**青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（二级）**

分数：100  题数：37

一、单选题(共25题，每题2分，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 角色初始位置坐标是（0,0），执行下面程序后，角色会出现在什么位置上？（ ）  IMG_256 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | x坐标为10，y坐标为50 |  |  |  | | --- | --- | | B. | x坐标为40，y坐标为50 |  |  |  | | --- | --- | | C. | x坐标为50，y坐标为40 |  |  |  | | --- | --- | | D. | x坐标为30，y坐标为50 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 执行下面程序后，按一次→键，兔子会？（ ）  IMG_257 IMG_258 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 向右移动10步 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 向左移动10步 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 向上移动10步 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 向下移动10步 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 黑兔、灰兔和白兔三只兔子在赛跑。黑免说：“我跑得不是最快的，但比白兔快。”  下面说法正确的是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 黑兔第一，灰兔第二、白兔第三 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 灰兔第一，黑兔第二、白兔第三 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 白兔第一，灰兔第二、黑兔第三 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 白兔第一，黑兔第二、灰兔第三 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 按照图中规则，在下列选项中找出所对应的图形。（ ）  IMG_259 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_260 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_261 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_262 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_263 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 下面流程图可以用哪个积木实现？（ ）  IMG_264 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_265 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_266 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_267 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_268 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 下面积木运行结果是？（ ）  IMG_269 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | pp |  |  |  | | --- | --- | | B. | ap |  |  |  | | --- | --- | | C. | np |  |  |  | | --- | --- | | D. | pn | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 下面哪个按钮，可以让声音变大一点儿？（ ）  IMG_270 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_271 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_273 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_274 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 现在红绿灯的状态为绿灯，执行程序20秒后是什么灯亮？（ ）  IMG_275IMG_276 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 红灯亮 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 绿灯亮 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 红灯绿灯都不亮 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 红灯绿灯一起亮 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 当前篮球角色坐标为(10,-110)，篮筐坐标为(10,130)，执行程序后按下哪个按键可以让篮球移动到篮筐中？（ ）  IMG_277IMG_278 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 按空格键 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 按↑键 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 按↓键 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 按任意键 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 一朵乌云飘在空中，点击绿旗，乌云角色将有什么变化？（ ）  IMG_279IMG_280 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 乌云消失 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 乌云没有变化 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 乌云变多 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 乌云颜色变深了 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 积木IMG_281的颜色和红灯颜色一致，点击绿旗后，女孩会？（ ）  IMG_282IMG_283 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 女孩说“红灯停” |  |  |  | | --- | --- | | B. | 移动10步 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 向左转弯 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 向右转弯 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 小猴和小兔去摘桃，小猴摘下 15 个桃，当小猴将自己的桃分 3 个给小兔子时，它俩的桃就一样多，小兔子摘了多少个桃？ （ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 8 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 9 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 7 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 10 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 对于默认的小猫角色，执行下面程序，说法错误的是？（ ）  IMG_284 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 不按下空格键，小猫会随机移动 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 不按下空格键，小猫会逐渐变大 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 不按下空格键，小猫会切换造型 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 当按下空格键，小猫一直移动 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200328-lxb-017 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 下面哪个积木运行结果是true？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_285 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_286 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_287 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_288 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 角色列表区如下图所示，舞台上角色显示正确的是？（ ）  IMG_289IMG_290 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_291 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_292 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_293 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_294 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 按照图中规则，第四个图形应该填入什么数字？（ ）  IMG_295 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 左：18，右：27 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 左：10，右：15 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 左：27，右：27 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 左：9，右：27 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 下面哪个程序可以将画笔的颜色设置为红色，画笔的粗细设置为10？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_296 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_297 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_298 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_299 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 下面积木运行结果是？（ ）  IMG_300 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 34 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 35 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 30 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 40 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 点击绿旗，鼠标碰到小象但是不按下鼠标键，小象角色会发生什么变化？（ ）  IMG_301 IMG_302 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 小象没变化 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小象换成elephant-b造型 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小象消失了 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小象换成elephant-b背景 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 执行下面程序，字母B将会有什么变化？（ ）  IMG_303IMG_304 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 字母B变换颜色闪烁 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 字母B最后消失不见 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 字母B只剩轮廓 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 字母B没有变化 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 气球当前大小为40，只点击一次绿旗，气球角色的大小将变为多少？（ ）  IMG_305IMG_306 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 50 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 60 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 70 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 80 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 蜻蜓正在天空飞行，积木 IMG_307的颜色和绿树的颜色是一样的，运行以下哪个程序可以让蜻蜓飞到绿树上，并且停止飞行？（ ）  IMG_308 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_309 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_310 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_311 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_312 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 下面流程图可以用哪个积木实现？（ ）  IMG_313 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_314 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_315 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_316 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_317 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 下面程序中“？”处填写哪个数字可以让角色发出喵的声音？（ ）  IMG_318 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 44 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 15 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 88 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 23 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 下面程序会绘制出什么图形？（ ）  IMG_319 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 三角形 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 圆形 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 正方形 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 五角星 | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

