**青少年软件编程（Scratch）等级考试试卷（三级A卷）**

分数：100  题数：39

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **总体情况** | | | | | | | | | |
| 姓名 | 开始时间 | 结束时间 | 用时(分钟) | 得分 | 得分率 | 是否通过 | 考试状态 |  |  |
|  | 2020-06-07 |  |  |  |  | Y | 已发布 |  |  |

一、单选题(共25题，每题2分，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 执行以下脚本后舞台上的角色将 ？（  ）  IMG_256 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 先克隆自身，克隆体出现后被删除。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 先克隆自身，克隆体出现后删除本体。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 克隆出自身后本体与克隆体同时被删除。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 克隆出自身后本体与克隆体被不会被删除。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-ZLX-16 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：A |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 根据身份证号判断性别的脚本如下，选项中为女生的是（  ）  IMG_257 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 110000201901151234 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 110000201902156257 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 110000201903158994 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 110000201904155023 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-42 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：身份证号的倒数第二位表示性别，奇数代表男，偶数代表女。根据脚本，对比各选项，也可以判断出倒数第二位的规律 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 执行下面的脚本后，变量“数”显示的范围是？（  ）  IMG_258 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 11~20 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 11~30 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 12~20 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 12~30 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200331-gxd-14 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 选项中的脚本与下图脚本运行效果一致的是？（  ）  IMG_259 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_260 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_261 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_262 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_263 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-16 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：A、D选项按键之后则跳出循环，不可能再运行外观类积木，而C选项在等待按键的时候，另一个按键可以不按下。仅B选项能实现同时按下两个键的要求 |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 小猫的脚本如下，运行看到的小猫数量是？（  ）  IMG_264 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 10只小猫 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 11只小猫 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 1只小猫 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 0只小猫 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-35 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：结束全部脚本会删除克隆体 |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 执行下面的脚本后，变量“次数”显示的值是？（  ）  IMG_265 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 8 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 16 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200331-gxd-21 |
|  | 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：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 执行下面的脚本绘制图形，以下正确的选项是？（  ）  IMG_266 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_267 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_268 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_269 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_270 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-51 |
|  | 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：A |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 执行下面的脚本后，变量“数”最终显示的值是？（  ）  IMG_271 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 12 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 14 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 24 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200331-gxd-22 |
|  | 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：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 执行下面的脚本后，以下符合变量“和”显示情况的选项是？（  ）  IMG_272 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 只显示变量“和”的值为10 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 运行直接退出，不显示变量“和”的值 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 依次显示变量“和”的值“1、2、3……11” |  |  |  | | --- | --- | | D. | 依次显示变量“和”的值“1、2、3……10” | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-43 |
|  | 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：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 执行下面的脚本后，变量“和”显示的范围是？（  ）  IMG_273 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 10~80 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 10~90 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 11~80 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 11~90 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200331-gxd-12 |
|  | 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：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 以下说法正确的是？（  ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | “克隆”积木只能克隆角色本身，不能克隆其它角色。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | “克隆”积木只可以克隆角色列表中的角色。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 执行克隆时，克隆数量是无限的。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | “克隆”积木可以克隆出任意角色。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-ZLX-14 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：B |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 执行以下脚本后，小猫可能出现的区域是？（  ）  IMG_274 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_275 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_276 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_277 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_278 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-03 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：在随机数生成范围中选取一个x坐标和一个y坐标，即可知道大概位置 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 下面的脚本未成功画出一个正方形，原因是？