

2021NOC全国模拟考B卷（中学Nemo）

一、单项选择题

1.答案：B

“小精灵”角色的造型和脚本如图所示，运行程序，编号为2的造型在舞台区一共出现了（ ）次。



- A. 2
- B. 3
- C. 8
- D. 9



2.答案：B

分别运行下列两组程序，说法正确的是（ ）。



- A. 两组程序最后使角色面向的角度不一致，一组为135度，一组为-90度
- B. 两组程序最后使角色面向的角度一致，都是90度
- C. 两组程序最后使角色面向的角度一致，都是-90度
- D. 两组程序最后使角色面向的角度不一致，一组为90度，一组为-90度

3.答案：C

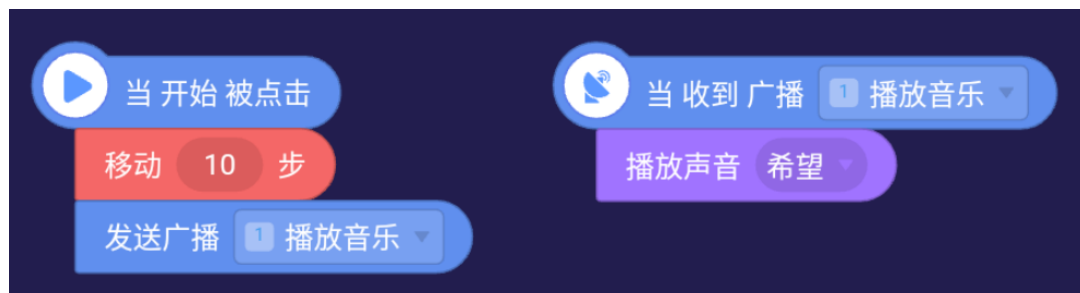
“大黄鸡”角色脚本如图所示，运行下面程序，“大黄鸡”本体和克隆体的坐标分别为（ ）。



- A. 本体的坐标为（100，100），克隆体坐标为（200，200）
- B. 本体的坐标为（0，0），克隆体坐标为（100，100）
- C. 本体的坐标为（100，100），克隆体坐标同样为（100，100）
- D. 本体的坐标为（100，100），克隆体坐标为（300，300）

4.答案：C

“收音机”角色脚本如图所示，当广播的指令内容为（ ）时，将会传递成功传递广播信号，我们会听到名为“希望”的歌曲声音。

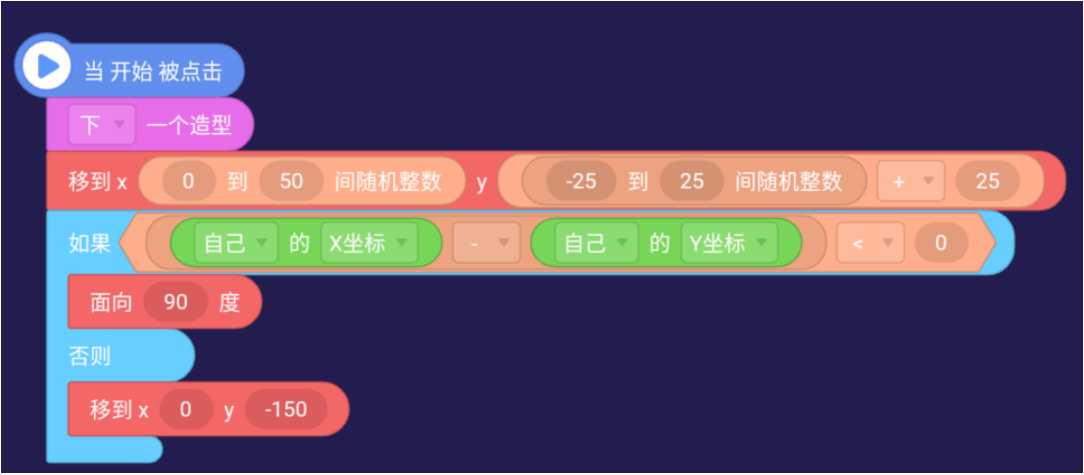


- A. 播放希望

- B. 希望
- C. 播放音乐
- D. 希望音乐

5.答案：D

“熊猫”角色的脚本如下图，运行脚本，如果此时x坐标的随机数取值为45，y坐标的随机数取值为-5，那么舞台区中的”熊猫“呈现出的效果会是（ ）。



- A. 切换到下一个造型
- B. 面向90度的方向
- C. 仍在原位
- D. 瞬间移动到（0，-150）的位置

6. 答案：C



已知积木1和积木2两组程序最终输出的结果相同，那么”？“处应填入的数字为（ ）。



- A. 9
- B. 10
- C. 11
- D. 12

7.答案：B

“太空人”角色有下面几种不同的脚本。已知“太空人”角色在所有程序运行前在舞台上的数量均为1，运行下列程序，最终会使舞台上“太空人”角色数量最多的是（ ）。

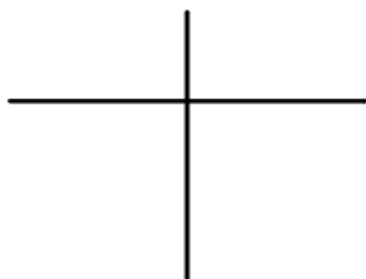
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

