
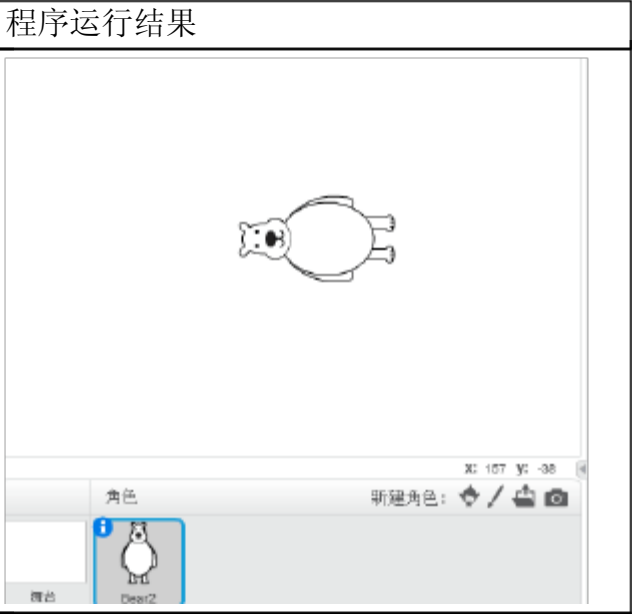


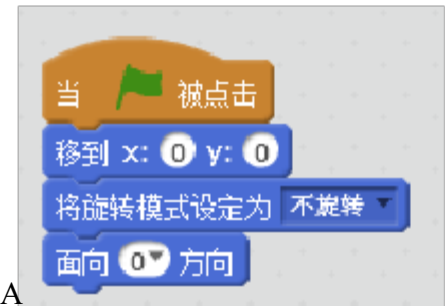
一、单选题（每题 20 分）

1、（难度系数 1）在舞台添加小猫角色，它的所有设置均为默认设置。舞台布局和程序运行结果如下图所示。

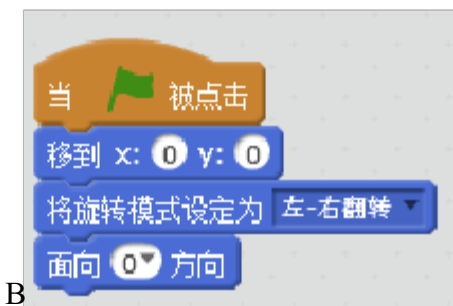
舞台布局	程序运行结果
	

运行以下哪段程序后，可以得到以上结果。（ ）

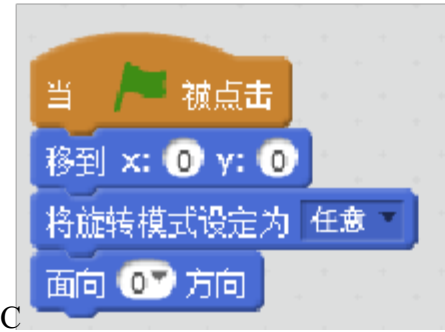
A



B



C



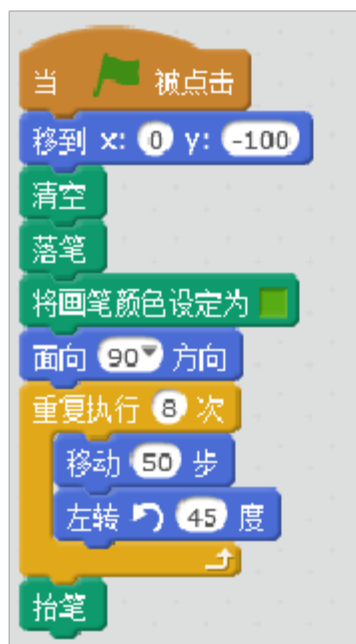
D 以上程序都不对

2、（难度系数 2）小猫看到远处好久不见的朋友，于是跳起来说“你好”想引起朋友的注意，执行以下程序后，小猫说“你好！”一共几秒？（ ）

- A 0      B 2      C 4      D 8



3、(难度系数3) 当角色执行完这段程序后，舞台可能出现的图形是？（ ）



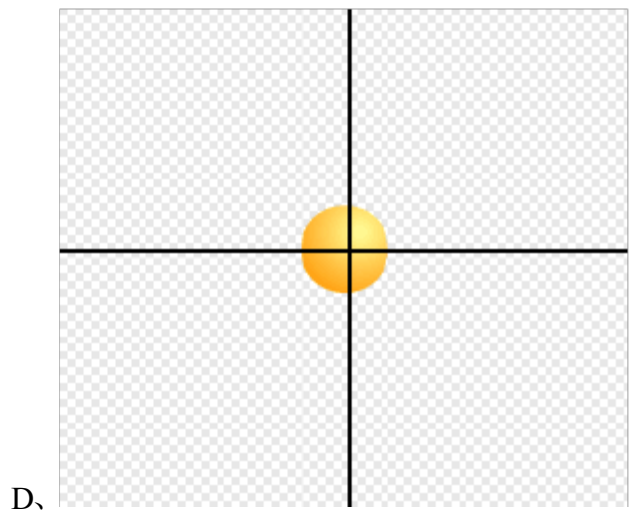
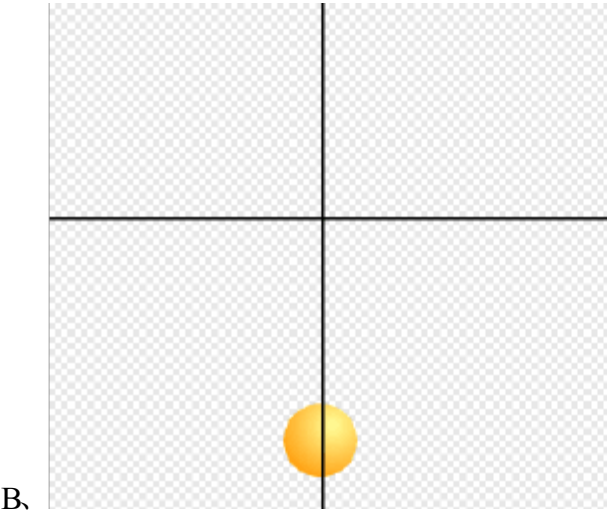
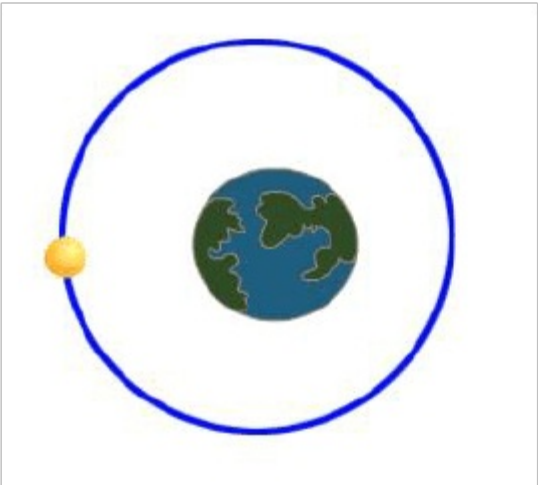
A、正三角形    B、正四边形    C、正六边形    D、正八边形

