**全国青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）  
测试卷**

分数：100  题数：38

一、单选题(共25题，每题2分，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 要使以下代码运行后画出如图所示三角形风车，则以下代码中①②③④处应分别填入多少？（）。 IMG_256 IMG_257 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 3 4 90 120 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 4 3 90 120 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 3 4 120 90 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 4 3 120 90 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226578 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 运行下列脚本，i的值为（） IMG_258 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 3 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226797 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 执行下面的脚本后，变量“分数”的值是多少？（） IMG_259 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 25 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226485 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 执行以下代码后，屏幕上将出现（）只小猫。 IMG_260 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 1 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 50 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226735 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 小明想在图形化中设置一个倒计时变量，那么首先应该在哪个模块添加这个变量呢？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 控制模块 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 侦测模块 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 变量模块 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 运算模块 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226438 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 当以下代码段执行完毕时，角色的X坐标是多少？（） IMG_261 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 24 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 40 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 120 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226563 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 一个角色落笔后会从该角色的哪里画出轨迹？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 角色的最下端 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 角色的最上端 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 角色的中心点 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 随机选择角色的某个位置 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226594 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 如果某角色的代码如下，点击开始，当点击该角色时会出现什么效果？（） IMG_262 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 该角色边走边说数字"1" |  |  |  | | --- | --- | | B. | 该角色移动一段距离 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 该角色消失不见 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 该角色说完数字"1"就消失不见 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226688 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 要让小猫随机出现在一个位置，需要使用（）命令。 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 变量 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 随机数 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 图章 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 画笔 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226422 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 执行下列代码，可以画出如图所示的图形，则角色的旋转中心为（）？ IMG_263 IMG_264 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_265 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_266 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_267 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_268 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226625 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 关于循环语句的嵌套，下列哪些做法是错误的？（） IMG_269 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | ③④ |  |  |  | | --- | --- | | B. | ②③ |  |  |  | | --- | --- | | C. | ①④ |  |  |  | | --- | --- | | D. | ①② | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226547 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 在“运算”脚本中，以下哪个代码块可以实现“在{10，20，30...，100}中随机选择一个数”？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_270 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_271 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_273 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226391 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 关于广播，以下哪些说法是正确的？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 一个角色广播一个消息，只有自己可以接收这个消息，并启动接受消息程序。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 新建一个消息后，只有一个角色可以广播这个消息。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 重复执行广播一个消息，接收这个消息的程序只会被唤醒一次。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 一个角色发出一个消息，所有其他角色都可以接收这个消息并启动各自不同的接受消息程序。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226641 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 顺序、选择、循环是三种基本结构，其中（）结构实现程序反复执行。 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 顺序 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 选择 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 循环 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 以上都是 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226500 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 动画的帧数是指一秒钟切换图片的次数，以下是小猫包含的造型，那么你知道角色的帧数为多少吗（） IMG_274 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 帧数为5 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 帧数为2 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 帧数为0.5 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 帧数为0.2 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226750 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 关于下面广播的脚本功能表述正确的是（ ） IMG_275 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 当“绿旗”被点击，广播“绘制背景”消息，然后再广播“绘制字符图案”消息。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 当“绿旗”被点击，广播“绘制背景”消息，等待收到消息的脚本执行完成，然后再广播“绘制字符图案”消息。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 当“绿旗”被点击，向所有角色和舞台广播“绘制背景”消息，等待接收到消息的程序执行完成，再向所有角色和舞台广播“绘制字符图案”消息。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 当“绿旗”被点击，向所有角色和舞台广播“绘制背景”消息，再向所有角色和舞台广播“绘制字符图案”消息。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226657 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 运行下列脚本，num的值为（） IMG_276 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 11 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 12 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 110 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 100 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226813 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 关于变量，下列说法错误的是（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 图形化变量名没有特别的约束，但是区别大小写。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 变量分为全局变量和局部变量，全部角色以及舞台都能修改全局变量的值。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 变量就象一个“盒子”，可以保存图片和声音。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 变量创建后，可存储任何类型的数据（数字、字符、布尔类型） | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226453 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 小明用图形化程序设计了一辆小汽车，可是汽车的两个轮子在转动时高低不平。最有可能的原因是下列哪一项？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 路面不平 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 两个车轮没有选用同一种颜色 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 车轮的中心点没有设置在圆心 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 轮子超出屏幕显示的范围 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226985 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 下面积木运行完后，变量“数”的值是多少？ IMG_277 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 15 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 12 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 17 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 22 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226782 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 关于图形化中的克隆，以下说法哪一个是错误的？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 当克隆发生的那一刻，克隆体会继承原角色的所有属性。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 克隆体也可以被克隆。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 删除克隆体跟隐藏克隆体本质上一样。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 克隆体被克隆出来，立即去执行“当作为克隆体启动时”下面的程序。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226719 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 对于以下代码段，当IMG_278被单击时，不可能出现的结果为（） IMG_279 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_280 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_281 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_282 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_283 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226359 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 在图形化画笔模块中，我们可以运用（ ）指令将一片花瓣变成一朵花。  IMG_284 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 复制/粘贴 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 组合 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 图章 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 自制积木 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160227016 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 下列关于下图的描述，哪个是错误的？（）  IMG_285 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 重复执行的次数不是固定的 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 在执行大嘴巴里面的指令之前会先检测条件是否成立 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 执行大嘴巴里面的指令之后才会检测条件是否成立 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 判断条件设置不恰当时，可能导致死循环 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226532 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 小明设计图形化程序时使用了克隆体，可是运行一段时间以后，计算机的速度越来越慢，舞台上的角色出现严重的卡顿。下面哪个选项最有可能解决这一问题？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 减少命令的数量 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 采用加速模式 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 将无关命令移出循环体 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 使用删除本克隆体命令 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226703 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

