

2021NOC全国模拟考B卷（小学kitten）

一、单项选择题（*10）

1. 答案：D

右侧为“魔法书”角色的不同造型，运行下列脚本后，不可能切换的造型为（ ）。

The image shows a Scratch script and a list of sprites for the '魔法书' (Magic Book) character.

Script:

- 当开始 被点击 (When clicked)
- 切换到编号为 在 3 到 5 间随机选一个整数 的造型 (Switch to costume numbered between 3 and 5, chosen randomly)
- 下一个造型 (Next costume)

Sprites:

- 魔法书 (1)
- 魔法书 (2)
- 魔法书 (3)
- 魔法书 (4)
- 魔法书 (5)
- 魔法书 (6)
- 魔法书 (7)

- A. 魔法书 (4)
- B. 魔法书 (5)
- C. 魔法书 (6)
- D. 魔法书 (7)

2.答案：B

角色的初始坐标为（-150，30）。运行如下图的脚本，角色最终的坐标位置为（ ）。

The image shows a Scratch script for coordinate changes.

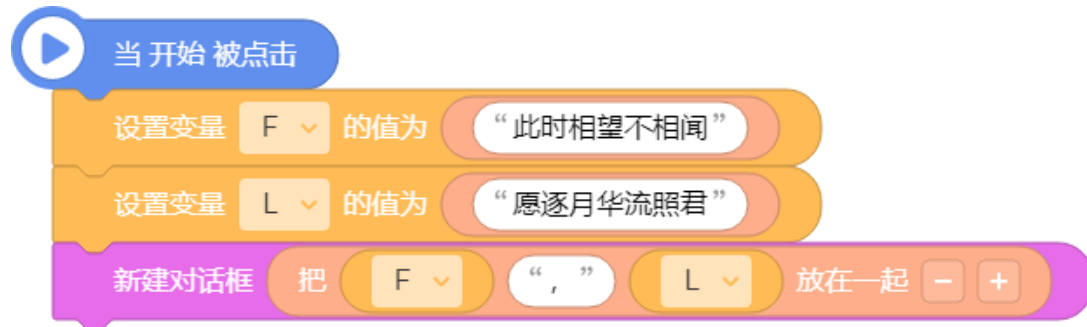
Script:

- 当开始 被点击 (When clicked)
- 重复执行 5 次 (Repeat 5 times)
- 将 X 坐标 增加 15 (Increase X coordinate by 15)
- 将 Y 坐标 设置为 50 (Set Y coordinate to 50)

- A. (-75, 30)
- B. (-75, 50)
- C. (75, 80)
- D. (-135, 50)

