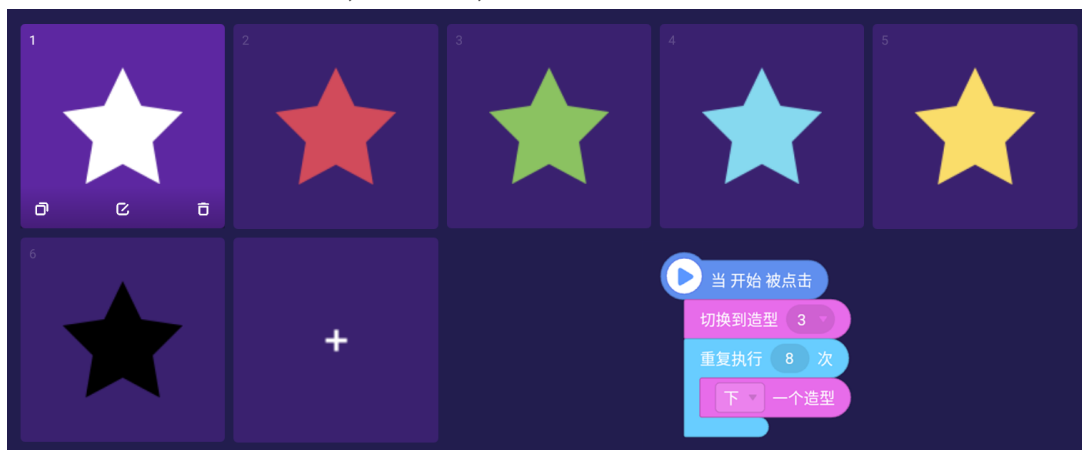


# 2021NOC全国模拟考B卷（小学Nemo）

## 一、单项选择题

### 1.答案：D

“五角星”角色的脚本如图所示，运行程序，最终舞台区将呈现的是（ ）“五角星”。



- A. 白色
- B. 绿色
- C. 黑色
- D. 黄色

### 2.答案：A

”圣诞树“角色的初始状态和脚本如图所示，运行程序，会呈现在舞台区的角色效果是（ ）。



A.



B.



C.



D.



### 3.答案：D

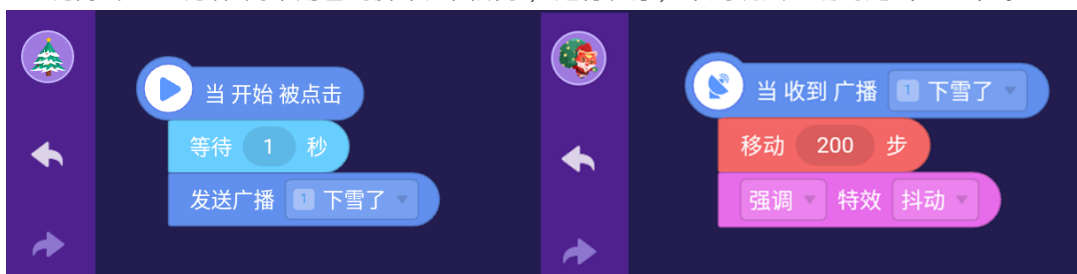
某角色的初始位置坐标为  $(0, 0)$ ，脚本如图所示。运行程序，最终角色会出现在舞台区的哪个位置？



- A. (-25, 8)
- B. (25, 8)
- C. (50, -10)
- D. (25, -2)

#### 4.答案：B

”圣诞树“和”圣诞猫“两个角色的脚本如图所示，运行程序，下列说法正确的是（ ）。



- A. ”圣诞树“会出现移动200步的效果
- B. ”圣诞猫“会产生”抖动“的特效效果
- C. ”圣诞树“会产生”抖动“的特效效果
- D. ”圣诞猫“最终在舞台上呈现的位置与最初的位置相同