二、判断题(共10题，每题2分，共20分)

|  |  |
| --- | --- |
| 26. | “克隆”就是“复制”，二者没有任何区别。（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226953 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 一个程序当中，条件语句不宜过多，应该尽量通过分析将条件重新组合，以更加简洁的方式来表达。同时，循环嵌套也同样需要通过优化方案来尽量减少嵌套的数量（）。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226891 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 变量是指在程序运行过程中其值是会变化的，变量可以直接使用，不必预先定义。（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226844 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案：正确 |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | 我们通常使用“画笔”模块中的“全部擦除”对背景进行初始化操作，保持作品的整洁美观。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226922 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 循环结构是程序设计中的三种基本结构之一，在循环结构中重复执行的程序段叫做循环体。（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226875 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 接收消息时，只能接收同一个角色广播发出的消息。（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226938 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 执行画笔模块的“图章”积木，角色像印章一样被印到舞台上。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226907 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 要让小猫随机产生许多数字，必须要先使用“图章”积木。（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226828 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 变量的命名是以a、b、c这样的方式命名最好（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226860 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 图形化的“运算”模块中，包含有四个算术运算积木——加、减、乘、除，三种关系运算符积木——小于、等于、大于，三种逻辑运算积木——与、或、不成立。（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190830160226969 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

三、编程题(共3题，每题10分，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | ****幻影小猫****  ****IMG_286****  1. 准备工作  (1)保留小猫角色。  2. 功能实现  (1) 小猫的初始位置任意；  (2) 按下左右方向键，小猫向对应方向移动，再按下空格时，使用克隆的方式，快速跑动并显示幻影。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案： |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 展示地址：[点击浏览](https://cs.qceit.org.cn/?url=//sb2.hetao101.com/849473-1590566800552-578.sb3&mode=teacher&user_uid=3b99ccd2-9eaf-4d0e-8eb8-c18c54a6fbd0&exam_uid=14dc378a-ef46-41c0-b45f-773c377a401a&exam_grade_uid=d37727a5-1fe0-4540-8039-8c2c517bbb24&question_uid=942fed06-edd7-4f7b-aef5-3c1945275850&question_code=&question_score=0.00&timestamp=1617954400&token=6b408a489c3e3a88b8335aa91998c4e3&d=2021-4-9-15-46-40" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案：（此题已作答） |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：未评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | ****打气球游戏****  ****IMG_287****  1. 准备工作  （1）角色“Wand”,“Balloon1”；  （2）默认白色背景。  2. 功能实现  （1）程序开始，魔法棒在舞台的底部不停左右移动；  （2）如果按空格键，魔法棒垂直向上发射；  （3）程序开始，5个气球水平排列在舞台上方（请使用克隆），不可直接添加5个气球角色到舞台上。  （4）魔法棒如果碰到了气球，气球消失，魔法棒回到舞台下方重复左右移动；  IMG_288    IMG_289  （5）魔法棒只能发射5次。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案： |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 展示地址：[点击浏览](https://cs.qceit.org.cn/?url=//sb2.hetao101.com/849473-1590566800552-578.sb3&mode=teacher&user_uid=3b99ccd2-9eaf-4d0e-8eb8-c18c54a6fbd0&exam_uid=14dc378a-ef46-41c0-b45f-773c377a401a&exam_grade_uid=d37727a5-1fe0-4540-8039-8c2c517bbb24&question_uid=ff375a29-3989-4cc6-a565-15da57b44d91&question_code=&question_score=0.00&timestamp=1617954400&token=8adb1ca20f3e827bd718cee8d781f5db&d=2021-4-9-15-46-41" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：未评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 38. | ****猫咪抓老鼠游戏****  ****IMG_290****  1. 准备工作  (1) 保留小猫角色，添加“Mouse1”；  (2) 默认白色背景。  2. 功能实现  (1) 键盘上下左右键控制小猫上下左右移动；  (2) 老鼠出现在舞台随机位置；  (3) 如果玩家3秒内没有抓住老鼠，老鼠出现在新的随机位置；  (4) 如果抓到老鼠，得分加1，老鼠出现在新的随机位置；  (5) 左下角有一个大字显示的变量，表示抓到的老鼠数量。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案： |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |
|  | 展示地址：[点击浏览](https://cs.qceit.org.cn/?url=//sb2.hetao101.com/849473-1590566800552-578.sb3&mode=teacher&user_uid=3b99ccd2-9eaf-4d0e-8eb8-c18c54a6fbd0&exam_uid=14dc378a-ef46-41c0-b45f-773c377a401a&exam_grade_uid=d37727a5-1fe0-4540-8039-8c2c517bbb24&question_uid=26e62a50-1fb5-4bee-b213-bac00ea1f84d&question_code=&question_score=0.00&timestamp=1617954400&token=634a607e111296140aa2af7a0ce98b95&d=2021-4-9-15-46-41" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：未评分 |
|  | 评价描述： |