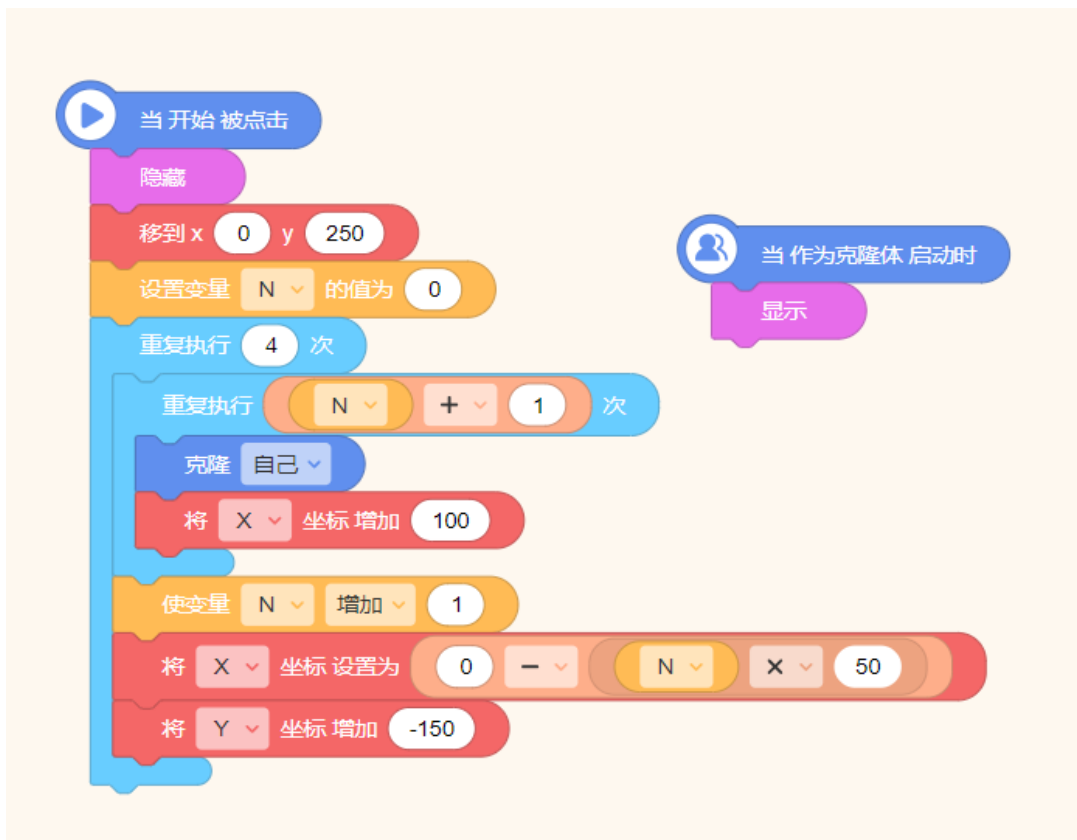


- A. $0+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9$
- B. $0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+10$
- C. 45
- D. 55

7.答案：C

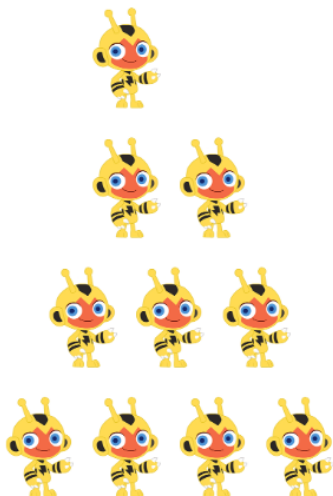
下图为“雷电猴”的脚本。运行该脚本，则舞台区显示的是（）。

注：克隆体可以全部显示在舞台上

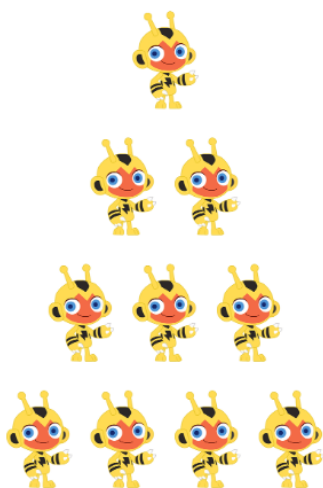




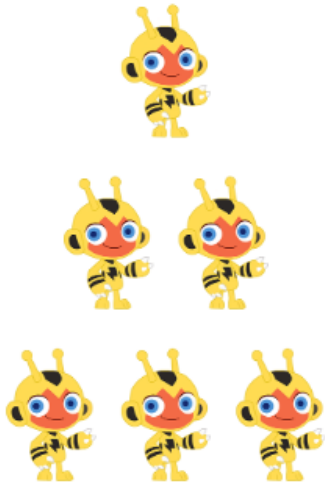
A.