8.答案：D

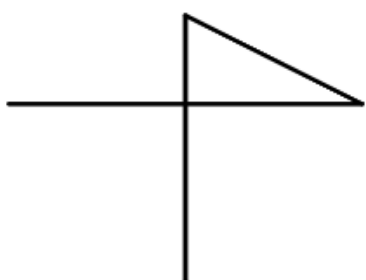
使用下图脚本绘制出来的图案是（ ）。



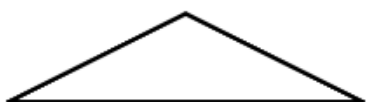
A.



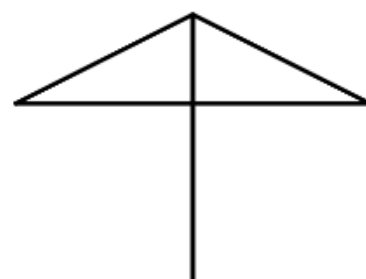
B.



C.



D.



9.答案：C

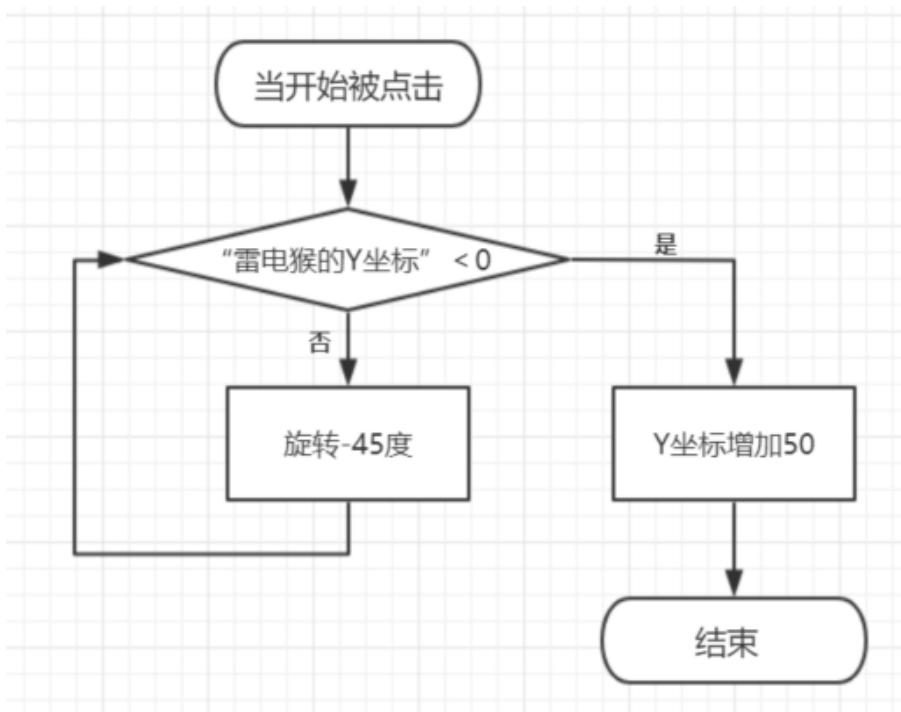
角色“魔法球”的脚本如下，其造型如图和脚本如图。运行程序后，最终呈现在舞台区的是（ ）的“魔法球”。



- A. 红色
- B. 绿色
- C. 蓝色
- D. 黄色

10.答案：C

“雷电猴”角色的程序流程图如下，与之对应的脚本为（ ）。





A.



B.



C.