4、(难度系数4) 执行完这段程序后，变量b的值可能是？（ ）

A、11    B、65    C、130    D、6065



5、（难度系数5）小红想做一个月亮围绕地球旋转的动画，如图，舞台有两个角色：“地球”“月球”，并写如下程序，小红希望运行程序后，月球以地球为中心做圆周运动。（ ）



## 二、编程题

1、难度系数2，满分 50 分

准备工作：导入背景库中的“bedroom2”，并导入角色库中的“Abby”“Candy”角色。

编程实现：

Abby打扫完房间，房间停电了，Abby点上了一根蜡烛。想象停电后，点上蜡烛的效果。



图 1. “关灯以前”



图 2. “关灯后”

具体要求：

- 1、程序开始运行时，显示如图1. “关灯以前”
- 2、2 秒以后，背景变暗，屏幕左边的墙上出现比小猫自身还要大的影子，如图 2.“关灯后”。
- 3、之后一直保持图 2 效果
- 4、蜡烛、Abby、影子之间和大小应大致正确。

将程序保存在桌面，命名为 “1.sb2”

评判标准：

- 10 分：程序运行后，按图 1 的效果显示并保持至少 2 秒钟；
- 30 分：在 10 分的基础上，能按图 2 的要求背景变暗，出现 Abby 阴影；
- 50 分：在 30 分的基础上，背景中的圣诞树仍可见，蜡烛、Abby、影子之间的位置关系基本正确，Abby 和影子的大小关系符号逻辑。