B.



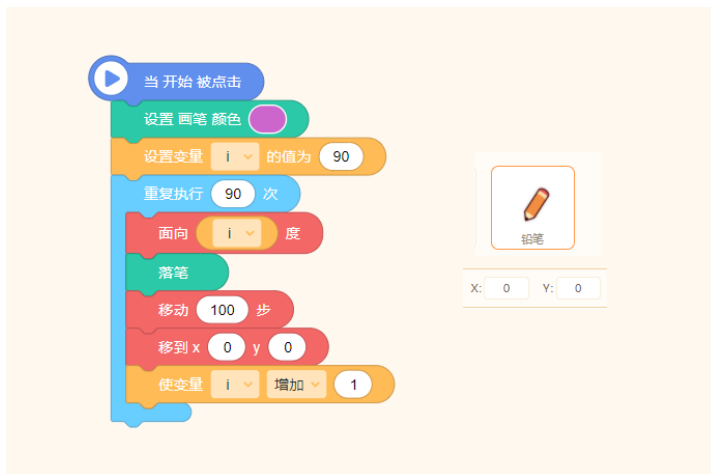
C.



D.

8. 答案：A

以下积木能绘制出来的图形是（ ）。



A.



B.



C.



D.

9.答案：B

小可编辑了一个程序，想要实现按照顺序输出结果分别是“2.变量 A 和 B 有一个不为 true”；“3.变量 A 和 B 都为 true，或其中一个变量为 true”；“5.变量 A 和 B 都为 false，或其中一个变量为 false”，那在下列程序问号处填入（ ）积木能帮助小可实现这个效果。

背景

2.变量 A 和 B 有一个不为 true

点击继续 ▶

背景

3.变量 A 和 B 都为 true，或其中一个变量为 true

点击继续 ▶

背景

5.变量 A 和 B 都为 false，或其中一个变量为 false

点击继续 ▶

当开始 被点击

设置变量 A 的值为 成立

设置变量 B 的值为 不成立

如果 A 且 B

新建对话框 “1.变量 A 和 B 都为 true”

否则 +

新建对话框 “2.变量 A 和 B 有一个不为 true”

如果 A 或 B

新建对话框 “3.变量 A 和 B 都为 true，或其中一个变量为 true”

否则 +

新建对话框 “4.变量 A 和 B 都不为 true”

如果 ?

新建对话框 “5.变量 A 和 B 都为 false，或其中一个变量为 false”

否则 +

新建对话框 “6.变量 A 和 B 都为 true”



A.

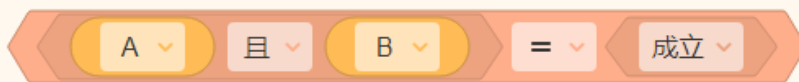
B.



C.



D.



