

7. 如图所示，想让角色向右移动 100 步，应该采用哪个程序实现?()

- A.


- B.


- C.


- D.



8. Beetle 初始方向如下左图所示，执行下右图程序后，Beetle 的方向与下面哪个选项执行后相同?()

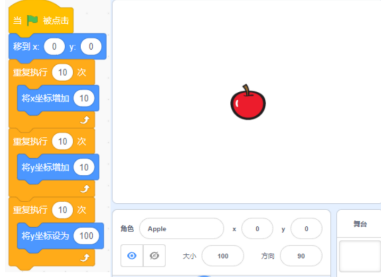
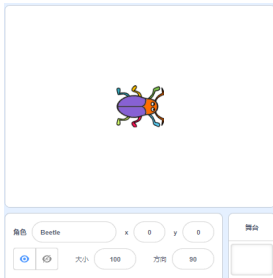
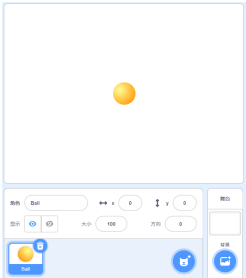
- A.


- B.


- C.


- D.





第 7 题

第 8 题

第 9 题

第 12 题

9. 运行上图程序，角色的最终坐标为?()

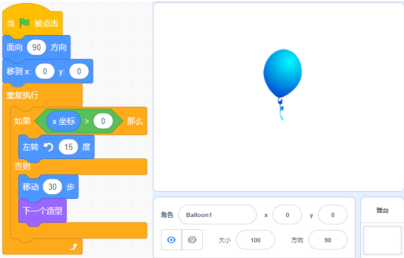
- A. (100, -100)
- B. (100, 100)
- C. (-100, 100)
- D. (100, 0)

10. 运行下列程序，说法正确的是?()

- A. 程序会一直重复执行下去，任何情况下都不会停止
- B. 角色在移动过程中一直切换造型
- C. 角色会一直移动到按下鼠标，然后停下来，并换成下一个造型
- D. 角色会一直移动到按下鼠标，然后停下来，不切换造型



11. 角色初始状态如图所示，运行下列程序，说法正确的是?()



- A. 程序开始运行，角色立即旋转
- B. 程序开始运行，角色向右移动 30 步并切换造型，然后开始不停旋转
- C. 程序开始运行，角色向右移动 30 步，开始旋转
- D. 程序开始运行，角色向右移动 30 步并切换造型，左转 15 度后静止不动

12. 运行上图程序，画出的图形是?()

- A. 五边形
- B. 六边形
- C. 正方形
- D. 五角星

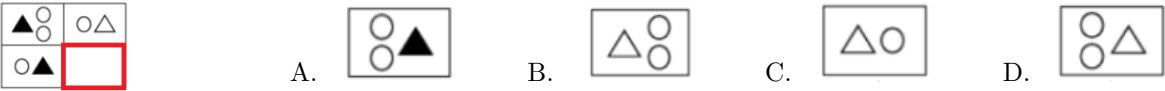
13. 下列哪个选项结果为 true?()

- A. B. C. D.

14. 田径场上正在进行 100 米决赛，参加决赛的是 A、B、C、D、E、F 六个人，关于谁会得冠军，看台上甲、乙、丙谈了自己的看法。甲认为 D、F 都不可能是冠军；乙认为冠军不是 A 就是 B；丙坚信冠军绝不是 C。比赛结束后，人们发现他们三人中只有一个人的看法是正确的，请问谁是 100 米赛冠军?()

- A. A B. B C. C D. E

15. 观察规律，红色空格内应填入哪个选项?()

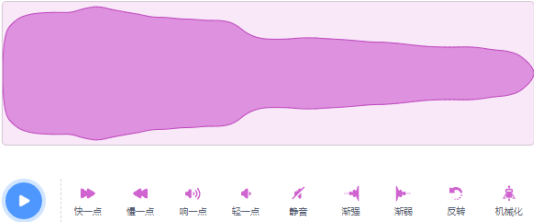


16. 下列哪个按钮，可以让整段声音变小一点儿?()

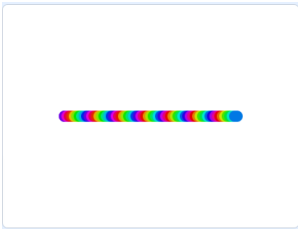
- A. 轻一点 B. 渐弱 C. 慢一点 D. 静音

17. 积木 的运行结果是?()

- A. 5 B. 3 C. 6 D. 8



第 16 题



第 19 题



第 20 题



第 21 题

18. 积木 运行结果是?()

- A. 平安平安 B. 平安 C. 安平 D. 安平安平

19. 实现上图所示渐变色的效果，可以使用画笔里的哪个指令?()

- A. B. C. D.