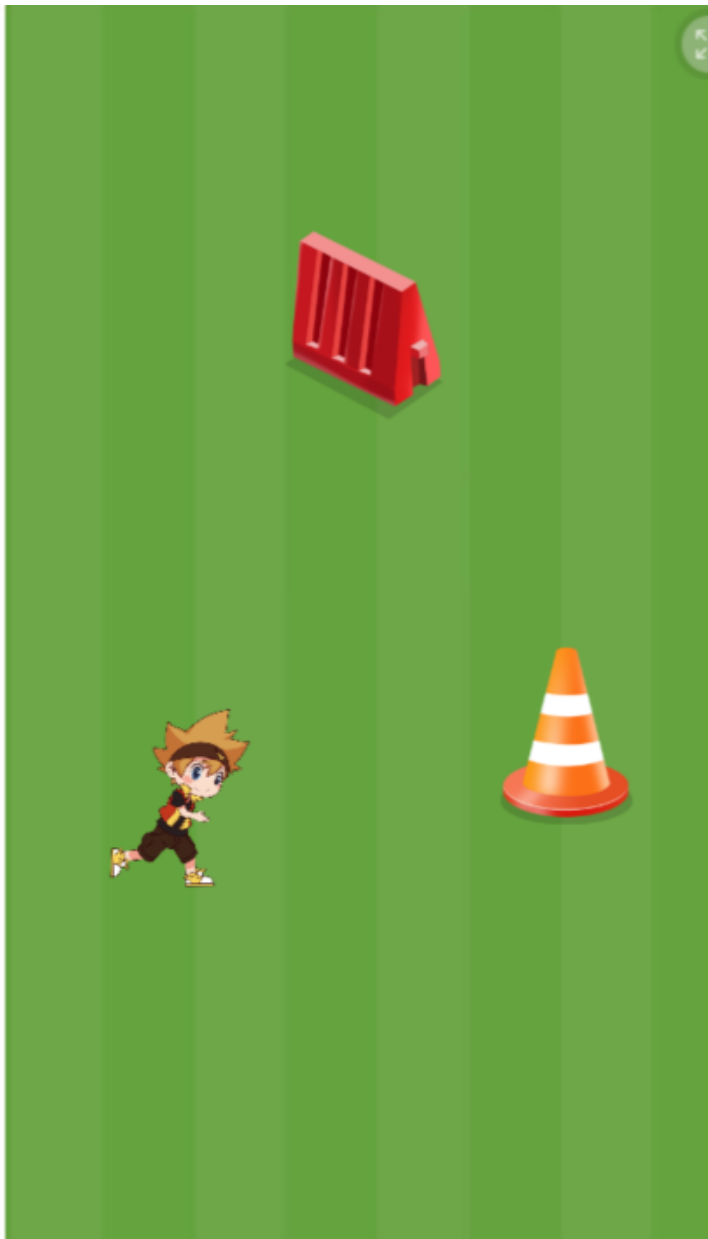
D.



二、多项选择题

11.答案：BC

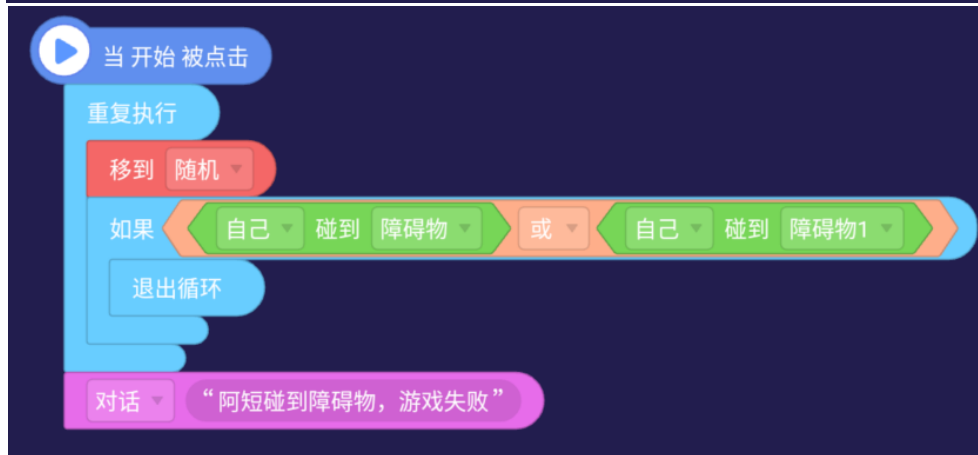
如图所示，足球场场景中一共有“阿短”、“障碍物”、“障碍物1”三个不同的角色。小明想设计一个程序，当运行程序时，足球场上的“阿短”可以自由地随机移动，直到“阿短”碰到两个障碍物中任意一个障碍物，则会出现“阿短碰到障碍物，游戏失败”的文字内容。在下面的程序中，（ ）可以实现上述的程序效果。



A.



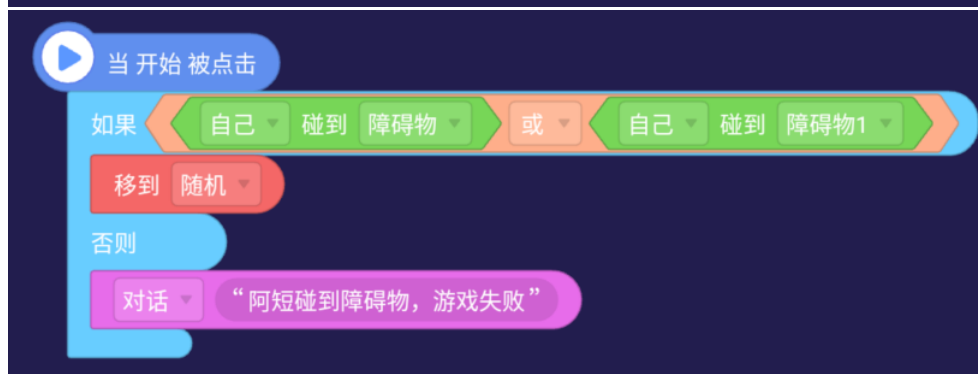
B.