10.答案：C

如果弹幕仓库里一共有9条准备好的弹幕，要实现将9条弹幕依次从弹幕仓库显示到舞台区的效果，修改下列积木脚本中（ ）才能实现对应的效果。



A.当“弹出字幕”角色离开边缘后，应该使变量项数增加9

B.如果“项数”变量大于“弹幕仓库的长度”条件成立，应该要设置变量“项数”的值为9

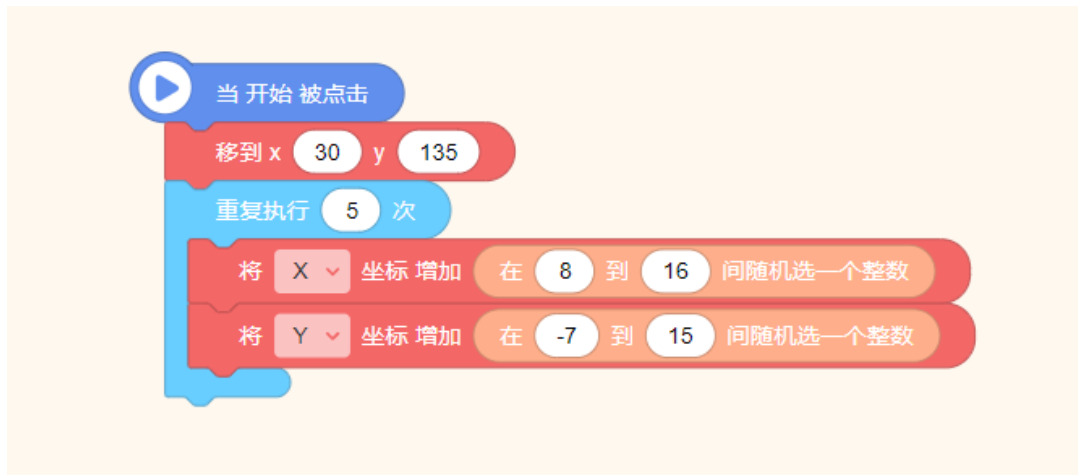
C.不需要修改

D.当“弹出字幕”角色离开边缘后，应该使变量项数减少1

二、多项选择题 (*5)

11.答案：AC

以下是“灰灰鼠”角色的脚本，运行此程序脚本后，灰灰鼠的坐标不可能是（ ）选项。



A.(89,227)

B.(95,163)

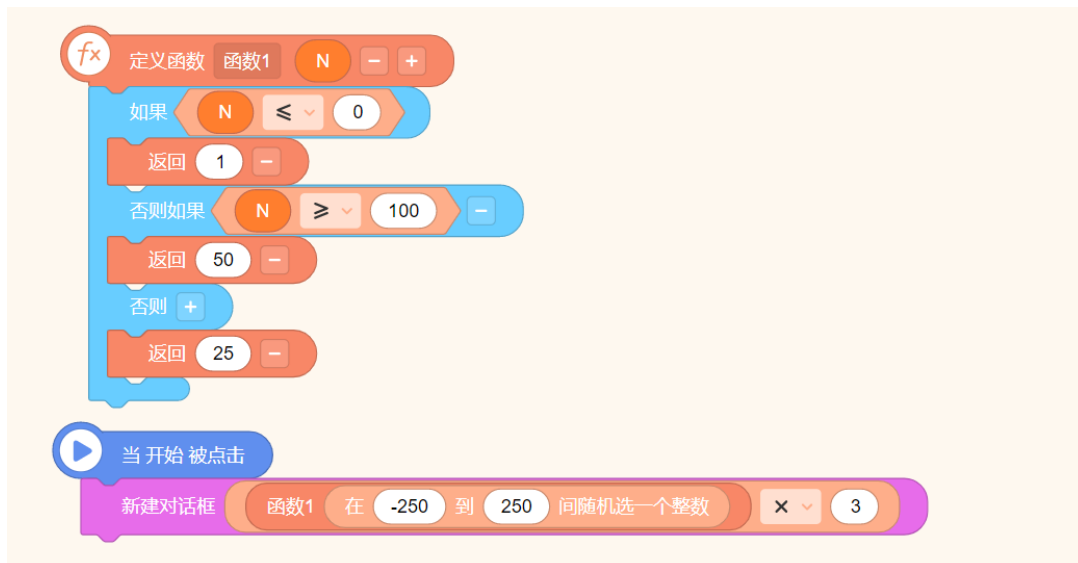
C.(103,95)

D.(76,189)