2、难度系数 3，满分 50 分

**编程实现：**今天天气多云，小熊在海边散步，他的头顶飘来一朵云，一阵风吹来，云飘走了，越飘越远，最后消失在空中。

具体要求：

- 1、舞台背景选择图示背景，增加云朵、小熊角色。
- 2、程序开始运行时，“小熊”“云朵”角色出现在图 1 所示的位置。
- 3、“云朵”角色能实现“从小熊头顶飘离，并向右上角平滑地漂移，越飘越高，越飘越小，直到最后消失”的动画效果。

将程序保存在桌面，命名为 “2.sb2”



图 1

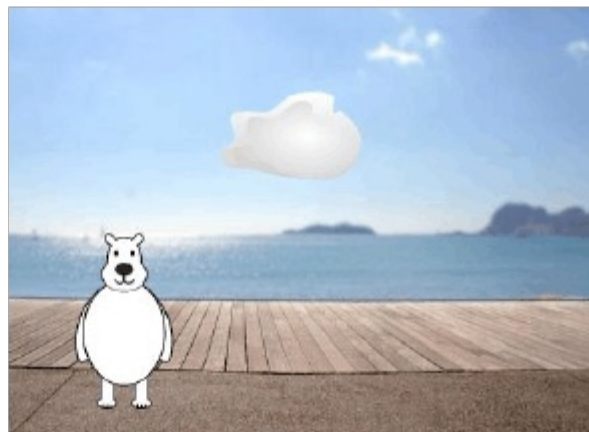


图 2

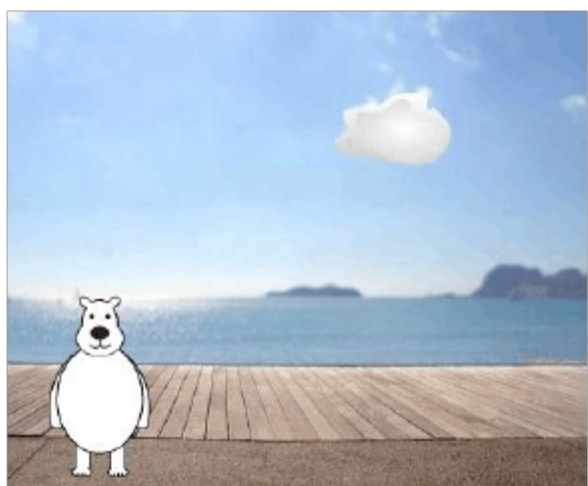


图 3

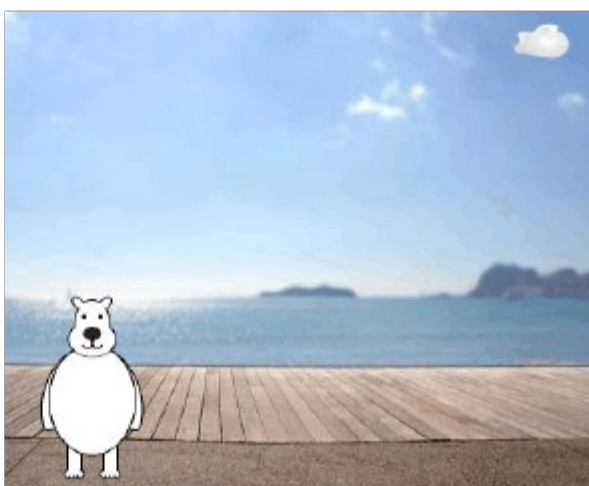


图 4

评判标准：

10 分：能够设置出题目要求的舞台背景，增加气球角色，小熊与云朵的位置相对正确。

30 分：在 10 分的基础上，程序开始运行后，云朵的位置和大小发生变化。

50 分：在 30 分的基础上，实现了完整的云朵向右上角平滑地漂移，越飘越高，越飘越小，直到最后消失的完整效果。

3、难度系数3，满分 50 分

**编程实现:**今天是妈妈的生日,Abby想用零钱给爸爸买一个生日蛋糕.售货阿姨告诉 Abby: 大号蛋糕要 150 元，中号蛋糕要 120 元，小号蛋糕要 90 元。并询问 Abby 需要购买哪款蛋糕。Abby 数了数自己的零用钱，并告诉阿姨自己零用钱总数。阿姨根据Abby持有的零用钱数量，为她推荐了一款最合适她的蛋糕。

- 具体要求：
- 1、根据图案所示，选择恰当的人物。
  - 2、根据图样的顺序，实现每一幅图样的功能。显示说话内容的时间均为2 秒。
  - 3、售货阿姨根据 Abby有多少零用钱，推荐 Abby可以买的最大一款蛋糕，如果 Abby的零用钱不足 90 元，售货阿姨要说“非常抱歉，你的零用钱不够.....”