C.

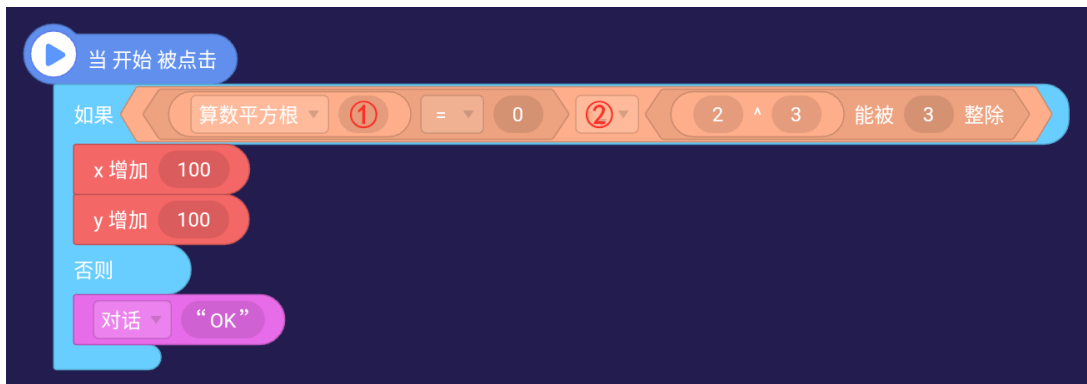


D.



12.答案：BC

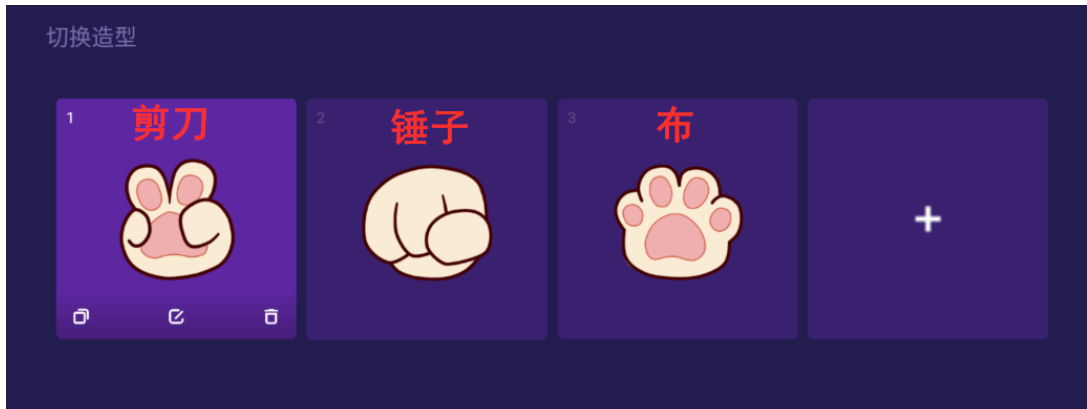
已知某角色的初始位置坐标为（0，0），脚本如图所示。运行程序，则下列说法正确的是（ ）。



- A. 如果角色最终输出了“OK”的内容，那么①处的数字可能是0，②处的内容可能是“或”
- B. 如果角色最终输出了“OK”的内容，那么①处的数字可能是16，②处的内容可能是“且”
- C. 如果角色最终的坐标为（100，100），那么①处的数字可能是0，②处的内容可能是“或”
- D. 如果角色最终的坐标为（100，100），那么①处的数字可能是16，②处的内容可能是“且”