二、判断题(共10题，每题2分，共20分)

|  |  |
| --- | --- |
| 26. | 点击绿旗，小狗角色只播放声音“汪”5次，不做其他操作。（ ）  IMG_320IMG_321 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 流星当前坐标为(120,100)，执行下面程序，流星滑行到坐标为(-200,0)的位置。（ ）  IMG_322IMG_323 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 怪物的位置和程序如下图，积木IMG_324中的颜色和气球颜色一致，点击绿旗，怪物角色会换成frank-a造型。（ ）  IMG_325IMG_326 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | 执行下面程序，只按下a键，角色就能移动50步。（ ）  IMG_327 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200327c4 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 点击绿旗，鼠标碰到蝴蝶后，蝴蝶滑行到随机位置。（ ）  IMG_328IMG_329 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 一个立方体的每个面上都有一个数字，其平面展开如下图所示。在这个立方体中，“⑤”对面的数字是“①”。（ ）  IMG_330 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 下面两组程序实现的效果一样：小猫碰到鼠标停止，只要不碰到鼠标就一直跟着鼠标移动。（ ）  IMG_331 IMG_332 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 执行下面程序音量变小了。（ ）  IMG_333 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 下面积木运行结果为true。（ ）  IMG_334 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 下面程序可以绘制出一条红色直线。（ ）  IMG_335 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

三、编程题【该题由测评师线下评分】(共2题，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | ****森林聚会****  邪恶的魔法师要抓走正在聚会的小动物，小动物们慌张地逃跑，小精灵要驱赶魔法师，保护小动物。  IMG_336  1.准备工作：  (1)导入背景Jungle；  (2)导入角色Dragon、Fairy、Hippo1、Griffin、Wizard。  2.功能实现：  (1) 点击绿旗，角色的初始位置和方向如图所示  (2) 等待1秒，魔法师和小动物们调整方向，不断移动，碰到边缘就反弹；  (3) 用上、下、左、右键，小精灵水平垂直飞行，不需要调整面向方向；  (4) 魔法师碰到小精灵，魔法师将会消失，停止全部脚本；  (5) 小动物碰到魔法师，小动物说“救命！” 0.5秒后消失，表示动物已被抓走。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****评分标准：****  (1) 点击绿旗，角色的初始位置和方向如图所示；（2分）  (2) 等待1秒，魔法师和小动物们调整方向，不断移动，碰到边缘就反弹；（4分）  (3) 用上、下、左、右键，小精灵水平垂直飞行，不需要调整面向方向；（4分）  (4) 魔法师碰到小精灵，魔法师将会消失，停止全部脚本；（2分）  (5) 小动物碰到魔法师，小动物说“救命！” 0.5秒后消失，表示动物已被抓走。（3分）  ****参考程序：****  （1）小精灵  IMG_337  （2）小动物  IMG_338  （3）魔法师  IMG_339 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | ****绘制图形****  IMG_340  1.准备工作  （1) 隐藏小猫角色。  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，颜色为红色，正方形的边长为50，每个正方形之间相隔25；  （3）画出所示图形。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****评分标准：****  （1）初始设定小猫中心点的坐标为（x=0,y=0）；（1分） （2）线条粗细3，线条颜色为红色；（4分） （3）每画出一个正方形得2分；（6分） （4）调整正方形之间的位置。（4分）  ****参考程序：****  IMG_341 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |