

全国青少年软件编程等级考试（预备级）

一级讲座

一级考试大纲

- 知道编程环境界面中功能区的分布与作用
- 逻辑思考题，用编程思维，解决生活中遇到的问题
- 添加角色，背景，造型，声音等平台简单操作
- 能够知道指令模块的连接方式
- 能够通过舞台区按钮完成运行与停止程序的操作
- 能够使用角色的移动、旋转指令模块
- 能够完成一个顺序结构的程序
- 掌握顺序结构流程图的画法
- 理解参数的概念，能够调整指令模块中的参数
- 能够通过程序切换角色的造型
- 能够通过程序切换背景
- 了解信息安全，有意识保护个人隐私
- 能够保存和发布作品

考点

- 动作模块 5个
- 事件模块 5个
- 外观模块 12个
- 控制模块 1个
- 声音模块 3个

动作模块 5个

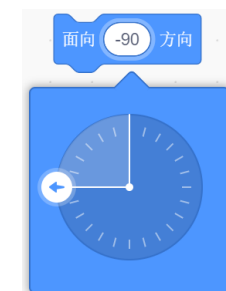
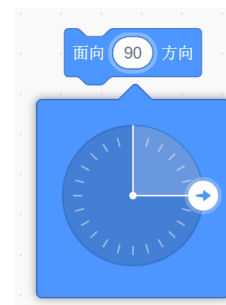
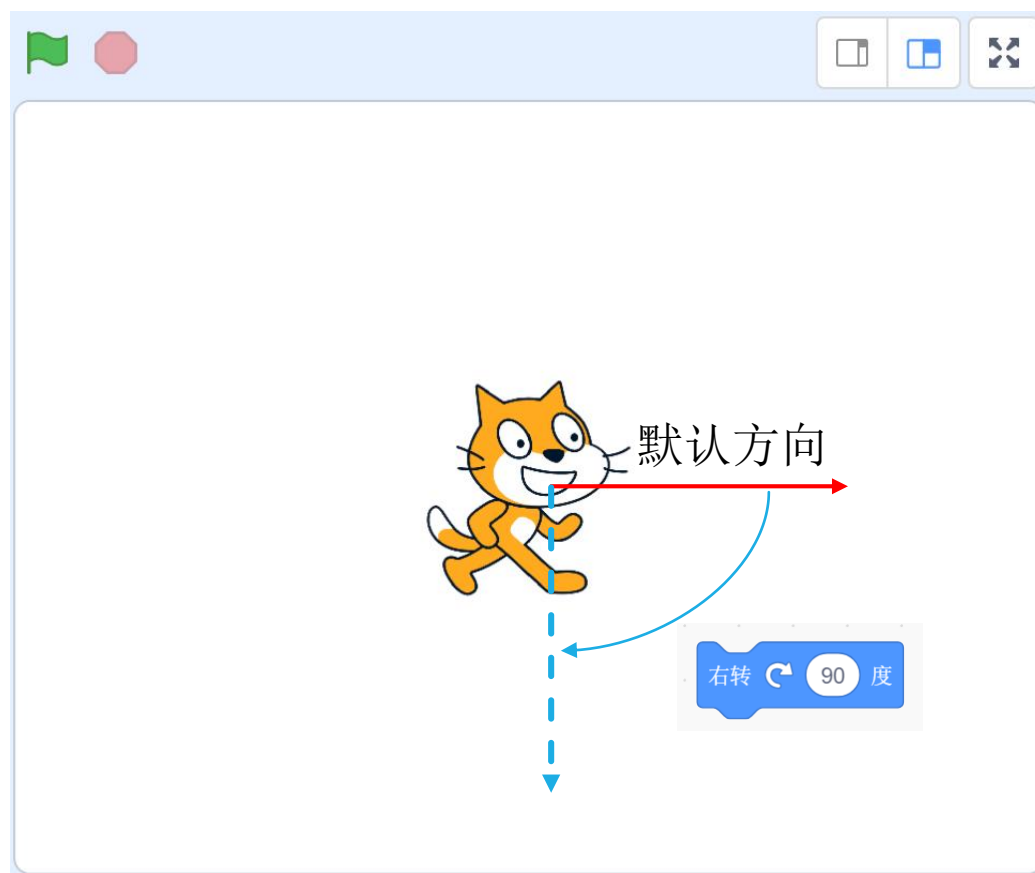
○ 移动