#### 5.答案：B

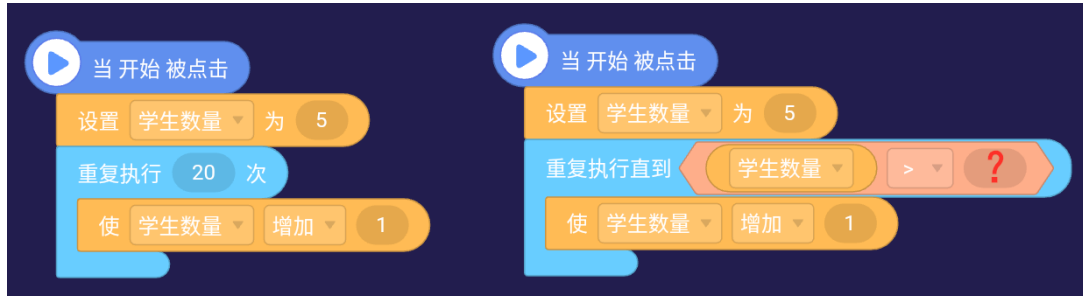
下列图片中，哪个积木能够侦测到角色位置的横坐标数值？（ ）





## 6. 答案：C

如果想要让下方两段积木的结果一样，那么”？”处应填入的数字为（ ）。



- A. 19
- B. 20
- C. 24
- D. 25

## 7.答案：A

“小狗”角色初始状态为“显示”，当点击开始按钮运行下列程序脚本后，我们会在舞台区看到有（ ）个“小狗”角色。



- A. 1
- B. 5
- C. 6
- D. 7

## 8.答案：C

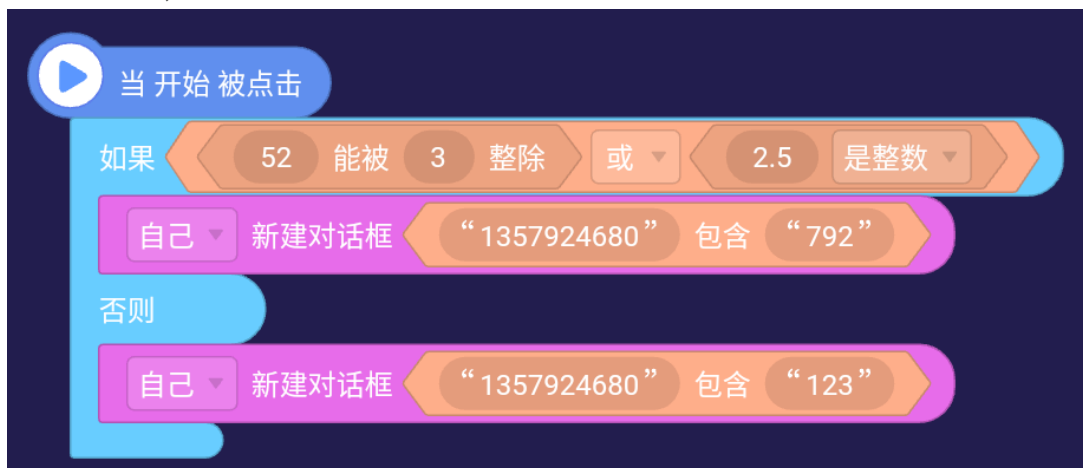
“画笔”角色的脚本如下图所示，运行程序，我们会在舞台区看到（ ）。



- A. 正方形
- B. 五边形
- C. 八边形
- D. 十边形

### 9.答案：D

运行以下积木，对话框中出现的内容是（ ）。



- A. 792
- B. 123
- C. true
- D. false

## 10.答案：C

在Nemo运行以下积木时，角色会输出什么对话？（ ）



- A. cat
- B. cat2
- C. cat222
- D. cat6

## 二、多项选择题

### 11.答案：AB

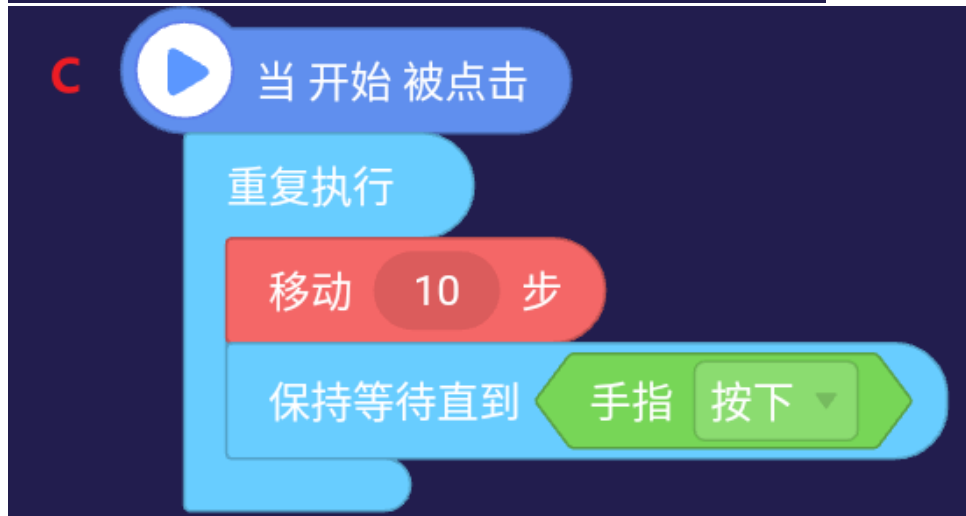
“编程猫”角色在移动，要求当手指按下时“编程猫”停止移动，手指放开时“编程猫”仍然保持停止的状态，以下（ ）脚本可以实现这样的效果。



A.