解析：X坐标增加范围[40, 80]，所以x坐标范围[70, 110]；Y坐标增加范围[-35, 75]，所以y坐标范围[100, 210]。所以不可能是AC

12.答案：AC

运行下面脚本，新建对话框输出的值可能是（ ）。

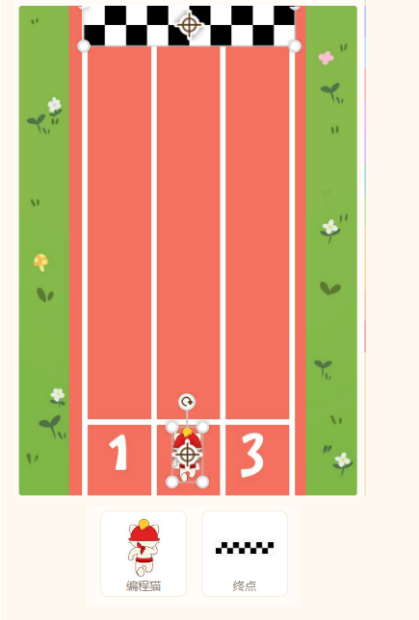


A.150

- B.200
- C.3
- D.-200

13.答案：ABC

观察图片，编程猫和终点都是角色，那么可以利用（ ）方法侦测编程猫是否碰到终点？



- A.通过颜色侦测
- B.通过坐标侦测
- C.通过角色碰撞侦测
- D.通过按键侦测

14.答案：ABD

设计一个程序，从这个无序列表中找出最大值，并以对话形式显示，下面哪段脚本可以实现（ ）。



A.



B.



C.



D.



15. 答案：BCD

运行下列程序脚本，输入（ ）数值对话框会显示“YES”。



- A.152
- B.153
- C.370
- D.371

三、填空题 (*10)