将程序保存在桌面，命名为 “3.sb2”



评判标准：

10 分：至少能实现图 1 场景的要求功能，角色和说的内容。

30 分：在 10 分的基础上，实现图 1-图 4 的场景、角色和说的内容即使没有正确推荐可购买的蛋糕。

50 分：在 30 分的基础上，实现了推荐可购买的蛋糕的逻辑，测试需要输入 160,150,130,120,90,80 这 6 个数据，并全部推荐正确符号逻辑。

4、难度系数 5，步骤 1 满分 50 分，步骤 2 满分 50 分

准备工作：

导入背景库中的“greek theater”，保留默认的小猫角色。

编程实现：

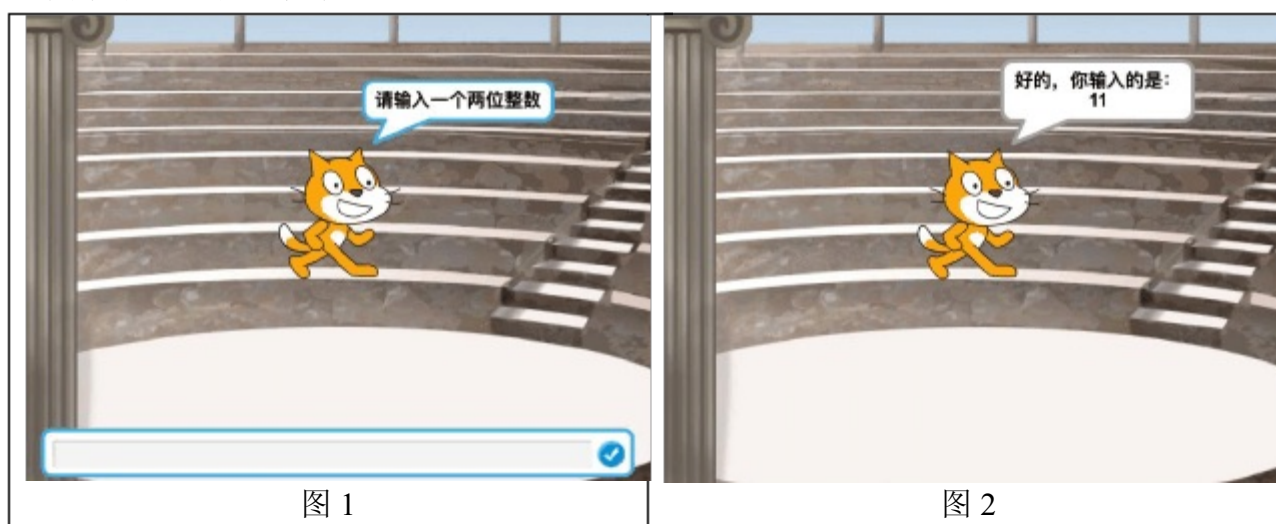
步骤 1：

让小猫可以判断出你输入的内容是否是两位的整数。

具体要求：

1. 小猫提示使用者输入一个两位的整数；
2. 如果使用者输入的内容中含有字母，或含有字母，或含有符号（例如”“、“+”等），或含有小数点，或输入的整数位数不是两位则提示使用者“错误！你输入的不是两位整数”！2 秒钟，并再次让使用者输入；
3. 如果使用者确实输入了两位整数，则提示使用者“好的，你输入的是？”把使用者输入的两位整数提示出来，并保持 2 秒钟。例如使用者输入了“11”，则小猫应提示“好的，你输入的是：11”。程序停止运行。