B.



C.



D.

12.答案：AD

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



- A. 运行程序后，角色坐标位置为 (100, 0)
- B. 运行程序后，角色坐标位置为 (0, 0)
- C. 运行程序后，角色的角度为30度
- D. 运行程序后，角色的角度为0度

### 13.答案：BD

小明用Nemo创作了作品《捕鱼达人》，使用的背景和角色如图所示。为了让炮弹是从炮台口方向发射出去的，会用到以下哪个积木？



- A. 面向 (炮台 的 角度) 度
- B. 面向 (炮台 的 角度) + 90 度
- C. 面向 (炮台 的 角度) - 90 度
- D. 面向 (炮台 的 角度) - 270 度

### 14答案：BC



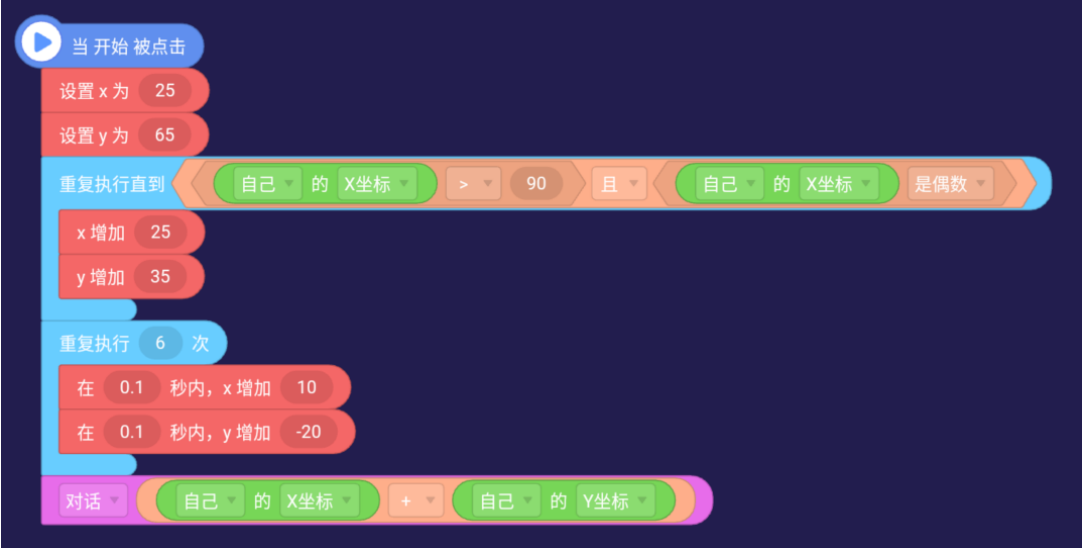
已知列表初始为空列表。对于下面的脚本而言，可以在“？”处填写哪些数字，让脚本在运行时不会出错？