（  ）  IMG_279 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 画笔颜色的数值错误 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 画笔亮度的数值错误 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 画笔饱和度的数值错误 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 画笔透明度的数值错误 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-24 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：透明度设置成100，所画出的图形则完全透明，无法看到 |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 执行以下脚本，当满足以下哪种情况时角色能够移动 。（  ）  IMG_280 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 变量A的值小于50。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 变量A的值大于50。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 变量A的值等于51。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 不能确定。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-ZLX-22 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：A |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 如下图脚本，表述错误的是？（  ）  IMG_281 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 角色会一直运动。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 角色运动一会儿就停止。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 角色广播消息，自己接收这个消息。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 角色的位置是不确定的。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-31 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：用广播实现循环的效果，没有停止脚本的积木，因此选B |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 运行下面的脚本后，小猫说出的内容是？（  ）  IMG_282 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 111 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 11 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 1111 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-15 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：脚本实现的是数据左移，按照脚本计算即可得出答案 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 执行下面的脚本，变量“和”显示的值是？（  ）  IMG_283 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 20 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 30 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 32 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 45 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-83 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 对比以下三种变量显示的方式，表述错误的是？（  ）  IMG_284 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 滑杆显示方式可以拖动滑块快速调整变量值 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 正常显示能使用积木来控制变量的变化 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 三种方式都可以使用积木来控制变量变化 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 滑杆显示方式用拖动滑块的方法调整变量值时，变化范围只能是0至100 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-07 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：滑杆显示方式可以设定调整范围 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 启动Scratch，默认角色小猫的脚本如下所示，运行后能在舞台上看到几只“猫”。（  ）  IMG_285 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 1 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 2 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 3 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-53 |
|  | 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：C |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 以下关于“广播”积木的说法正确的是？（  ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 一个角色可以接收多条广播消息。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 一个角色只能接收一条广播消息。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 一个“广播”只能发给一个角色。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 一个角色只能发出一条广播。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-ZLX-08 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：A |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 新建一个项目，默认的小猫角色，执行以下程序后，角色的方向将面向（ ）  IMG_286 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 上 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 下 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 左 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 右 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200401-ZLX-12 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：D |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 执行下面的脚本后，变量“数”显示的值是（ ）  IMG_287 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 2 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 6 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-41 |
|  | 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：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 执行以下脚本，绘制出的线段颜色是（ ）  IMG_288 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 红色 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 黄色 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 白色 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 黑色 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-52 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 如下图所示，请补全编码，正确的是（    ）  IMG_289 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 00100100 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 11011011 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 01100110 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 01111110 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-47 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：根据途中的色块和旁边的编码应能推断出“蓝色”代表0，“红色”代表1 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 小猫和螃蟹的脚本如下图，当绿旗被点击后，它们的运动情况是（    ）  IMG_290    IMG_291      小猫的脚本                                                                         螃蟹的脚本 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 两个角色同时一起移动，都移动了10步，然后都停止 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小猫移动了10步，但螃蟹一直运动 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 螃蟹先运动并且一直运动，然后小猫再移动10步 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 螃蟹在舞台中往返了一次，小猫才开始移动，然后都停止 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-33 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：因为没有等待，所以同时运动；因为停止全部脚本，所以不会一直运动 |