3. 答案：D

运行下列脚本后，新建对话框输出的内容是（ ）。



- A. F, L
- B. 愿逐月华流照君此时相望不相闻
- C. FL
- D. 此时相望不相闻，愿逐月华流照君

4. 答案：D

下图是某角色的脚本，运行下列脚本。当输入的数字为72，那么最终对话框中呈现的内容是（ ）。



- A. 可以被3整除
- B. 不可以被3整除
- C. 请输入一个你喜欢的数字
- D. 可以被3整除, 等于24

5.答案: B

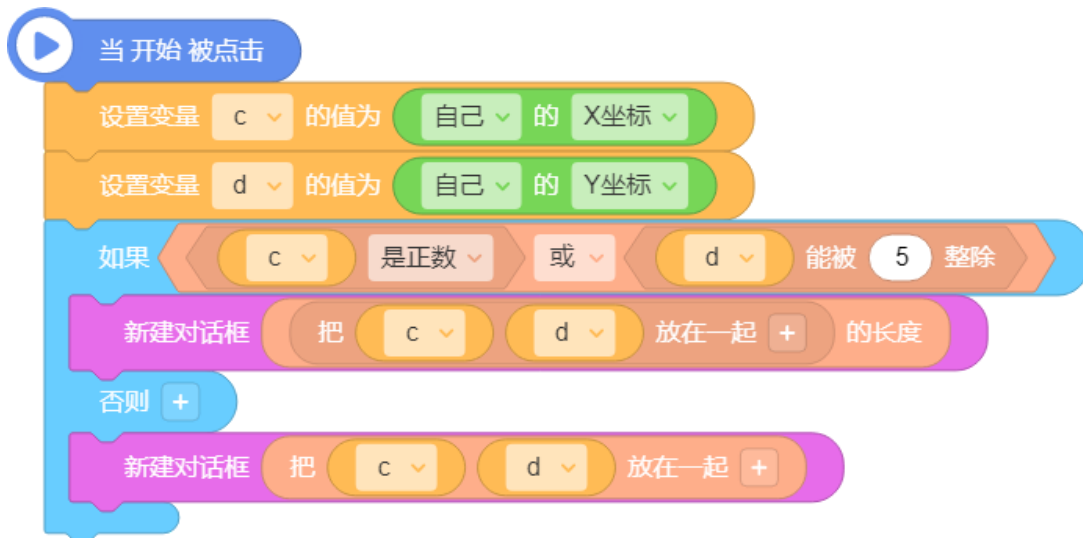
“太空人”角色的脚本如下图所示, 运行下列脚本, 如果最终对话框中呈现的内容是“我是太空人”, 那么“太空人”此时的坐标可能是 ()。



- A. 43, 55
- B. 35, 75
- C. 93, 64
- D. 83, 62

6.答案: B

“飞夜鼠”角色的坐标为 (-50, 201), 运行下列脚本, 新建对话框积木输出的是 ()。



- A. -50
- B. -50201
- C. 6
- D. (-50, 201)