20. 三个角色的位置如上图所示，它们的层关系“从后到前”依次是?()

- A. 昆虫 蝴蝶 螃蟹 B. 螃蟹 蝴蝶 昆虫 C. 蝴蝶 螃蟹 昆虫 D. 蝴蝶 昆虫 螃蟹

21. 运行上图程序后，角色的大小是?()

- A. 50 B. 30 C. 20 D. 40

22. A、B、C、D 四个队举行足球循环赛（即每两个队都要赛一场），胜一场得 3 分，平一场得 1 分，负一场得 0 分。已知：

- ① 比赛结束后四个队的得分都是奇数;
- ② A 队总分第一;
- ③ B 队恰有两场平局, 并且其中一场是与 C 队平局。

问：D 队得几分？()

- A. 3 B. 5 C. 7 D. 1

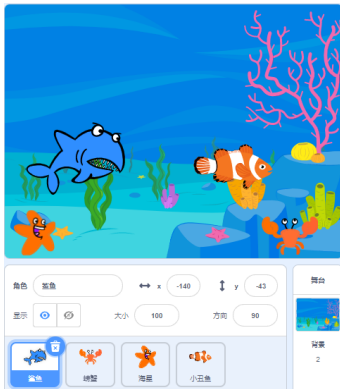
23. 小丑鱼、螃蟹、海星身体上的橙色一样，下列选项是鲨鱼程序的一部分，下面哪个选项可以让鲨鱼碰到小丑鱼后说“吃掉小丑鱼了！”，碰到其他角色什么都不说？()

A.

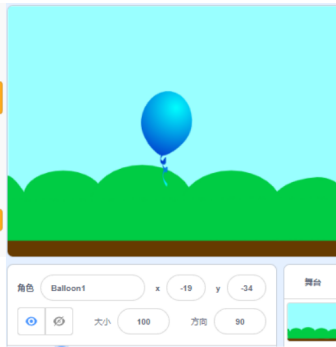
B.

C.

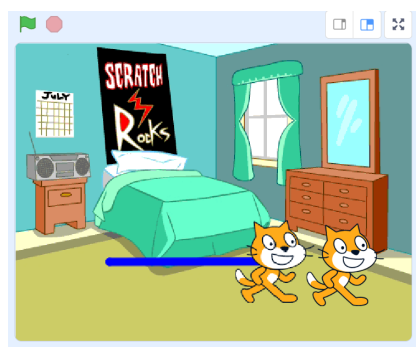
D.



第 23 题



第 24 题



第 25 题

24. 角色在舞台的位置如图所示，运行下列程序，说法正确的是?()

- A. 角色向右移动 10 步并切换造型
- B. 按下空格键，角色向右移动 10 步并切换造型
- C. 按下空格键以外的键，角色向右移动 10 步并切换造型
- D. 按下空格键，角色向左移动 10 步并切换造型

25. 下列选项说法错误的是?()

- A. 舞台背景总是位于最下层
- B. 画笔画出的图案和图章位于同一层
- C. 从角色库中新添加的角色会自动出现在最上层
- D. 画笔画出的线条有时可以遮挡住其他角色

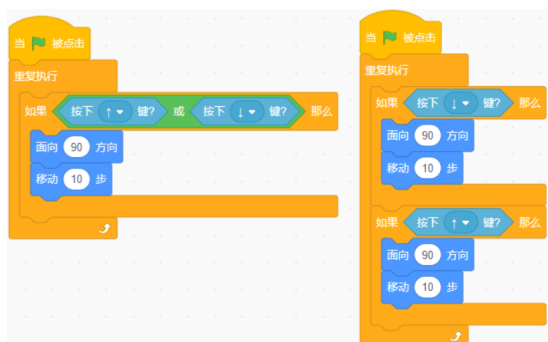
第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 程序中要判断角色是否碰到舞台边缘, 可以使用运动模块中的“碰到舞台边缘”积木。()