- A.0
- B.4
- C.5
- D.6

15.答案：BC

“大黄鸡”角色初始坐标为（0，0），脚本如下图所示。运行程序，下列说法正确的是（ ）。



- A. 输出的对话内容为330
- B. 输出的对话内容为210
- C. 最终“大黄鸡”角色的X坐标为160
- D. 最终“大黄鸡”角色的Y坐标为-50

三、填空题

16.答案：4

角色“马里喵”的脚本如图所示，运行下列程序，最终舞台区会出现\_\_\_\_\_个“马里喵”角色。

注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



17.答案：8

以下是某角色脚本，运行程序，对话输出的内容是\_\_\_\_\_。

注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



18. 答案：366

以下是“小黄鸭”角色的脚本，运行此程序脚本后，“小黄鸭”输出的对话内容是\_\_\_\_\_。

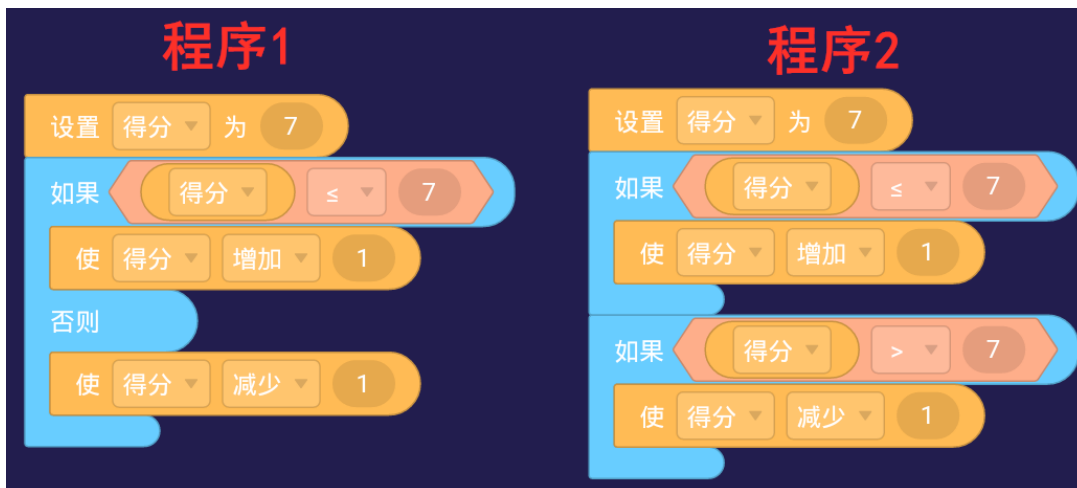
注：仅填写数字，勿填写汉字或其他字符



19.答案：1

分别运行下面两组程序，我们会发现，程序\_\_\_\_得到的变量“得分”的值更大。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



20.答案：81

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：18

某停车场规定：停车时长未超过1小时，需要交停车费10元。如果超过1小时，每多停1小时，多交2元。晓晓设计了一个停车费计算器，运行程序，变量“停车费”最终为\_\_\_\_\_。

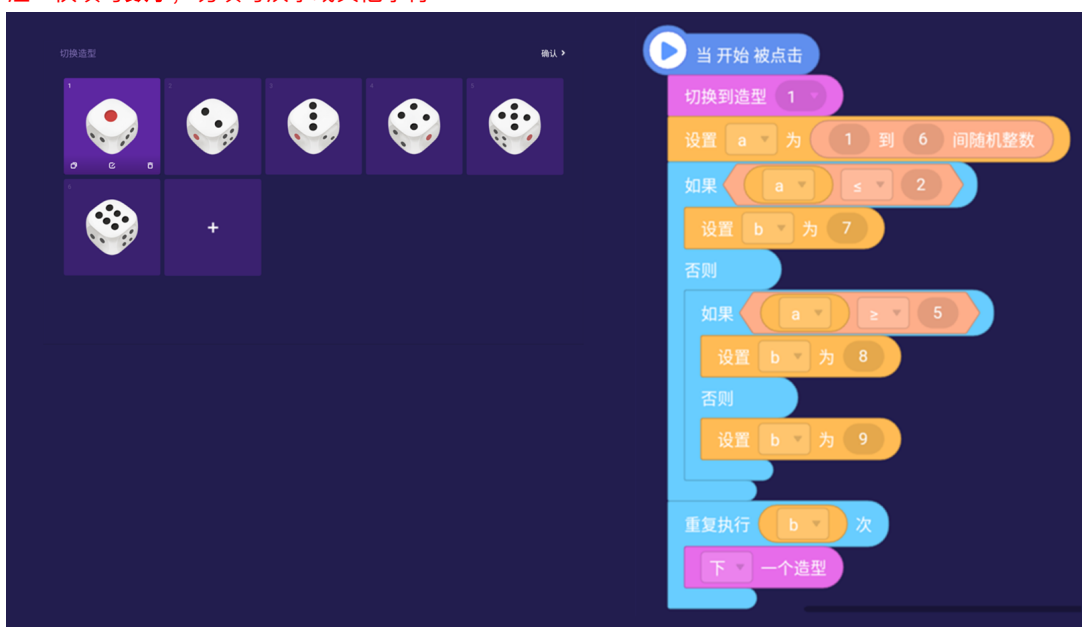
注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



## 22.答案：4

“骰子”的造型和脚本如下，运行程序，若变量“a”初始随机取值为4，则“骰子”最终切换到编号为\_\_\_\_\_的造型。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



### 23.答案：3

运行下面程序，变量“b”的最终值为-14，则“？”处的数值应该是\_\_\_\_\_。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符



### 24.答案：0

已知“北极熊”角色初始位置坐标为（0，0），脚本如图所示。运行程序至结束，最终北极熊的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：3

“采购清单”列表初始为空列表。运行下方程序，列表“采购清单”如图所示，则“？”处应填写的是\_\_\_\_\_。

注：仅填写**数字**，勿填写汉字或其他字符

```

当开始被点击
  添加 “胡萝卜” 到 采购清单 末尾
  添加 “牛奶” 到 采购清单 末尾
  插入 “洗衣液” 到 采购清单 的第 1 项
  插入 “麦片” 到 采购清单 的第 ? 项
  插入 “圆珠笔” 到 采购清单 的第 3 项
  替换 采购清单 第 2 项 为 “西瓜”
  
```

采购清单	
1	洗衣液
2	西瓜
3	圆珠笔
4	麦片
5	牛奶