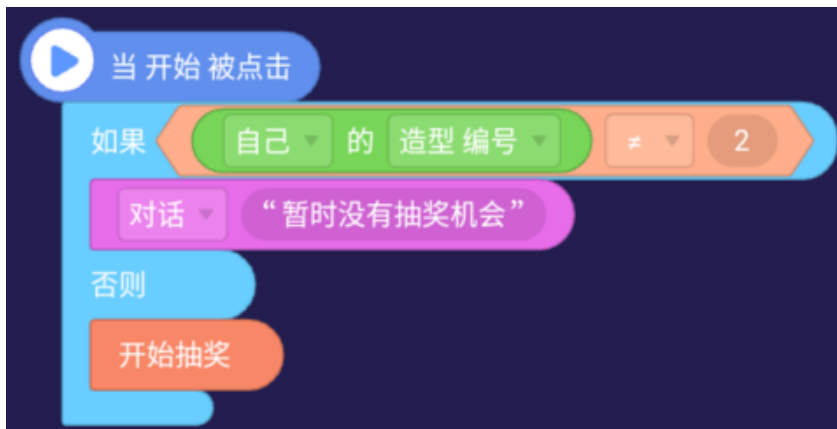
13.答案：ABCD

“猜拳”角色有3个造型，分别为“剪刀”、“锤子”、“布”，如下图所示。只有造型为“锤子”时才可以获得抽奖机会，否则就会提示“暂时没有抽奖机会”。下列脚本中，能够实现上述功能的是（ ）。

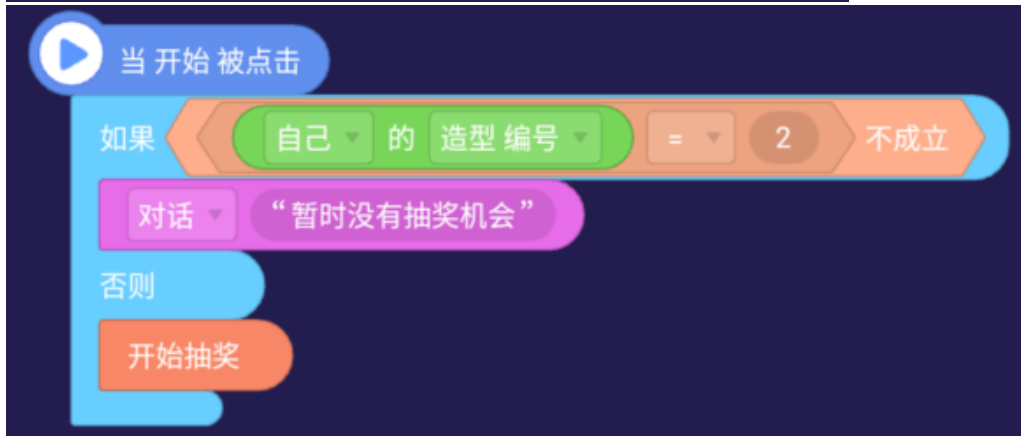


A.

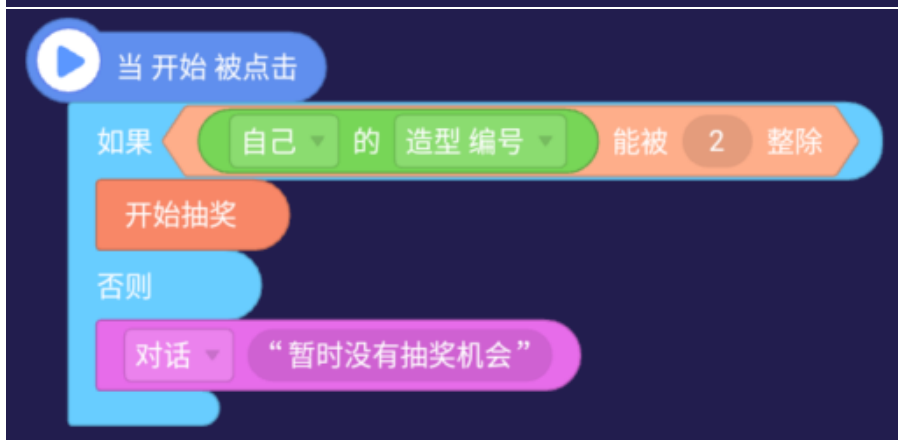
B.



C.



D.



14.答案：ABD

已知列表“X”初始为空列表，运行下方程序，以下说法正确的是（ ）。



- A. X列表的末尾项内容是-250
- B. X列表的第3项的内容不是0
- C. -150不存在于X列表中
- D. X列表中的内容一共有5项

15.答案：BCD

“圣诞铃铛”角色脚本如图所示，运行程序，则下列说法正确的是（ ）。



- A. 如果最终舞台上可以看到的“圣诞铃铛”数量为1，那么①处的内容可能为3，②处的内容可能为3。
- B. 如果①处的内容为6，②处的内容为4，那么最终舞台上可以看到的“圣诞铃铛”数量为2。
- C. “圣诞铃铛”本体隐藏，最终在舞台上看到的都是“圣诞铃铛”的克隆体。
- D. 只要①减去②的数值等于3，那么我们就可以在舞台上可以看到3个“圣诞铃铛”。

