Python一级模拟题

一、单选题

1. 下面的哪一个命令不是画笔的控制命令（）
2. turtle.penup()
3. turtle.pendown()
4. turtle.pensize()

D.turtle.screensize()

2、turtle的前进默认是往哪个方向（）

1. 屏幕窗口的右边
2. 屏幕窗口的左边
3. 屏幕窗口的上边

D.屏幕窗口的下边

3、Python中==代表的是（）

1. 把右边的值赋值给左边
2. 把左边的值赋值给右边
3. 比较左右两边是否相等

D.比较左右两边是否不相等

4、下面哪一段代码是海龟走到指定坐标然后左转90°（）

1. turtle.goto(90,0)

turtle.left(90)

1. turtle.left(90)

turtle.goto(90,0)

1. turtle.goto(90,0)

turtle.right(90)

D.turtle.right(90)

turtle.goto(90,0)

5、Python中乘法用哪个符号表示（）

1. \*
2. x
3. /

D.#

6、turtle.circle(120,180)可以绘制什么图形（）

1. 半径为180的扇形
2. 半径为120的半圆
3. 半径为120的圆形

D.半径为180的圆形

7、下列属于print语句正确用法的是（）

1. print”(hello) ”
2. print(“hello”)
3. print(“hello’)

D.print(“hello)

8、turtle.setup()指令中坐标的起始点是（）

1. 屏幕桌面的左上角
2. 屏幕桌面的右上角
3. 屏幕桌面的正中间
4. 屏幕桌面最上方的正中间

9、下面哪一个命令是将数值转换成字符串（）

1. print()
2. int()
3. str()

D.text()

10、关于turtle.color(‘red’,’pink’)指令中颜色说法正确的是（）

1. 背景颜色为红色，画笔颜色为粉色
2. 背景颜色为粉色，画笔颜色为红色
3. 画笔颜色为红色，填充颜色为粉色

D.画笔颜色为粉色，填充颜色为红色

11、关于turtle的运动体系中，说法正确的是（）

1. turtle.goto(x,y) 可以让小海龟直线前进到指定的坐标位置。
2. turtle.forward(x)可以让小海龟向前移动x个元素，x为负数时小海龟移动方向发生改变
3. turtle.left()无法修改海龟的方向

D.turtle.dot()和turtle.circle()的参数都是直径

12、绘制一个直径为10的红色圆点，下列选项不正确的是（）

1. import turtle

turtle.color(‘red’)

turtle.dot(10)

turtle.done()

1. import turtle

turtle.color(‘red’,’red’)

turtle.begin\_fill()

turtle.circle(5)

turtle.end\_fill()

turtle.done()

1. import turtle

turtle.pencolor(‘red’)

turtle.dot(10)

turtle.done()

D.import turtle

turtle.color(‘red’)

turtle.dot(5)

turtle.done()

13、下列变量名正确的是（）

1. 54\_name
2. Name?
3. \_name

D.’name’

14、运行下列代码，控制台会输出的结果是（）

a = int(3.2)

print(a)

1. 3
2. 程序运输出错
3. 3.3

D.True

15、下列可以实现隐藏小海龟的指令是（）

1. turtle.hideturtle()
2. turtle.hide()
3. turtle.setup()

D.turtle.done()

二、判断题

1、在python中，变量名只能包含字母，数字，下划线，且数字不能开头。

1. 字符串不可以转换为数值。
2. 使用turtle库之前可以使用import turtle导入库文件。
3. 运行下面的代码，可以在海龟画图的窗口上绘制一个黑色边框和一个红色填充的圆。

import turtle

turtle.penup()

turtle.begin\_fill()

turtle.color(‘black’,’red’)

turtle.circle(100)

turtle.end\_fill()

turtle.pendown()

turtle.forward(100)

1. turtle.backward(-100)可以改变海龟的方向。

三、编程题

如图所示绘制四个圆：

1. 海龟初始坐标位置（0，0）
2. 绘制第一个左上方的圆形，半径为40
3. 绘制第二个左下方的圆形，半径为40
4. 海龟由初始坐标位置（0，0）移动到坐标为（80，0）的位置
5. 绘制第三个右上方的圆形，半径为40
6. 绘制第四个右下方的圆形，半径为40
7. 代码书写到z10-1.py文件中