7. 答案：A

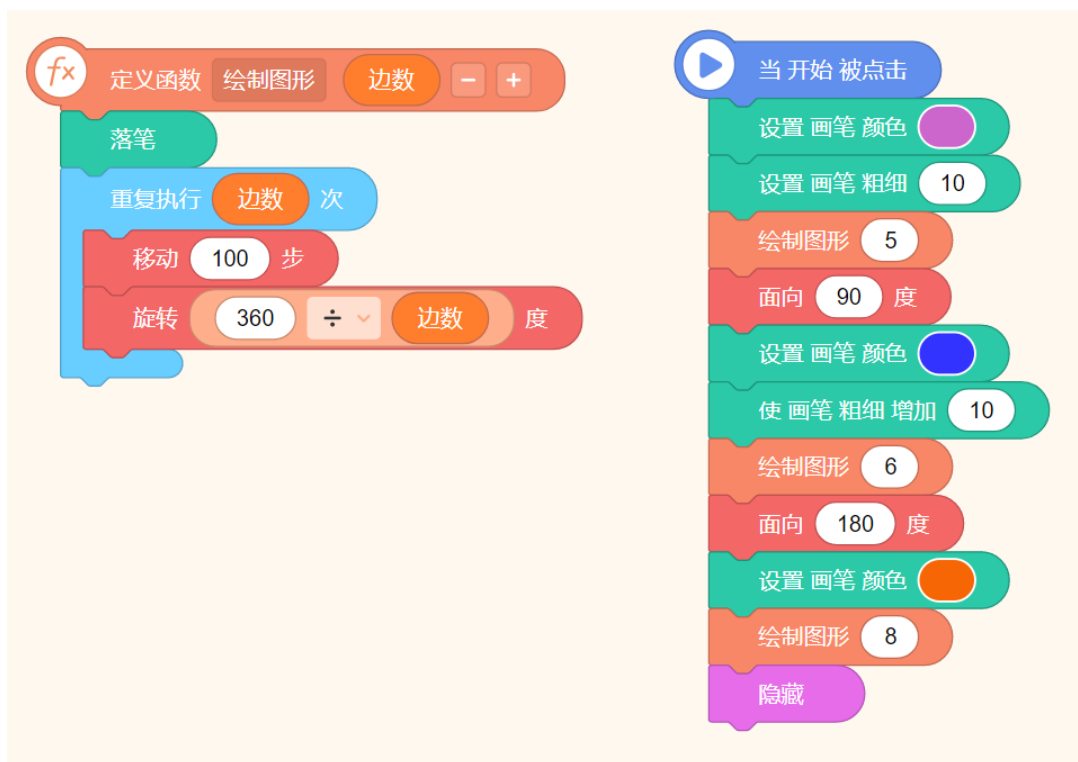
小企鹅”的脚本如下，运行程序，舞台上将出现（ ）只小企鹅。



- A.3
- B.5
- C.10
- D.11

8. 答案：C

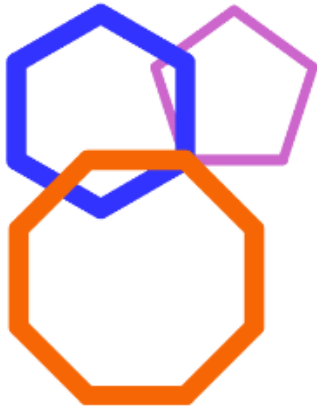
下面的脚本运行后，绘制出的图形是（ ）。



A.



B.



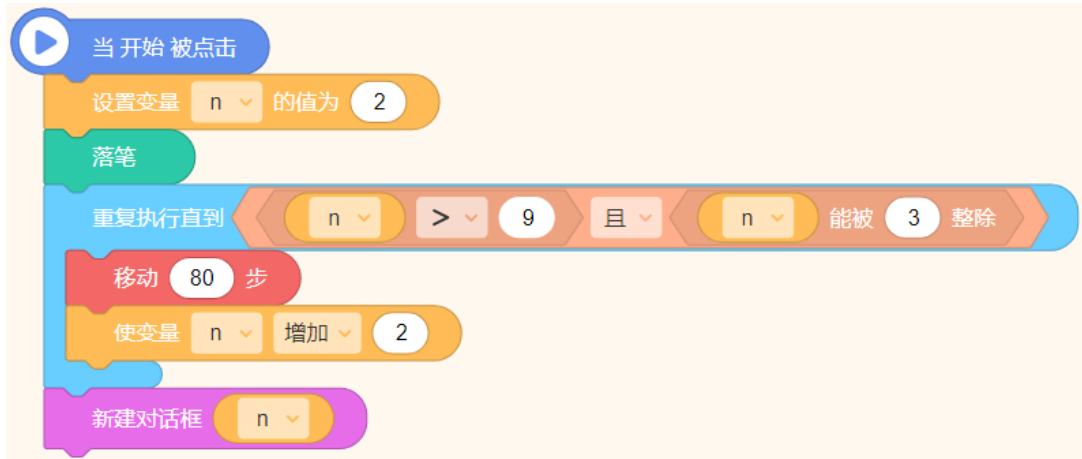
C.



D.

