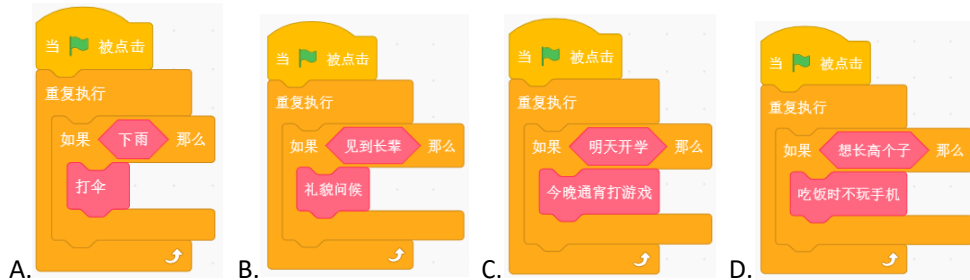


# 全国青少年软件编程等级考试二级

## 一、单项选择：

1. 下列逻辑关系不合理的是（ ）【解决生活问题】



2. 放暑假的小朋友明天想去家附近的游乐园玩，但是天气预报说本市明天有大暴雨和龙卷风，以下是明天最安全的选择是：（ ）[解决生活问题]

- A. 如果下大暴雨，去游乐园。
- B. 如果有龙卷风，去室外跑步冷静一下。
- C. 如果下暴雨，在家学习，否则去游乐园。
- D. 如果下暴雨或者龙卷风，在家学习。

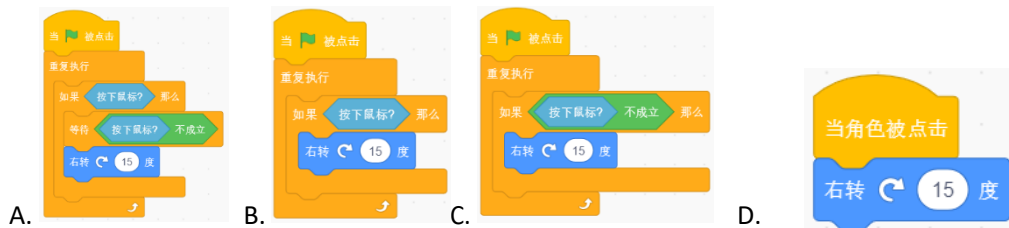
3. 现有数字“11001010B”，它使用的表达方式是：（ ）【二进制十进制十六进制】

- A. 二进制表示法 B. 八进制表示法 C. 十进制表示法 D. 十六进制表示法

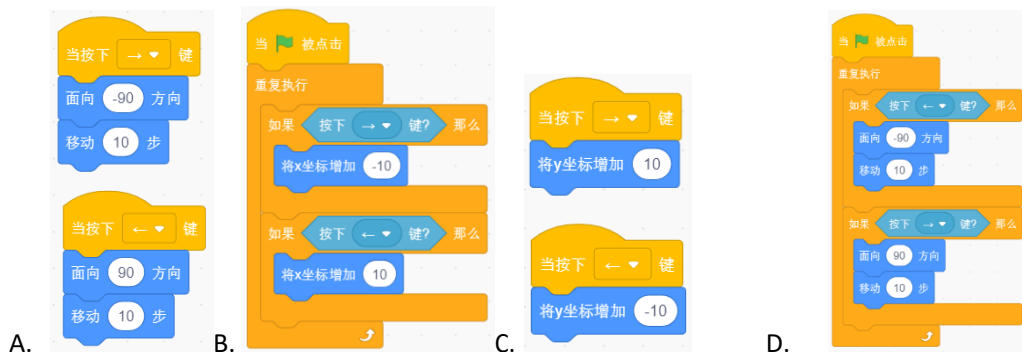
4. 下列选项中一定不是十进制数字的是：（ ）【二进制十进制十六进制】

- A. 78D B. 29 C. 11010101 D. 26DH

5. 下列程序中，鼠标被按住时角色一直旋转，松开鼠标后角色停止旋转的是：（B）【选择结构】



6. 在游戏中，想要用左、右按键控制角色的左、右方向移动，下列程序编写正确的是：（ ）【选择结构】



7. 在游戏中，想要用上、下按键控制角色的上、下方向移动，下列程序编写正确的是：（ ）  
【无限循环】

A.

B.

C.

D.

8. 想让一个角色一直在两个固定位置反复出现，下列程序正确的是：（ ）【无限循环】

A.

B.

C.

D.

9. 下列哪个选项可以让角色一直跟随鼠标移动（ ）【处理键盘及鼠标事件】

A.

B.

C.

D.

10. 下列选项中，当角色碰到鼠标指针时会不断切换造型的是：（ ）【处理键盘及鼠标事件】

A.

B.

C.

D.

11. 下列选项中，不属于图形化编程中坐标的应用的是：（ ）【坐标系的概念】

A. 确定角色位置 B. 控制角色移动 C. 切换造型 D. 记录角色移动路径

12. 下列选项中，可以让角色移到舞台中心点的积木是：（ ）【坐标系的概念】

A.