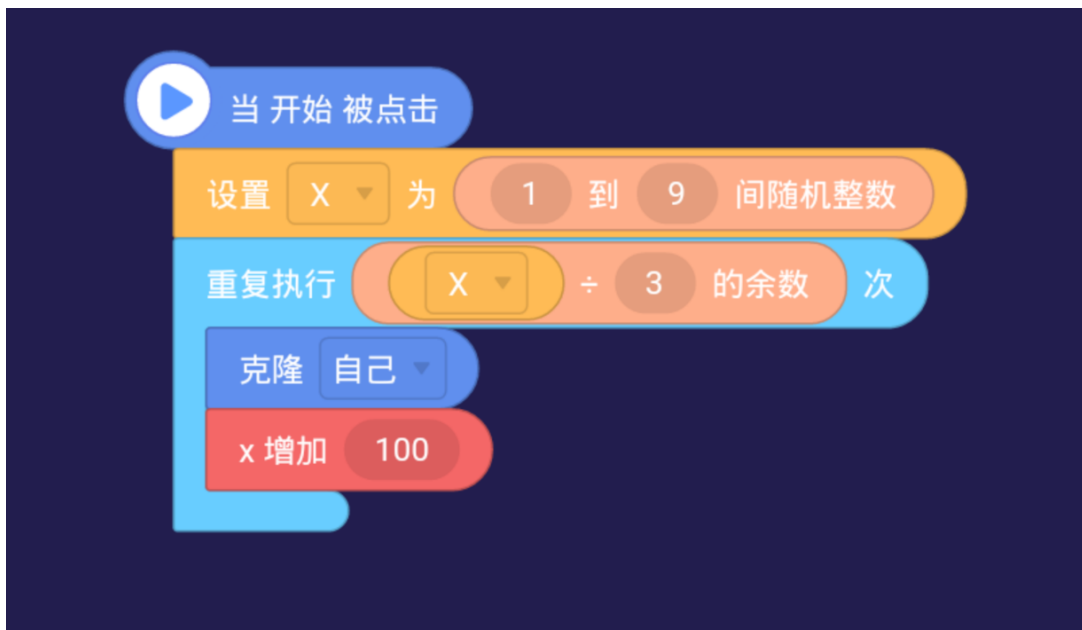


三、填空题

16.答案：3

阿短的脚本如下。运行该脚本，舞台中最多能出现_____个阿短。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



17.答案：4

制作一个倒数时间条，运行下面程序，变量“时间条”每次减少_____，能让舞台上的时间条每次缩短一定的长度，直到倒数结束刚好消失。

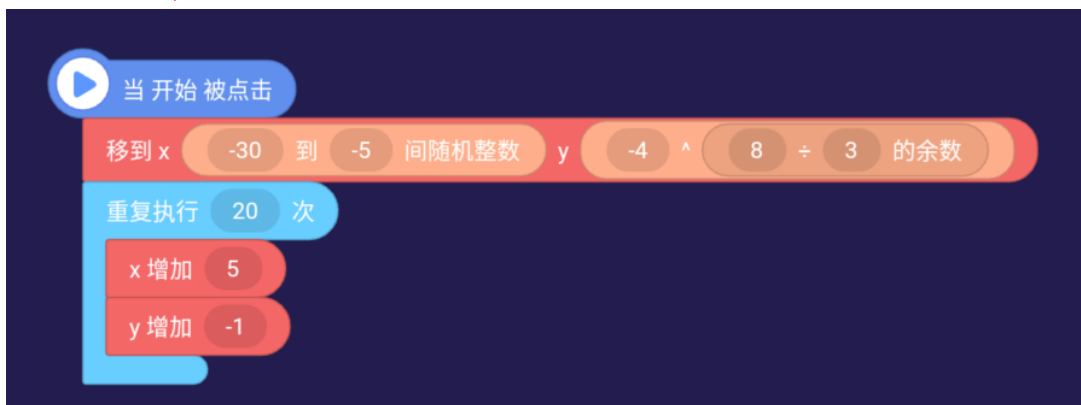
注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



18. 答案：4

已知“雷电猴”角色的初始坐标为 (0, 0)，角色脚本如图所示。运行下面的程序，最终雷电猴的角色会出现在第____象限。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