9.答案：B

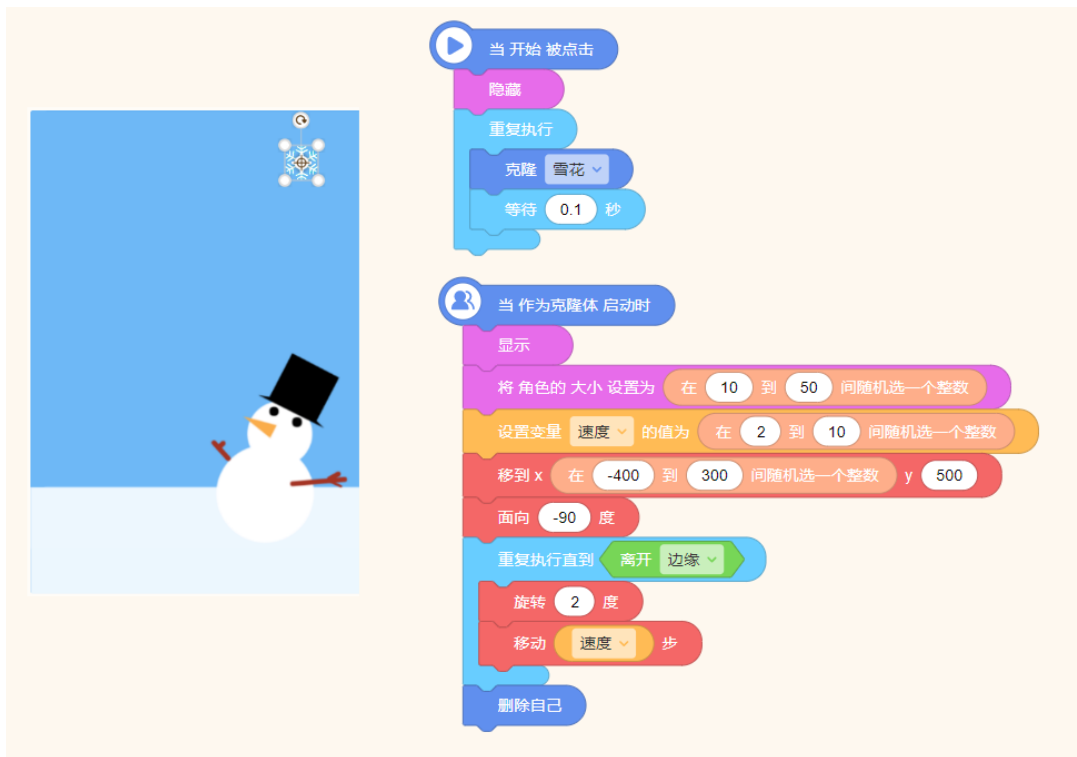
画笔的脚本如图所示，运行该脚本，画笔绘制的线条的长度是（ ）。



- A. 320
- B. 400
- C. 480
- D. 560

10.答案：B

阿短制作了一个雪花被克隆后，克隆体雪花旋转下落的效果。阿短拼接了下图的积木脚本后，运行程序发现雪花在克隆后并不会往下掉落，这是（ ）原因呢？



- A.面向的角度不对，将“面向-90度”更改为“面向90度”
- B.移动和旋转积木结合使用，导致角色的方向一直在改变，将”移动积木”更改为“将Y坐标增加（）积木”
- C.“移动积木”应该放在重复积木前面
- D.“面向-90度”积木应该放在重复积木里面

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，灰灰鼠的坐标可能是（ ）选项。



- A.(-250,200)
- B.(-250,-200)
- C.(-200,125)
- D.(-200,-125)

12.答案：AD

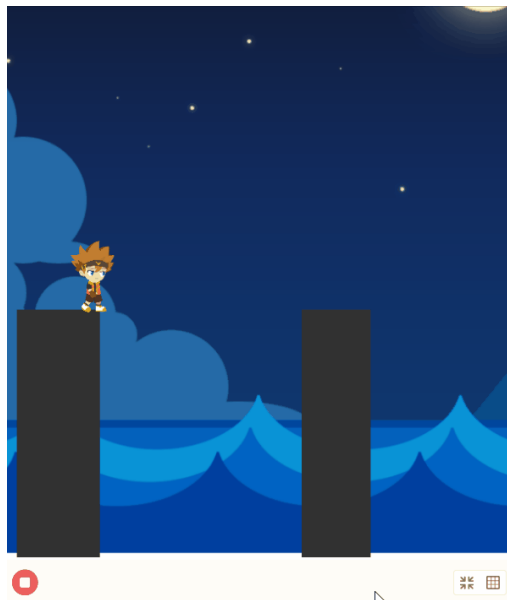
运行下列脚本后，新建对话框的内容可能是（ ）。



- A.-13
- B.73
- C.-73
- D.13

13.答案：AD

阿短编写了一个程序，当鼠标按下时，棍子不断会伸长直到鼠标放开，然后棍子90度顺时针倒下，请问以下（ ）积木不可以用来侦测棍子倒下后的长度？



A.

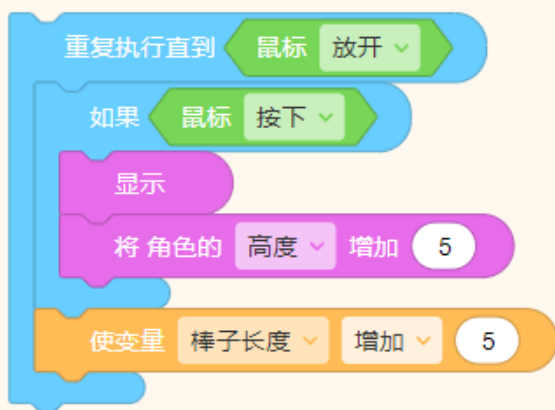
B.



C.



D.



14. 答案：BD

列表“L”初始为空列表，下列能创建一个元素如下的列表“L”的脚本有（ ）。

L	
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6

A.