B.

C.

D.

13. 下列程序中能够看到角色缓慢移动到点（100，-50）的是：（ ）【坐标系的概念】


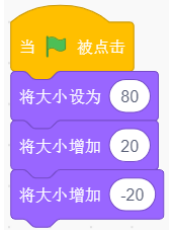


A.  C. 

B.  D. 

14. 如果想让角色沿竖直方向移动，可以调整角色的什么参数来实现（ ）【坐标系的概念】

A. X 坐标 B. Y 坐标 C.X、Y 坐标同时调整 D.无法实现


15. 下列选项中，角色大小最后为 100%的是：（ ）【控制角色大小】


A.  B.  C.  D. 


请根据下图作答第 16、17、18 三道题目：




16. 角色“小猫”在图中所示位置持续缓慢下落，如果通过声音大小控制“小猫”向上移动，下列程序编写最合理的是：（ ）【声音大小识别】

A. 

B. 

C. 

D. 

17. 如果当角色“小猫”碰到底部紫色区域时游戏结束，下列程序编写正确的是：（ ）【颜色识别】


A. 


B. 

C. 

D. 

18. 如果当角色“小猫”的Y坐标大于150时游戏成功，下列程序编写正确的是：（ ）【位置识别】

A. 

B. 



19. 如下图所示在某角色的程序中，满足哪个选项中的条件可以切换造型：（ ）【逻辑运算、多条件】



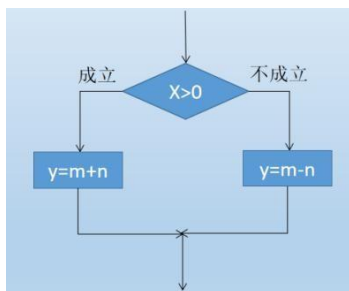
A.碰到鼠标 B.按下鼠标 C.碰到鼠标并同时按下鼠标 D.既不能碰到鼠标也不按下鼠标

20. 如下图所示，点击开始后，角色说出的数字是：（ ）【逻辑运算、多条件】



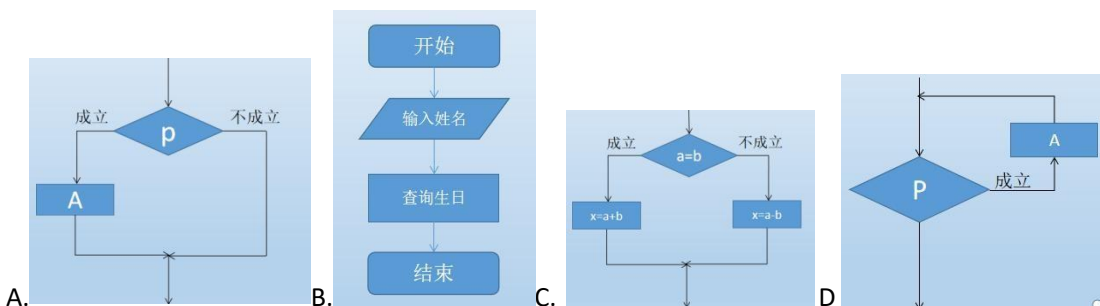
A.2 B.4 C.6 D.8

21. 如下图所示，如果  $x=0$ ，此时  $y=?$ （ ）【选择结构流程图】



A.  $m-n$  B.  $m+n$  C.  $2m$  D.  $m+n+m-n$

22. 下列流程图中，是循环结构流程图的是：（ ）【循环结构流程图】



23. 如果想让角色在程序运行时不会被任何一个角色挡住，该选择哪块积木实现这个效果：（ ）【区层】



24.制作图形化编程作品的一般步骤有：1.调试程序；2.分析需求；3.组建脚本；4.确定对象；5.选择模块。以下顺序正确的是（ ）【编程能力】

A.13452          B.21345      C.24531      d.25413

25.在微信群里交流的时候，比较恰当的行为是：（ ）【信息安全与网络规范】

A.发布一些虚假消息    B.偶尔骂骂人    C.在群里通宵达旦的聊天   D.注意网络文明与规范

## 二、程序制作

制作一款小游戏，使用上、左、右三个键子控制角色小猫躲避吸血蝙蝠，到达钥匙位置获得胜利。仔细观察游戏效果，按要求完成程序。

1. 当点击上、下、左右移键时，小猫分别移动10的距离，当小猫在不碰到白色云朵时以5的速度下落，当碰到白色云朵时可以站在上面。
2. 每次程序开始，小猫的初始位置是(-200,-130),当小猫碰到宝箱时会说“胜利！”持续1秒，后游戏停止。
3. 三朵白色云朵请任意安排位置
4. 每次程序开始，钥匙的初始位置为（190,140）
5. 吸血蝙蝠的旋转方式为“左右翻转”，初始位置为（150,30）会以2步的速度，面向小猫移动，当碰到小猫时，说“游戏失败！”持续1秒钟游戏结束。
6. 程序自带的吸血蝙蝠脚本不要修改：吸血蝙蝠每0.5秒切换一次造型