19.答案：2

运行下面的积木，最后对话显示的内容是_____。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



20.答案：3

运行下面的积木，最后对话显示的内容是_____。

注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



21.答案：16

阿短设计了一个停车费计算器，收费规则如程序所示，运行程序，变量“停车费”最终为_____。

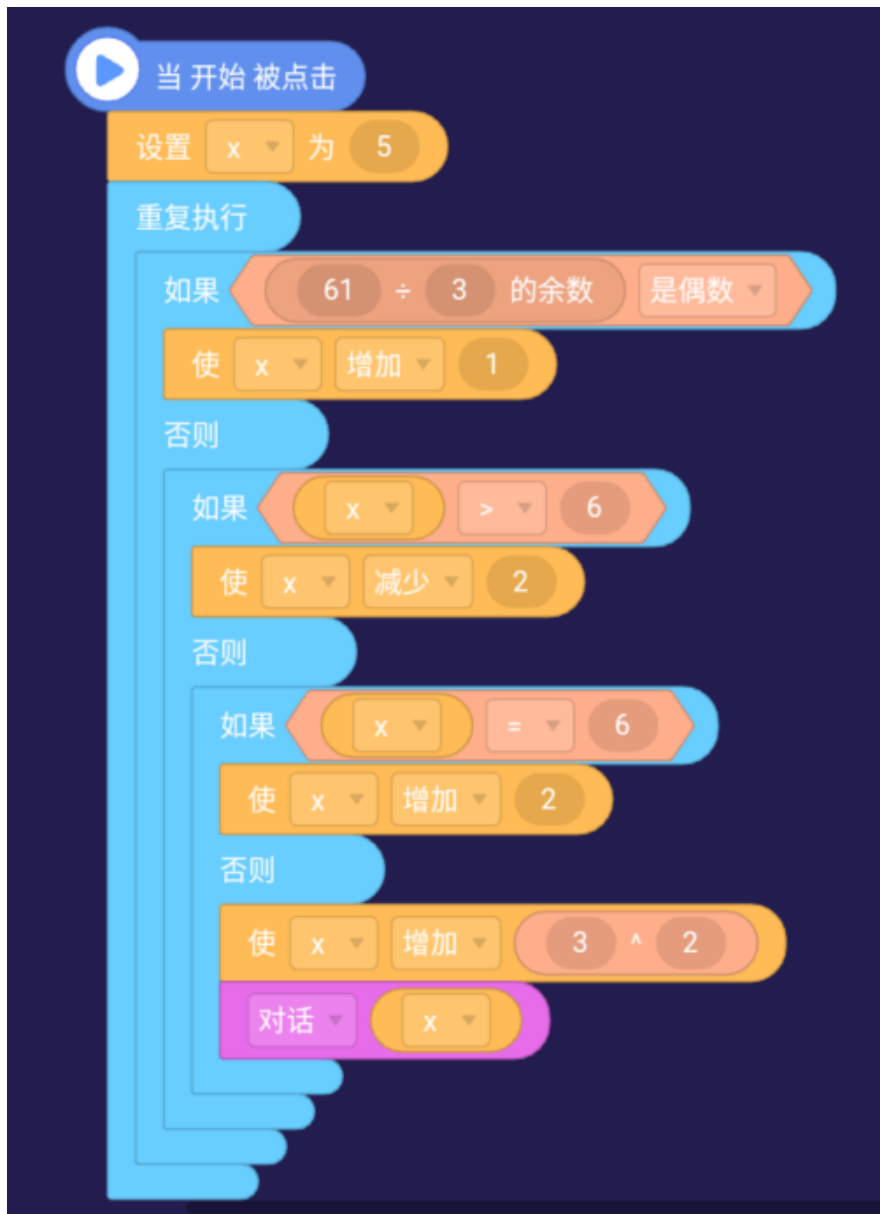
注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



22.答案：14

运行下面的程序，最终对话输出的内容为_____。

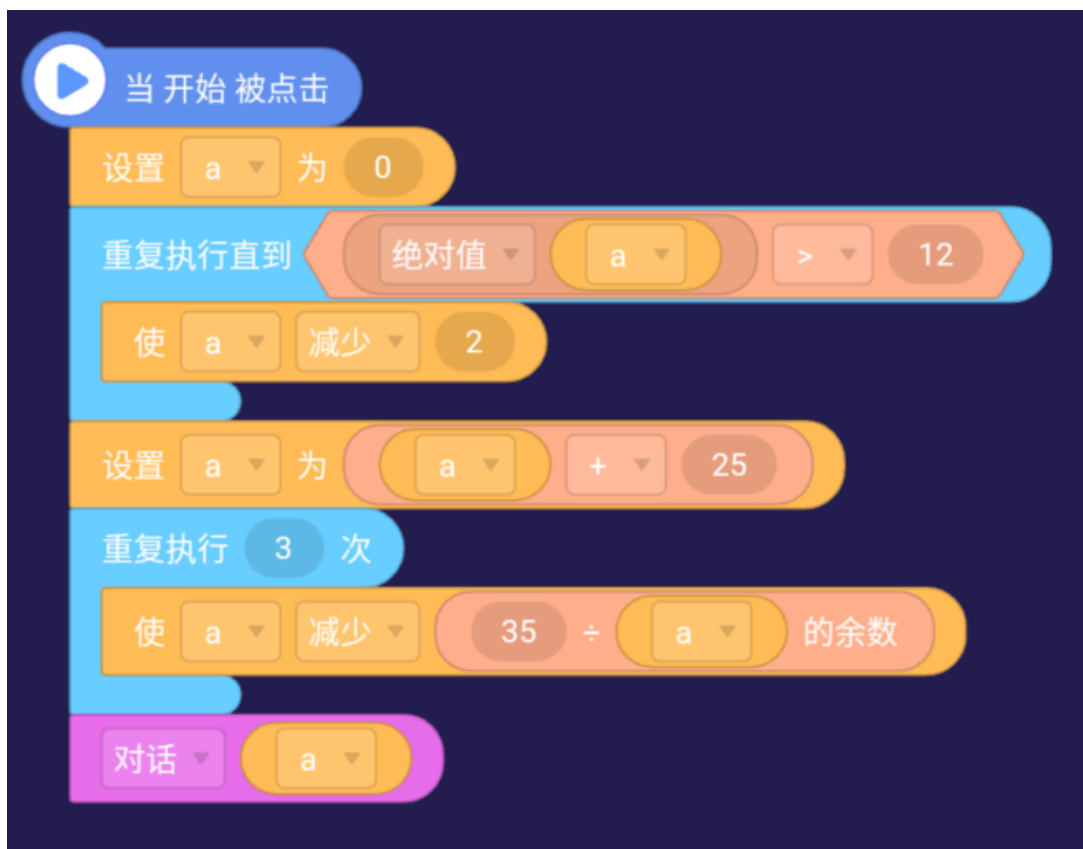
注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