B.



C.

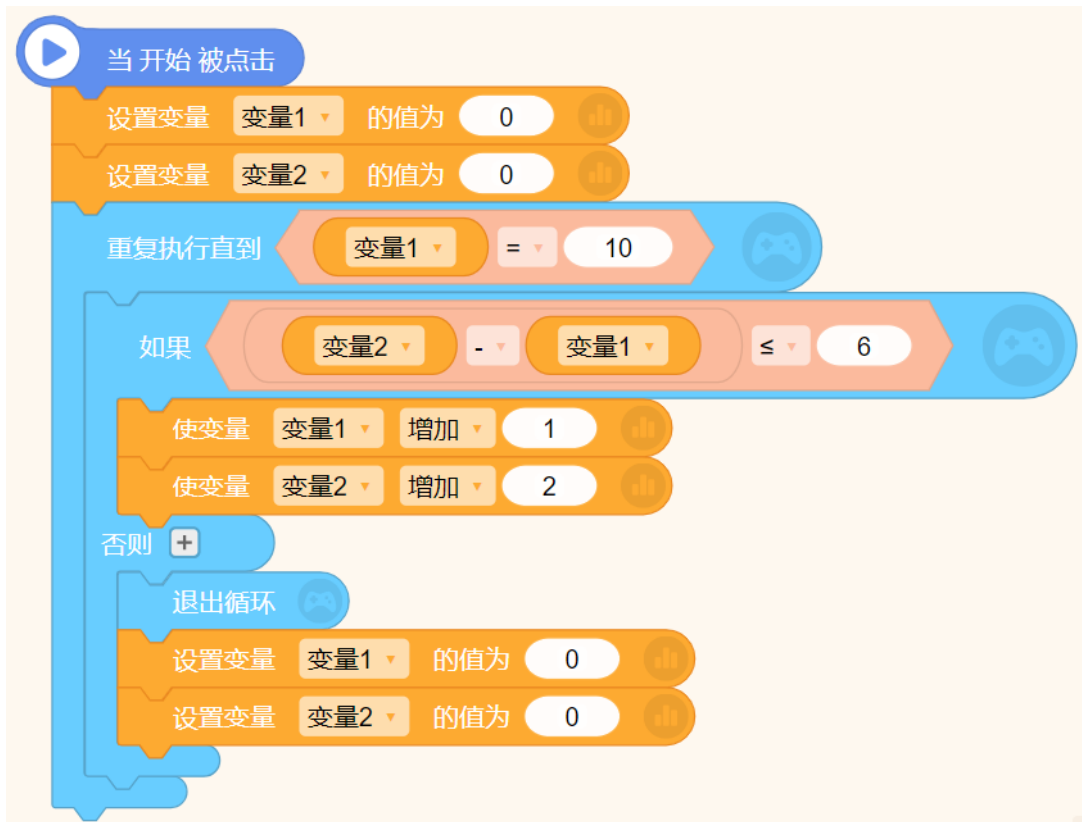


D.



15.答案：ABD

点击开始，执行下方积木后，变量1与变量2的值不可能的是（ ）



- A. 0, 0
- B. 6, 12
- C. 7, 14
- D. 10, 20

三、填空题 (*10)