○ 转向



○ 面向



事件模块 5个



此类积木，在一级试题中不会作为重点考查对象，了解各个积木的含义与作用即可。

外观模块 12个



此类积木主要考点有：“说你好持续2秒”和“说你好”的区别、“换成...造型”与“下一个造型”的区别与应用、“换成...背景”与“下一个背景”的区别与应用

控制模块 1个



一级考试中控制积木“等待1秒”要求会使用，知道使用效果和在程序中的作用即可

声音模块 3个

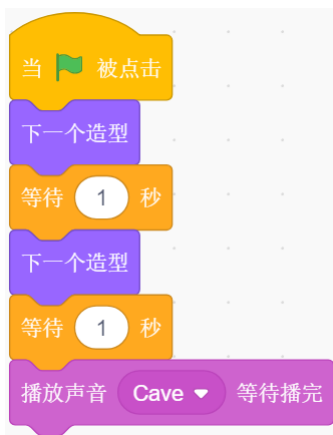


此类积木在一级考试中主要考察积木“播放声音”与“播放声音等待播完”的区别与使用

例题

○ 例：下列程序中，角色在切换造型的同时可以听到音乐的是（ ）

A



B



C



D



例题

- 例：如图，新添加的角色小猫在舞台左边，现在想编辑一段脚本，让小猫慢慢移动到右边，下列脚本有可能实现该效果的是：（ ）

A



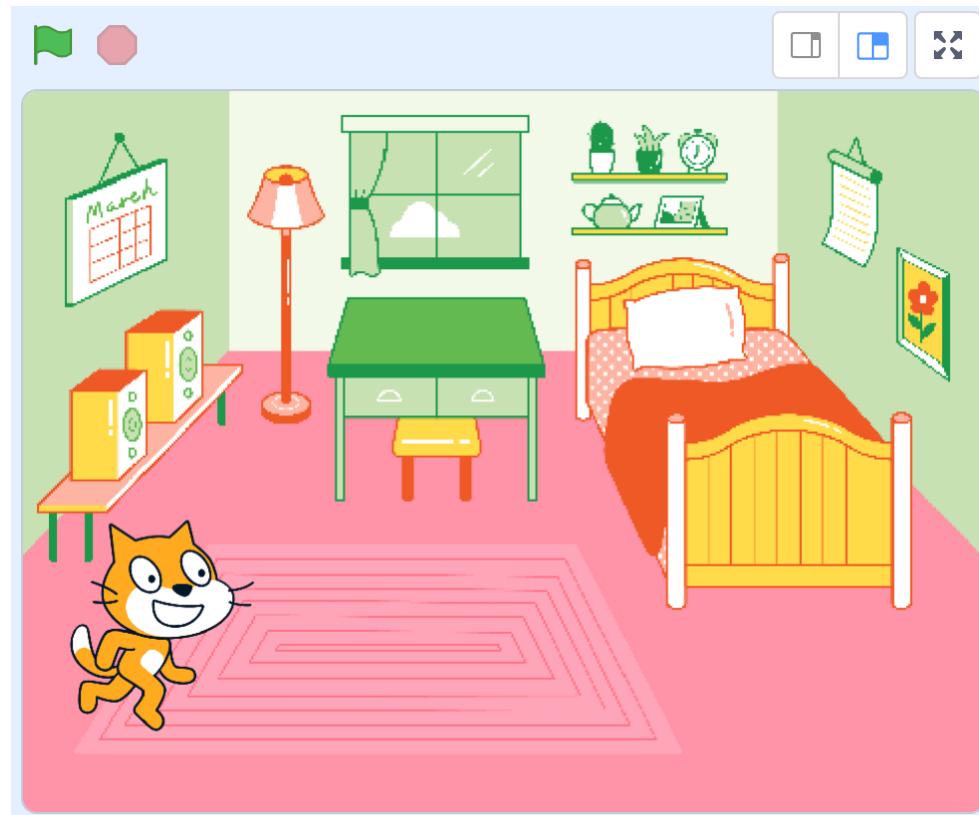
B



C



D



流程图

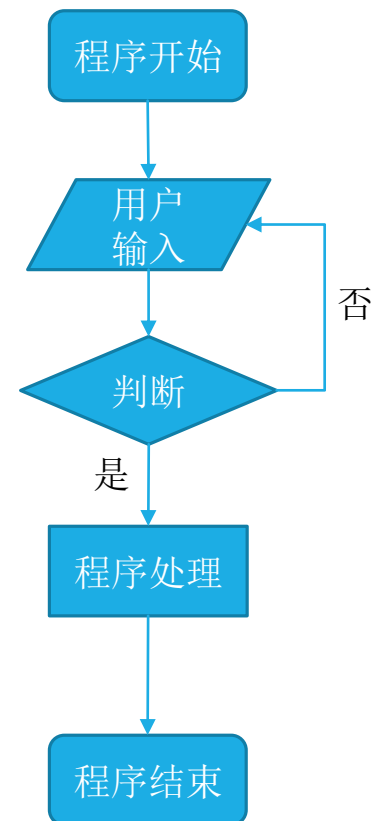