23.答案：1

某角色脚本如下，运行程序，对话输出的结果为_____。

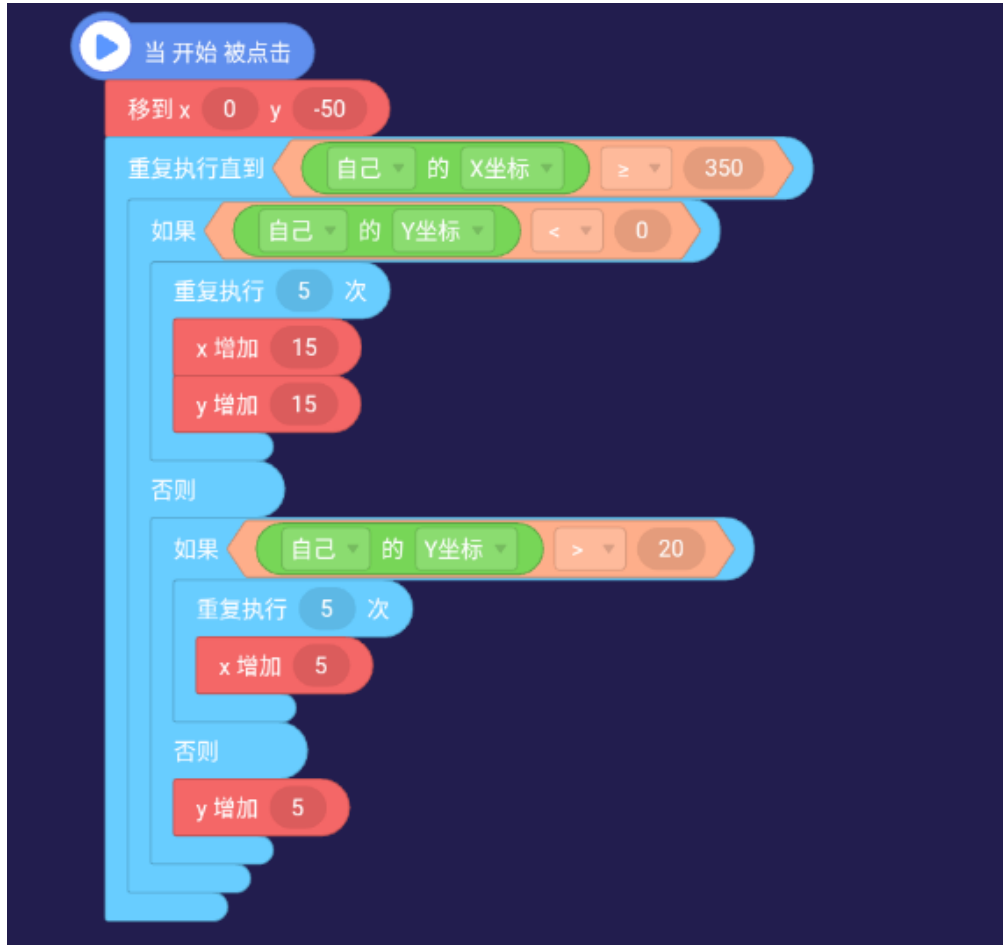
注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



24.答案：25

已知角色初始位置坐标为 (0, -50)，运行以下代码，最终角色的Y坐标应该为_____。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



25.答案：7

“数值”列表初始为空列表。运行如下图所示的脚本，新建对话框输出的是_____。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符