|  | 考生答案：B |
|  | 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. | Scratch中随机数积木不能随机产生1000到1050的之内的整数。（  ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-01 |
|  | 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：错误 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 点击绿旗运行以下积木块，按下空格会出现如右图圆形。（  ）  IMG_292IMG_293 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-25 |
|  | 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：错误 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 运行以下积木块，变量b为0。（  ）  IMG_294 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-12 |
|  | 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：错误 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | 只有本体可以克隆自己，克隆体不能够克隆自己。（  ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-31 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 下面这组循环嵌套是正确的。（  ）  IMG_295 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-10 |
|  | 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：错误 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 当执行下列脚本时，角色舞台上运动一段时间后，离开舞台看不见了。（  ）  IMG_296 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-14 |
|  | 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：错误 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 下面的脚本运行完以后，“我的变量”的值为10。（  ）  IMG_297 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-07 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |
|  | 考生答案：错误 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 运行以下积木块，角色説出的数的范围在1-100。（  ）  IMG_298 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-39 |
|  | 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：正确 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 执行下面的程序后，角色能移动10步。（  ）  IMG_299 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-28 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 角色“小球”的程序如下，执行后舞台上会呈现3个小球。（  ）  IMG_300 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-19 |
|  | 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：正确 |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

三、编程题(共4题，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | 克隆猫游戏  IMG_301  1. 准备工作  使用初始小猫角色，舞台不限；  2. 功能实现  （1）当程序执行后，克隆出三只小猫 ；  （2）克隆猫在舞台上随机移动 ；  （3）每只克隆猫说出自己的编号。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200412-xx-01 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：IMG_302 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：  ****评分标准：****  （1）克隆出3只小猫。（ 2分）  （2）小猫能随机移动。（ 2分）  （3）小猫能説出自己的编号。（ 2分） |
|  | 展示地址：[点击浏览](https://cs.qceit.org.cn/?url=//sb2.hetao101.com/849473-1590335971508-870.sb3&mode=teacher&user_uid=dbf7a11c-4bcd-4dd0-aba0-527ac3d0b2de&exam_uid=93107a09-cf6e-4583-8d73-ea691911206d&exam_grade_uid=b5dca884-6405-41e3-848c-0a97b92468b1&question_uid=081955e4-8acf-4581-bd36-6ca43beb0f33&question_code=20200412-xx-01&question_score=6.00&timestamp=1594718386&token=f3ca8edc6f457232c5a24ef708c160cd&d=2020-7-14-17-20-12" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案：（此题已作答） |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | 海底寻宝  IMG_303 1. 准备工作 (1) 删除小猫角色； (2) 导入潜水员“Diver1”、水晶石“Crystal”两个角色； (3) 背景为Underwater 2。  2. 功能实现  (1) 潜水员在舞台上游来游去捡水晶石； (2) 舞台上有30个水晶石，大小随机，位置随机； (3) 潜水员碰到水晶石，水晶石消失，数量加一； (4) 变量“数量”显示潜水员采到水晶石的数量。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-zp-48 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  Diver1的程序：  IMG_304  crystal  IMG_305  IMG_306 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  ****评分标准：****  （1）角色、背景正确。（1分）  （2）潜水员在舞台上面向随机位置游来游去。（2分）  （3）舞台上有30个水晶石，大小随机，位置随机。（2分）  （4） 潜水员碰到水晶石，水晶石消失，数量加一。（2分） |
|  | 展示地址：[点击浏览](https://cs.qceit.org.cn/?url=//sb2.hetao101.com/849473-1590336386468-506.sb3&mode=teacher&user_uid=dbf7a11c-4bcd-4dd0-aba0-527ac3d0b2de&exam_uid=93107a09-cf6e-4583-8d73-ea691911206d&exam_grade_uid=b5dca884-6405-41e3-848c-0a97b92468b1&question_uid=3c01d6fe-8df1-4e9b-970d-32a06c19d04e&question_code=20200214-zp-48&question_score=7.00&timestamp=1594718386&token=21ac9514f0674165f4d8f3fec31fb91b&d=2020-7-14-17-20-13" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案：（此题已作答） |
|  | 考生得分：3 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 38. | 猜数字  1.准备工作  （1）保留默认角色小猫；  （2）新建变量“剩余次数”和“随机数”。  IMG_307  2.功能实现  （1）程序开始，小猫生成一个1-100内的随机数，隐藏变量“随机数”,小猫询问“请输入1到100之间的数”；  （2）玩家输入数字后，如果玩家猜错了，小猫会给出“大了”或“小了”的提示，如果猜对了，小猫会说答“对了”，游戏结束；  （3）玩家有10次机会，每输入1次数字，剩余次数减1；  （4）当剩余次数为0时游戏结束，小猫会说“机会用尽”并显示随机数变量。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20140414-hm-04 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  参考程序  “Cat”角色代码  IMG_308 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：  ****评分标准：****  （1）询问输入数字。（1分）  （2）能够判断大了，小了。（2分）  （3）输入正确，游戏结束。（2分）  （4）输入错误，机会减一，当机会为0时，游戏结束。（2分） |
|  | 展示地址：[点击浏览](https://cs.qceit.org.cn/?url=//sb2.hetao101.com/849473-1590336519867-872.sb3&mode=teacher&user_uid=dbf7a11c-4bcd-4dd0-aba0-527ac3d0b2de&exam_uid=93107a09-cf6e-4583-8d73-ea691911206d&exam_grade_uid=b5dca884-6405-41e3-848c-0a97b92468b1&question_uid=4360d720-639d-4759-8854-7a4a3a66bffb&question_code=20140414-hm-04&question_score=7.00&timestamp=1594718386&token=fb543aacf24ce4bc8f21724e094d5887&d=2020-7-14-17-20-13" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案：（此题已作答） |
|  | 考生得分：1 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |