**青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）**

分数：100  题数：38

一、单选题(共25题，每题2分，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 关于广播消息，以下说法正确的是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 只有角色，可以通过“广播消息”积木，向其他角色或是背景发送消息 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 只有背景，可以通过“广播消息”积木，向其他角色或是背景发送消息 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 背景和角色，都可以通过“广播消息”积木，向其他角色或是背景发送消息 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 背景不能通过“广播消息”积木，向其他角色发送消息 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-61 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 以下说法不正确的是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | “全部清除”积木可以清除角色绘制出的所有图案 |  |  |  | | --- | --- | | B. | “全部清除”积木可以清除舞台区的背景图案 |  |  |  | | --- | --- | | C. | “全部清除”积木可以清除舞台区的图章 |  |  |  | | --- | --- | | D. | “全部清除”积木不可以改变角色的位置 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20202404-ZLX-04 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：B |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 执行下面程序，当“我的变量”变成5时，花费的时间是？（ ）  IMG_256         IMG_257 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 1秒 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5秒 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 6秒 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 4秒 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-28 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：每发一次消息都要等待1秒 |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 小球程序如下图所示，执行程序表述正确的是？（ ）  IMG_258 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 小球一直在移动 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小球一直静止 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小球移动越来越慢，最后停止 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小球移动越来越快 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-13 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：脚本中循环次数有限，有移动也有停止，因此A、B不正确。变量是不断增大的，  移动的步数则使用15减去变量值，因此移动步数是减小的，所以运动是越来越慢。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 执行下面程序后，在舞台区能看到几个角色？ （ ）  IMG_259 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 无数个 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 1个 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 10个 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 100个 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-ZLX-06 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：B |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 执行下面程序，以下选项正确的是？（ ）  IMG_260 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 只显示角色自己 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 只显示角色的克隆体 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 显示角色自己及克隆体 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 没有显示 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-73 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 角色初始方向为90，只考虑形状，下面程序绘制的图案是？（ ）  IMG_261 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_262 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_263 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_264 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_265 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-23 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：困难 |
|  | 试题解析：画出A、C选项只需要固定转动一个角度就可以，画出B选项则需要循环6次。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 给“角色1”新建一个仅适用于当前角色的变量，复制“角色1”， 生成一个新角色“角色2”，下列  表述正确的是？（ ）  IMG_266 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 该变量变成适用于所有角色的变量 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 两个角色各有一个仅适用于自己的变量，且两个变量重名 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 该变量变成仅适用于角色2的变量 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 该变量变成仅适用于舞台的变量 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-06 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：局域变量复制到其它角色中，仍然是局域变量，只是适用的角色换成了新的。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 执行下面程序，舞台上的角色会？（ ）  IMG_267 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 从右向左不停移动 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 从左向右不停移动 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 从上到下垂直移动 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 水平方向来回移动 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-ZLX-20 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：D |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 执行下面程序，变量“数2”显示值是？（ ）  IMG_268 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 13 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 21 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 34 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 55 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-86 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：困难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 执行以下程序，角色在舞台区行走的最长距离？（ ）  IMG_269 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 不会大于240步 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 不会大于360步 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 不会大于480步 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 有可能大于480步 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200401-ZLX-13 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：D |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 下图红框中产生的随机数是50，那么下面程序执行的结果为？（ ）  IMG_270 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 优秀！ |  |  |  | | --- | --- | | B. | 努力！ |  |  |  | | --- | --- | | C. | 无任何反应。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 优秀！努力！ | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-wt$03 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 十个抽奖号码随机选三个，且选中的三个号码不能重复，下面程序中“重复执行直到……”的判  断条件是？（ ）  IMG_271 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_273 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_274 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_275 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-45 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：三个数不能重复，则需要判断三个数是否分别相等，即（中奖号码1=中奖号码2）不  成立，（中奖号码2=中奖号码3）不成立，（中奖号码1=中奖号码3）不成立，且三个条件同  时成立，使用“与”运算 |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 执行下面程序，变量C的值是？（ ）  IMG_276 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 8 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 14 |  |  |  | | --- | --- | | D. | A+B | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200401-ZLX-07 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：C |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 下面积木的值不可能是？（ ）  IMG_277 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 9 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 15 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 21 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-xx/25 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 下面表述正确的是？（ ）  IMG_278IMG_279 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 变量a控制行数，变量b控制每行个数 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 变量b控制列数，变量a控制每行个数 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 变量a、b同时控制每行个数，仅变量a控制列数 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 变量a、b同时控制每个数，仅变量b控制列数 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-09 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：困难 |
|  | 试题解析：根据脚本可以看出a不变，b不断增加 |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 执行下面程序，绘制的图形是？（ ）  IMG_280 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_281 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_282 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_283 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_284 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-56 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：困难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 执行下面程序，变量“和”显示的值是？（ ）  IMG_285 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 15 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-42 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 小猫的程序如下图所示，苹果没有程序。以下表述正确的是？（ ）  IMG_286 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 只有一个苹果 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 有6个苹果，重叠在一起 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 有6个苹果，排成一行 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 有5个苹果，排成一行 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-39 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：克隆了5个苹果，加上一个苹果角色共6个，苹果角色没有脚本，克隆体也没有脚  本，所以不会移动，都重叠在一起。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 下图为角色气球的程序，表述正确的是？（ ）  IMG_287 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 所有气球的造型都在变化 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 所有气球的造型都一直不变 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 有3个气球的造型一直不变，有1个气球的造型会变化 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 有1个气球的造型一直不变，有3个气球的造型会变化 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-40 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：只有克隆体的脚本才有变换造型的积木，共克隆了3个克隆体。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 执行下面程序，变量“数”和“计数”的值是？（ ）  IMG_288 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 20 4 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 20 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 25 4 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 25 5 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200331-gxd-34 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 执行下面程序，变量C的值是？（ ）  IMG_289 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 1至100之间的随机数 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 1至10之间的随机数 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 1至20之间的随机数 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 2至20之间的随机数 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200401-ZLX-04 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：A |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 执行下面程序，“变量2”的取值范围是？（ ）  IMG_290 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0至50，包含0和50 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 0至变量1的数值，包含0和变量1的数值 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 0和1，包含0和1 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 0至10，包含0和10 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-04 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：关系运算积木成立时为1，不成立时为0，因此生成随机数的范围只是0和1 |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 角色气球的程序如下图所示，表述错误的是？（ ）  IMG_291 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 气球每滑行一次变量增加1，变量变为10后停止 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 气球滑行位置是不确定的，滑行10次后会停止 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 气球一直滑行，变量一直增加 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 气球角色发出广播，又接收处理这个广播 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-34 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：困难 |
|  | 试题解析：当变量达到10时，条件满足，则运行停止全部脚本的积木 |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 角色的初始大小为100， 点击一次绿旗，下面说法正确的是？（ ）  IMG_292 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 角色不碰到鼠标大小为100 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 角色碰到鼠标大小不变，大小为100 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 碰到或者不碰到鼠标，角色大小始终不会发生变化 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 角色碰到边缘大小也会发生变化 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200401-ZLX-15 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |

二、判断题(共10题，每题2分，共20分)

|  |  |
| --- | --- |
| 26. | 以下程序可以计算出1+2+3...+100的结果。（ ）  IMG_293 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-39 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：较难 |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 执行下面程序，变量“随机数”的值可能会显示21。（ ）  IMG_294 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-03 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 执行下面程序，角色会说20。（ ）  IMG_295 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-16 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | 按下空格键，执行下面程序，舞台上最后可以看到一个正方形。（ ）  IMG_296 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200402-zyl-42 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 执行下面程序，变量b的值为20。（ ）  IMG_297 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-08 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 点击绿旗，按住空格键，角色大小会增大。( )  IMG_298 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-18 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 执行下面程序，舞台上可以看到2个正方形。（ ）  IMG_299 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-20 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 变量有以下三种展示方式。（ ）  IMG_300 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-08 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 角色不但可以给自己发送广播，还可以给其他角色发送广播。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-zp-25 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 执行下面程序，按下空格键，只会删除一个克隆体。（ ）  IMG_301 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200317-zyl-35 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

三、编程题【该题由测评师线下评分】(共3题，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | ****绘制图形****   1. 准备工作:  （1）保留默认小猫角色，隐藏角色；  （2）背景为白色背景。   2. 功能实现:  （1）绘制如下图所示的图案；  IMG_302  （2）画笔为红色，粗细为2，圆形大小自定。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号： |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****评分标准：****  ****（1） 小猫隐藏 （1分）****  ****（2） 画笔颜色为红色 （1分）****  ****（3）画笔粗细为2 （1分）****  ****（4）能画出一个圆（3分）****  ****（5）能画出10个圆（4分）****  ****参考答案：****  ****IMG_303****  ****鈥?**** |
|  | 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/849473-1590335971508-870.sb3&mode=teacher&user_uid=a2f26a29-8902-482f-8c1c-153ac22b9afe&exam_uid=81297794-d11d-4dc9-9729-e6641aac3d76&exam_grade_uid=e438f64d-d4fd-4fe0-af75-e70b259c8cc9&question_uid=d70b87ea-7e5c-46d8-bd95-f01985472af5&question_code=&question_score=10.00&timestamp=1610006250&token=f78108ecb48e8b0c0d0954579b0818f4&d=2021-1-7-15-57-29" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案： |
|  | 考生得分：10 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | ****病毒传染模拟程序****  IMG_304  1.准备工作：  （1）删除小猫角色，绘制一个绿色的小圆圈角色，命名为“Person”，代表健康的人；  （2）设置“人口总数”、“健康人数”、“感染人数”、“全部感染时间”变量。  2.功能实现：  （1）当程序运行时，将角色“Person”设置为隐藏，将计时器归零；  （2）使用克隆功能，克隆出**20**个健康的人，健康人出现在舞台随机位置，静止不动；  （3）克隆**1**个人，将其颜色特效设置为“**125**”（红色），代表已感染人；  （4）克隆出的感染人在舞台上面向随机的方向后，不断运动，当健康的人被碰到时，将会被  感染，将它的颜色设置为“**125**”；   1. 从第一个受感染者开始，使用计时器记录所有人被感染的时间，当所有人被感染时， 2. 停止计时； 3. 变量“人口总数”始终为21，“健康人数” 和“感染人数” 不断改变，最后变量“全部感染 4. 时间”显示全部感染的时间。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-gg-09 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****评分标准：****  ****（1）能正确设置“人口总数”、“健康人数”、“感染人数”、“全部感染时间”变量。（2分）****  ****（2）能使用克隆功能，克隆相应人数的健康人和受感染人。 （2分）****  ****（3）健康人静止不动，感染的人在舞台上随机方向的移动。 （2分）****  ****（4）在健康的人碰到受感染人时，能将其颜色设置为“125”，表示已经受到感染。 （2分）****  ****（5）能正确使用计时器，准确记录所有人被感染所使用的时间。 （2分）****  ****参考程序：****  IMG_305 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 38. | ****躲避恐龙****  IMG_306  1.准备工作：  （1）保留小猫角色，添加角色“Dinosaur5”，将舞台背景设置为“Night City With Street2”；  （2）将小猫角色的位置设置为（x:-100 y:-110）；  （3）将“Dinosaur5”的角色大小设置为“50”，角色位置设置为（x:190 y:-110）。  （4）新建变量“得分”，并显示。   2.功能实现：  （1）程序运行后，恐龙自右向左移动，当碰到舞台边缘时，游戏得分增加1，同时角色回  到初始位置。  （2）通过变量控制“Dinosaur5”的移动速度，使得它每次从右向左移动的速度都比前一次快。  （3）通过“空格”键控制小猫的跳跃，来躲避恐龙。注意小猫只在原地跳跃，并不需要左右移动。  （4）如果小猫碰到“Dinosaur5”，播放声音“meow”并说出游戏得分，游戏结束。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-gg-10 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****评分标准：****  **（1）能根据要求添加背景、添加角色、设置角色大小、并能将角色摆放在要求的位置。 （2分）**  **（2）正确设置建立变量并显示，并使用变量的增加。 （2分）**  **（3）实现“Dinosaur5”的自右向左移动，在碰到舞台边缘时能回到初始位置，得分加1。 （2分）**  **（4）实现“Dinosaur5”向左移动的速度逐渐增加。 （2分）**  **（5）小猫能正确跳跃并躲避“Dinosaur5”，通过在空中等待时间实现躲避。 （2分）**  ****参考程序：****  cat1代码：  IMG_307  dinosaur5代码：  IMG_308 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析： |