场景如图 1 和图 2 所示：



将程序保存到桌面，命名为“5-1.sb2”。

评判标准：

10 分：能够设置出题目要求的舞台背景和角色，并能正确地提示并让使用者输入。

30 分：在 10 分标准的基础上，至少能判断出一种不是两位整数的情况。

50 分：在 30 分标准的基础上，对含有字母、含有符号、含有小数点、不是两位整数的不符

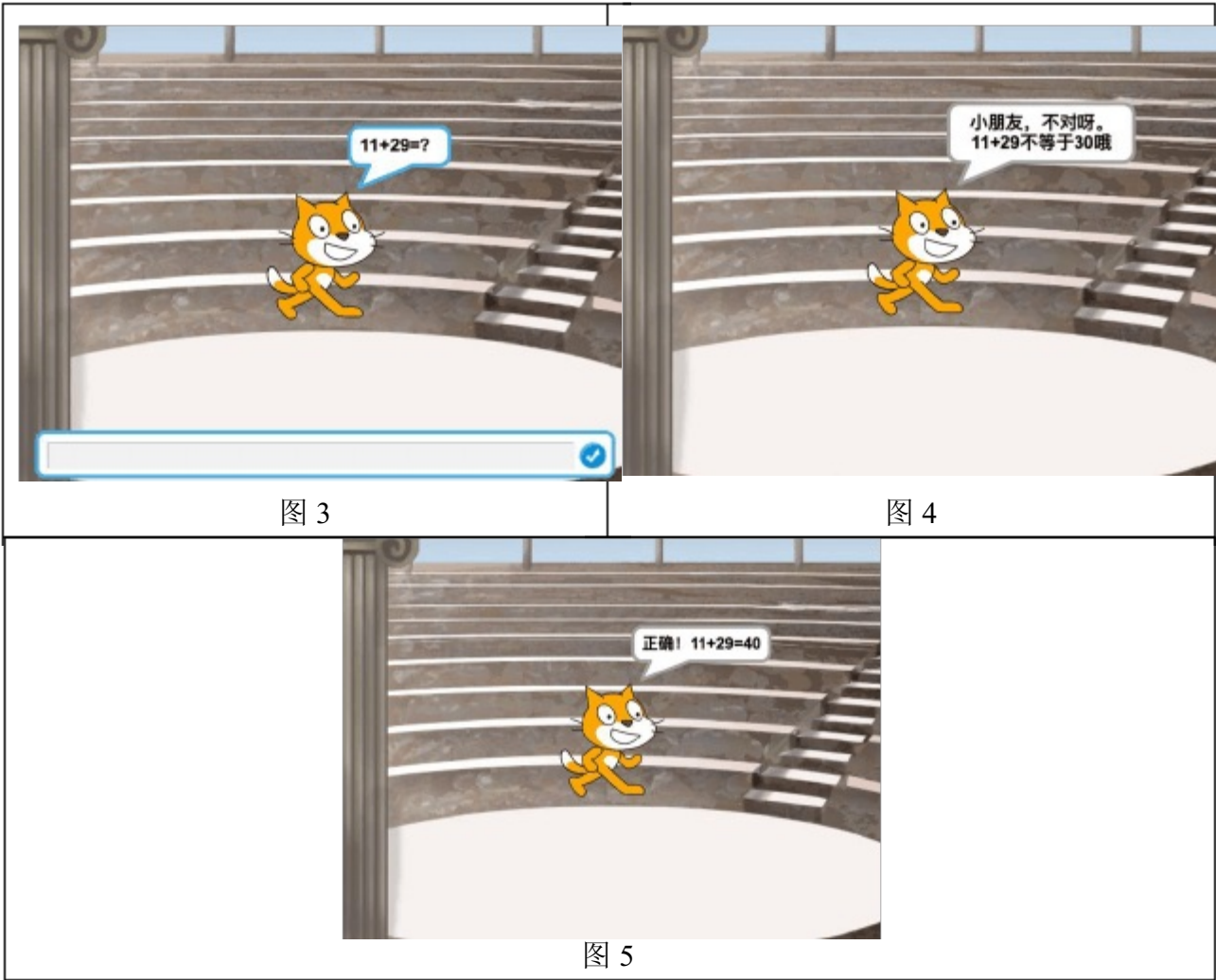
合要求的情况均能正确判断且小猫继续提问：在输入正确时可以正确提示且程序停止运行。