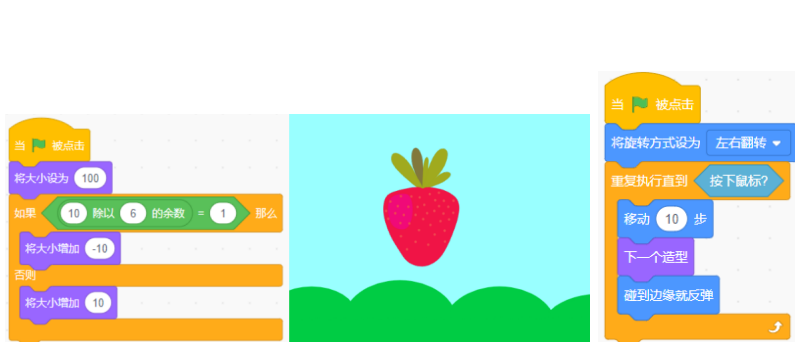
27. 运行下列程序，每次按下空格键，角色大小都会增加 10。()

28. 下列两个程序的运行结果一样. ()

29. 点击绿旗，运行下列程序，草莓最后的大小为 110。()



第 28 题



第 29 题

第 30 题

30. 运行上图程序, 按下鼠标键, 角色会在舞台上一直运动并切换造型。()

31. 角色初始方向和程序如图所示, 运行程序后, 角色回到初始方向. ()



第 31 题

第 34 题

第 35 题

32. 使用画笔模块中的“落笔”积木，可以在舞台上印出一个与角色相同的图案。()

33. 数列: 15, 8, 12, 8, 9, 8, (), (), ..., 第一个空填 6, 第二个空填 8. ()

34. 运行上图程序音量会增加 10. ()

35. 角色的初始位置如上右图所示, 运行如上左图所示的程序, 角色在 1 秒内滑行到坐标 $(100, -100)$. ()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

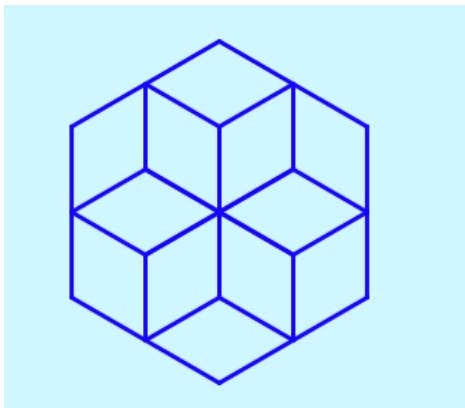
36. 绘制图形:

1. 准备工作

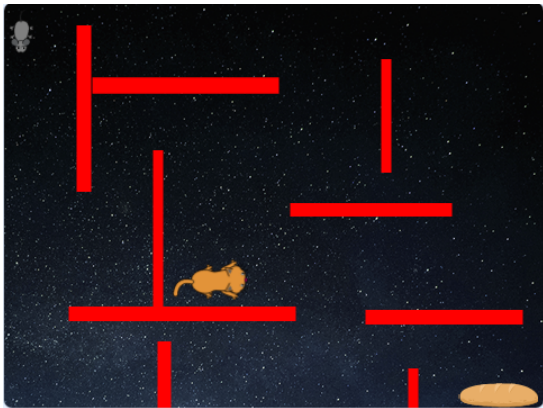
- (1) 隐藏小猫角色;
- (2) 选择背景 Blue Sky 2。

2. 功能实现

- (1) 小猫的初始位置为 $(x:0,y:0)$;
- (2) 线条粗细为 3, 颜色为蓝色;
- (3) 下图所示的图形由边长为 60 的正六边形旋转得到;
- (4) 画出如图所示图形。



第 36 题



第 37 题

37. 小老鼠偷面包:

1. 准备工作

- (1) 背景: Stars, 绘制如图所示的迷宫;
- (2) 角色: Cat 2、Mouse1、Bread。

2. 功能实现

- (1) Cat 2、Mouse1 和 Bread 初始位置和方向如下图所示, 调整 Cat 2 大小为 50, Mouse 1 大小为 40, Bread 大小为 100;
- (2) 利用键盘的上下左右键分别控制 Mouse 1 面向四个方向移动, 注意按下不同的键, 方向也随之调整;
- (3) Cat 2 在坐标 $(x:217,y:-67)$ 和 $(x:-47,y:-67)$ 之间左右移动, 移动时角色方向也随之调整;
- (4) Mouse1 在移动过程中碰到红色的墙, 回到初始位置;
- (5) Mouse1 碰到 Cat 2 说“失败!” 2 秒后停止全部脚本, 碰到 Bread 说“胜利!” 2 秒后停止全部脚本。