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：20

下图是某角色的脚本。运行脚本，角色的X坐标为_____。

注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



18. 答案：2

某角色有3个造型且初始造型编号为1。运行脚本，该角色最终的造型编号为_____。

注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



19.答案：4

运行下图的脚本，对话框输出_____的可能性最大。

注：仅填写数字，勿填写其他文字、标点或空格。



20.答案：321

某角色的脚本如下，运行程序，输入：

123456

则新建对话框输出的内容是_____。

注：仅填写**数字**，勿填写其他文字或空格



21.答案：36

运行如下图的程序

输入：

123

则程序输出的值是_____。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



22.答案：2

执行如下积木后，变量的值为_____。

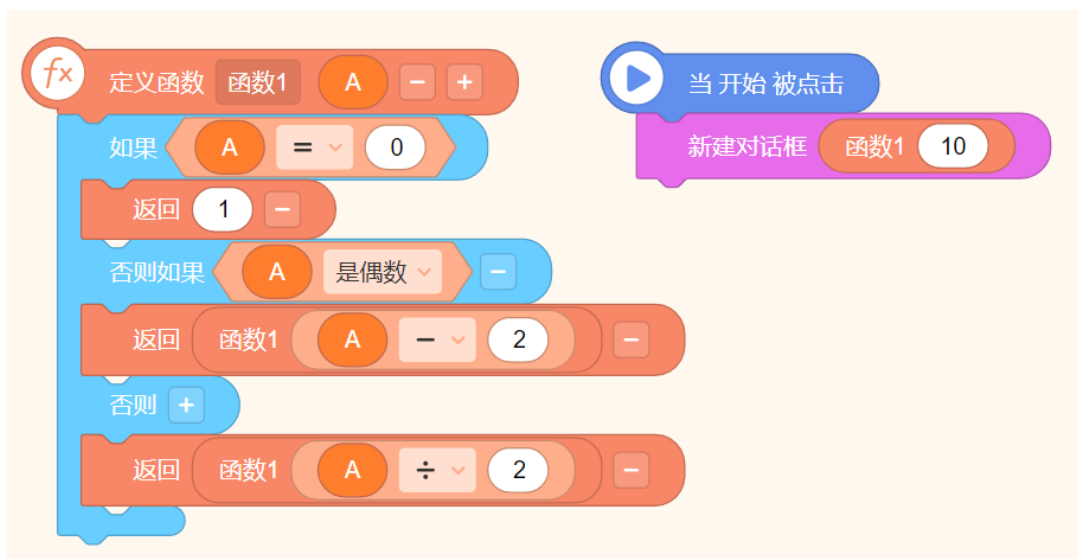
注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



23.答案：1

运行下图脚本，新建对话框中输出的内容是_____。

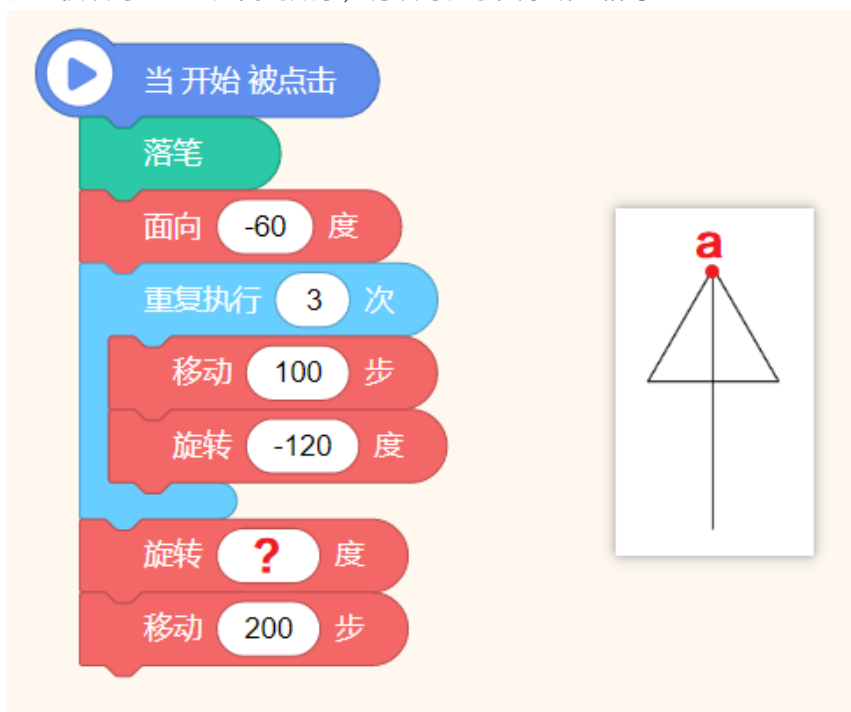
注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



24.答案：330

小明使用源码编辑器绘制了一把“小伞”，其中点a为起始点，则脚本中的“？”处应填入_____。

注：仅填写0~360之间的数字，勿填写多余文字或空格等



25.答案：98

某角色脚本如下，列表“L”的元素如图所示，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

L	
1	55
2	53
3	46
4	86
5	87
6	98

