

全国青少年软件编程等级考试（预备级）

二级讲座

二级考试大纲

- 知道二进制、十进制以及十六进制之间的差别
- 能够使用选择结构的指令模块
- 掌握舞台区坐标系的概念
- 能够控制角色的大小
- 能够完成程序对声音大小、颜色、位置的识别
- 能够使用无限循环的指令模块
- 能够处理键盘事件及鼠标事件
- 理解什么是逻辑运算，能够处理多个条件之间的关系
- 掌握选择结构、循环结构的流程图画法
- 知道舞台区层的概念
- 能够利用选择判断解决常见生活问题
- 注意信息安全并培养编程能力

考点

- 动作模块 全部
- 事件模块 同一级
- 外观模块 全部
- 控制模块 新增6个
- 声音模块 全部
- 侦测模块 全部
- 运算模块 除“随机”外全部
- 二进制、十进制、十六进制的概念



动作模块 全部

○ 主要考点：

○ 理解坐标的含义，以及  积木的应用，如：位置初始化

○ 掌握  积木的使用与使用效果

○ 掌握  积木的使用，以及四块积木的区别

○ 掌握  积木的使用和使用效果，以及与  积木的区别

○ 掌握  积木的使用和使用效果

外观模块 全部

○ 主要考点



将大小增加 10

积木的使用



将大小设为 100

积木的使用，以及与“将大小增加”的区别



移到最 前面 ▾

前移 ▾ 1 层

积木的使用以及图层的概念

控制模块 新增6个



侦测模块 全部

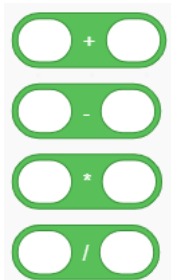
○ 主要考点



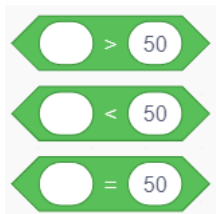
运算模块 除“随机”外全部

主要考点

普通运算



比较



逻辑



字符处理



例题

- 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：

A



B



C



D



进制

- 十进制
 - 0、1、2、3、4、5、6、7、8、9
- 二进制
 - 0、1
- 十六进制
 - 0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、A、B、C、D、E、F
- 在计算机科学中，为了不混淆二进制、十进制、十六进制，通常用尾部标志或者下标进行区别。十进制一般在末尾加个字母D[一般会省略]，二进制加个B，十六进制加H。
 - 其中D是英文十进制Decimal的首字母
 - 其中B是英文二进制Binary的首字母
 - 其中H是英文十六进制Hexadecimal的首字母
 - 例如：二进制数10110011可以写成 $(10110011)_2$ ，或写成10110011B

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