16.答案：3

下列为“钻石”角色的脚本，当运行程序后，舞台上“钻石”的数量最多有_____个。

注：请填写数字，勿填写其他多余字符



17.答案：7

下图是某角色的脚本。运行脚本，新建对话框输出的数值为_____。

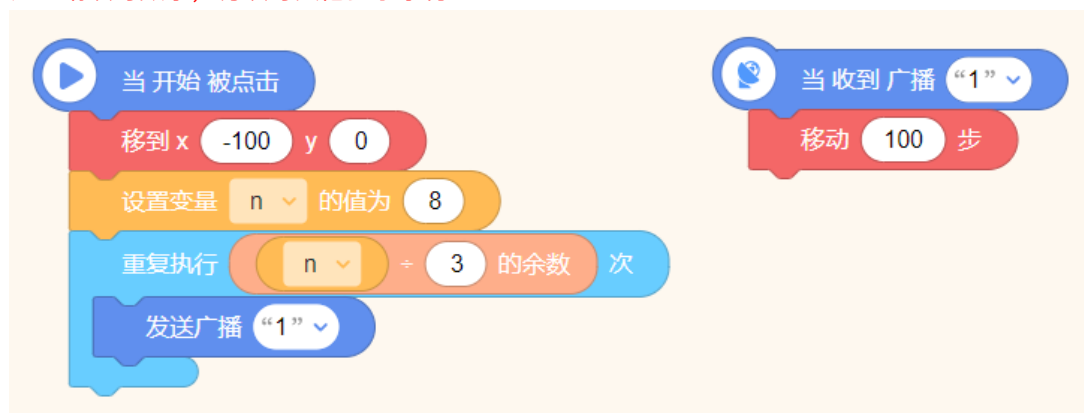
注：请填写数字，勿填写其他多余字符



18. 答案：100

下图是某角色的脚本。运行脚本，该角色的X坐标为_____。

注：请填写数字，勿填写其他多余字符



19.答案：120

某角色脚本如下。运行脚本，该角色X坐标最大为_____。

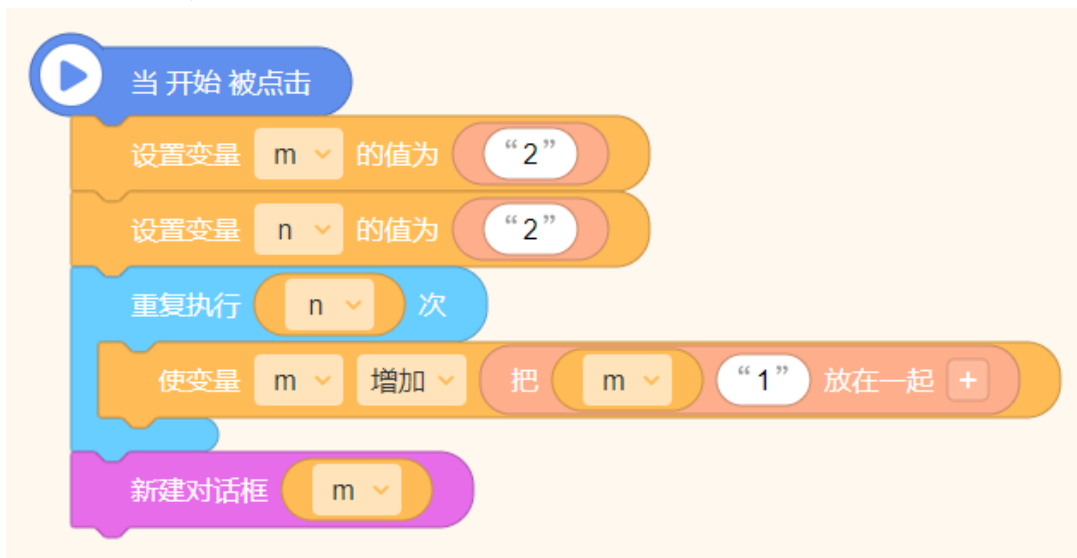
注：请填写数字，勿填写其他多余字符



20.答案：2212211

运行以下脚本，则最终对话框输出的结果是_____。

注：请填写数字，勿填写其他多余字符



21.答案：20

运行下图所示的脚本，新建对话框输出的内容为_____。

注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



22.答案：6

已知列表“奇数库”和“偶数库”都是空列表，运行下面积木后，“偶数库”储存了_____个偶数。

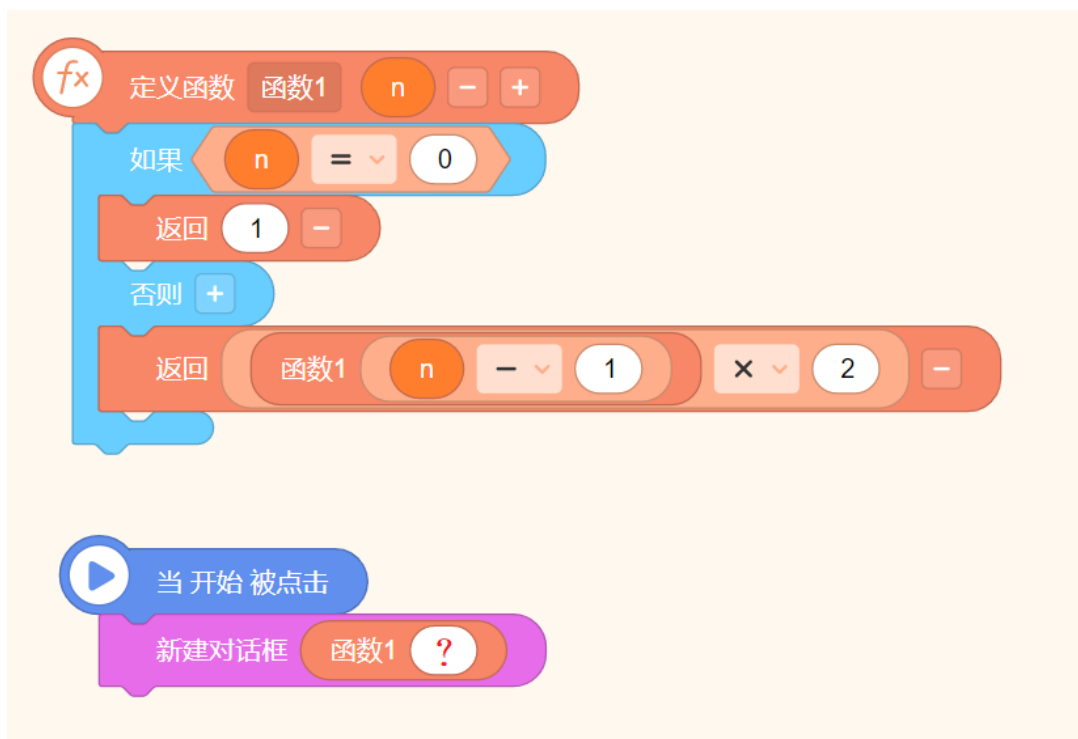
注：请填写数字，勿填写其他多余字符



23.答案：6

已知下图脚本运行之后，新建对话框显示64，则“？”处应填写_____。

注：请填写数字，勿填写其他多余字符



24.答案：4

已知某角色初始面向角度为0度，想要使用下列脚本绘制出如下的图形，则“？”处应填写_____。

注：仅填写数字，勿填写其他文字或空格



25.答案：5

某角色脚本如下，运行脚本，则新建对话框输出的内容是_____。

注：仅填写数字或英文，勿填写汉字或其他字符