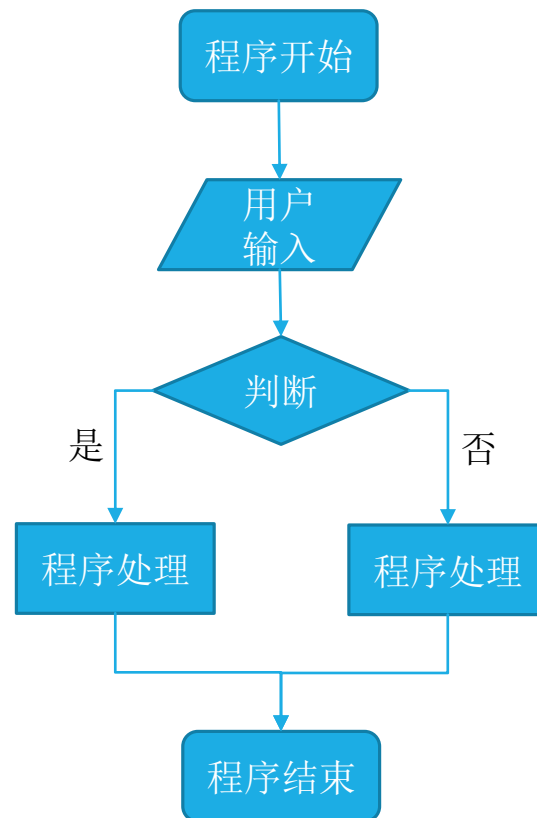
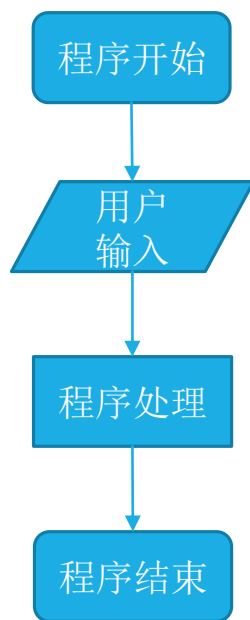
○ 流程图的概念：流程图是一种用规定的图形、指向线及文字说明来准确、直观地表示算法的图形。

流程图	名称	功能
	起止框 (终端框)	表示算法的起始和结束，是任何流程图不可缺少的
	输入框、输出框	表示一个算法输入和输出的信息，可用在算法中任何需要输入、输出的位置
	处理框 (执行框)	赋值、计算，算法中处理数据需要的算式、公式等分别写在不同的用以处理数据的数据框内
	判断框	判断某一条件是否成立成立时在出口标明“是”或“Y”；不成立时标明“否”或“N”

编程语言结构

○ 三大语言结构

- 顺序结构
- 分支（选择）结构
- 循环结构



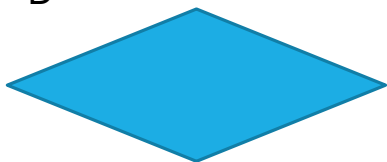
例题

○ 下列选项中，哪一个是程序流程图中的输入框（ ）

A



B



C



D



程序题说明

- 文字描述效果，无gif、视频、试玩。
- 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