

# 全国青少年软件编程等级考试（预备级）

三级讲座

# 三级考试大纲

- 理解变量的概念，能够新建变量
- 知道如何在舞台区显示或隐藏变量
- 理解变量的作用域
- 掌握画笔相关的指令模块
- 能够应用广播来传递数据
- 理解随机数的概念，能够产生一个随机数
- 能够简化多次的反复操作程序
- 完成一个能够跳出的循环程序
- 能够通过变量的变化让程序跳转到不同的部分

# 考点

- 动作模块 全部
- 事件模块 全部
- 外观模块 全部
- 控制模块 除“克隆”积木块外全部
- 声音模块 全部
- 侦测模块 全部
- 运算模块 全部

# 重点模块介绍



理解积木的含义，熟练应用



掌握广播的使用，能分辨广播消息和接收消息的角色，理解广播与广播并等待的区别



掌握随机数积木的使用，结合变量、动作等积木考查



变量积木的使用，知道局部变量与全局变量的区别，以及变量的应用（开关功能等），以及与“重复执行”等积木嵌套使用

# 重点模块介绍

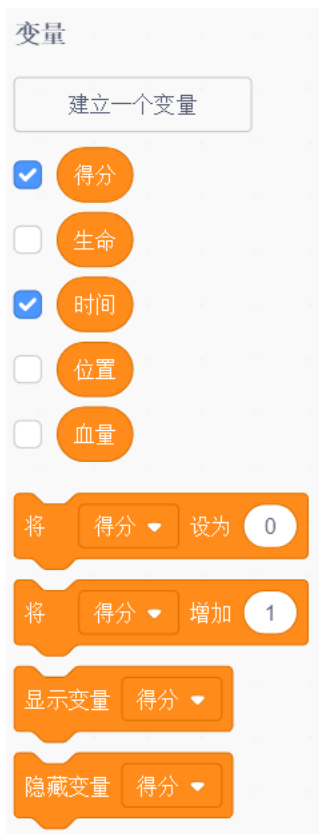


画笔



画笔功能：会使用画笔积木完成简单的绘画，以及掌握常见几何图形的画法即可。（涉及全部绘画积木）

# 例题



如图所示，根据下图回答1、2两题

○ 下图是同一个程序中两个角色的变量列表，其中一定是局部变量的是（）

A. 位置 B. 生命 C. 得分 D. 血量

其中显示在舞台上的变量有几个（）

A. 2个 B. 3个 C. 4个 D. 5个

# 例题

例：在角色中，新建局部变量“X坐标”来记录角色最后位置的X坐标，下列说法正确的是（ ）

- A. 可以在背景中编辑变量“X坐标”
- B. 该变量“X坐标”在其他角色的变量列表中看不到
- C. “X坐标”初始化必须设为0
- D. 还可以创建一个全局变量叫“X坐标”

# 例题

例：实现作品效果：

- 点击角色1次，变量增加1；当变量=10时，再次点击角色、变量不再增加，并且变量值会归零；
- 该程序中已经编辑了初始化脚本“当开始被点击 - 设置变量为0”。那么下列哪段脚本可以实现该效果？（ ）

A



B



C



D

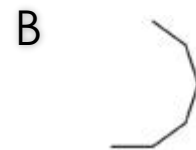




# 例题



○ 例：如下图所示，程序运行过后，舞台上画出的图形是（ ）



# 例题

例：某角色含有8个造型，其中当接收到广播后，在舞台上出现，并切换到随机造型开始下落，直到坐标小于-240，以下脚本编写正确的是（ ）

A



B



C



D



# 程序题说明

- 文字描述效果，有效果展示-gif图。
- 提供素材(背景、角色、造型、声音)，无须自己添加。
- 只保留最后一次提交的答案
- 系统每两分钟自动保存一次
- 只有通过/未通过两种情况