**步骤2:**

实现加法口算练习程序。

让小猫利用步骤1实现的方法和过程来输入两个两位整数,随后询问这两个整数所构成加法算式的计算结果，例如输入的两个两位整数为“11”和“29”时的提示如图3所示。

小猫根据使用者的计算结果提示计算的结果是否正确：当结果不正确时提示如图4，并且在2秒钟后再次提问；当结果正确时提示如图5，并且程序停止运行。



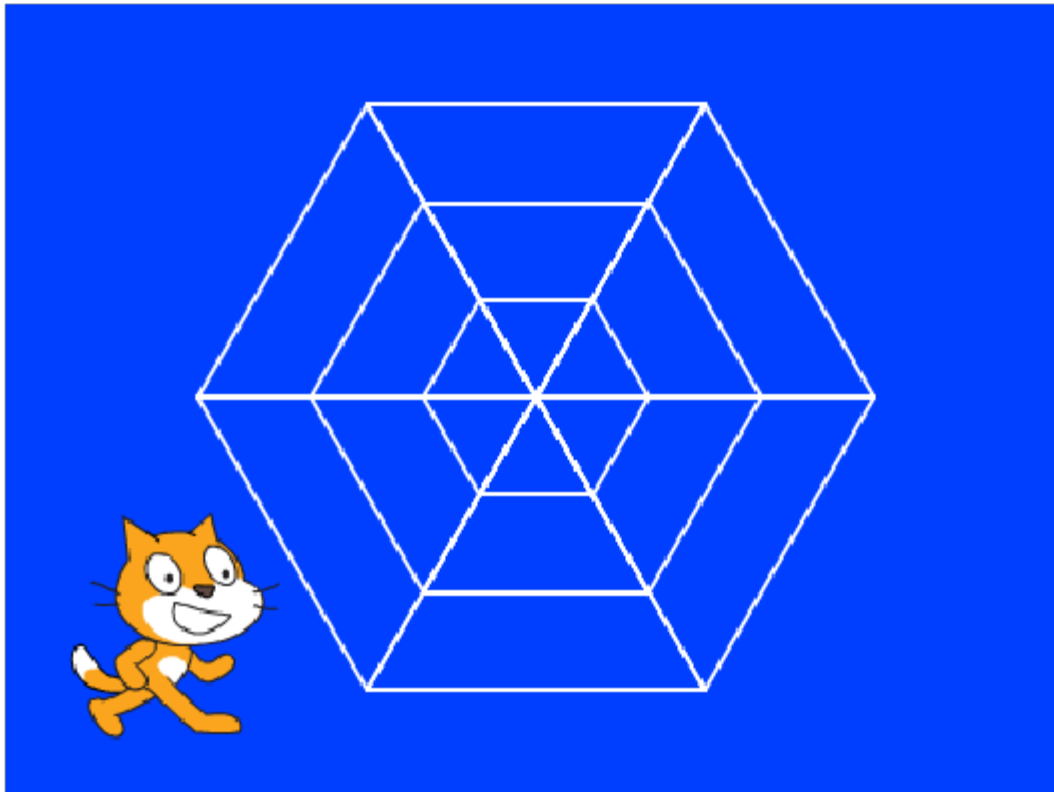
将程序保存到桌面，命名为“5-2.sb2”。

评判标准：

- 0 分：本题的步骤1 没有得到满分；
- 30 分：能够在使用者正确输入了两个两位整数以后进行如图B 所示的提问。
- 50 分：在 30 分标准的基础上，能够判断使用者输入的结果是否正确并正确地提示和控制程序运行的流程。

5、难度系数6，满分 50 分





**编程实现：**设置舞台背景为蓝色，选择画笔为白色，粗细 2.以坐标 (0,0) 点为中心，绘制一个如图所示的蜘蛛网。它是三层结构，基本单元中最小的三角形边长为50，每向外延伸一层，边长增加 50。

将程序保存在桌面，命名为 “5.sb2”

**注意：**

- 1、点击绿旗，小猫能够瞬间绘制出蜘蛛网图案，中间不可停顿
- 2、蜘蛛网的大小、形状、颜色与题目要求一致。

评判标准：

- 5 分：设置背景为蓝色，画笔为白色，粗细为2。
- 10 分：能够绘制出三角形。
- 10 分：能够绘制出最内层的正六边形。
- 15 分：能够绘制三层蜘蛛网图案。
- 10 分：小猫在绘制过程中不可停顿，瞬间即可得到图案。