**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. | 在《采矿》游戏中，当角色捡到黄金时财富值加1分，捡到钻石时财富值加2分，下面哪个程序实现这个功能？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_256 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_257 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_258 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_259 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-09 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：A将变量值 固定，BC为双重判断，会有丢分现象。D符合要求。 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 设计一个和在20以内（包括20）的整数加法程序，已知其中一个数为7，另一个数用随机数积木表示，下面几个积木中，哪个最为合适？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_260 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_261 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_262 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_263 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-02 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：和在20内，一个加数 为7，另一个加数必须小于等于13，则根据提供的选择，在0-13之间较为合适。 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 关于广播的说法，下面哪个是正确的？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 广播指令发出后，只有自己可以接收到。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 广播指令发出后，只有其它角色可以接收到。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 广播指令发出后，所有角色都可以接收到。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 背景不能接收广播的消息。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-16 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：C. 广播指令发出后，所有角色都可以接收到。 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 设计《新年焰火晚会》程序，每发送一个指令燃放一批焰火（不同焰火角色），焰火消失后再发出下一指令，从而控制下一批焰火的燃放。下面哪个程序最合适？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_264 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_265 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_266 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_267 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-18 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：每发送一指令，须等待燃放完成再发下一指令。唯D符合要求。 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 关于克隆体的说法，下面哪个选项是正确的？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 角色只能克隆自己，不能克隆其它角色。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 如果本体隐藏，是无法实现克隆的。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 克隆体克隆出来后，克隆体可以执行下图“克隆”积木后的程序。  IMG_268 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 角色程序如下图所示，克隆体克隆出来后，会执行“当作为克隆体启动时”后面的程序。  IMG_269 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-19 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：D. 克隆体一旦被克隆，就会立即执行“当作为克隆体启动时”后面的程序。 |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 下面哪个程序多次运行后，角色“说”出的结果可能大于20？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_270 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_271 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_273 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-06 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：D选项缺少变量的初始化--归零。多次运行会不断累加。 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 关于本体和克隆体的说法，下面哪个选项是正确的？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 本体和克隆体都可以使用“删除此克隆体”积木删除掉 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 克隆体的隐藏和删除本质上是一样的 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 不可以编程用积木删除本体，但可以编程用积木删除克隆体 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 克隆体不能被再次克隆 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-20 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：不可以用积木删除本体，但可以用积木删除克隆体。 |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 能得到下面图形是哪个脚本？（ ）  IMG_274 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_275 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_276 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_277 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_278 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-15 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：脚本起始颜色为红，故从右上角开始画，且右旋。图形最终是大于半圆，小于整圆，唯A满足要求。 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 下面哪个程序，点击5次绿旗，每次变量A的值都可能不同的是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_279 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_280 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_281 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_282 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-07 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：A结果 为5，B结果为21，C结果20，只有D的结果不固定，人10-20之间。 |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 下面哪个积木不能得到一个随机小数？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_283 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_284 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_285 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_286 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-03 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：BCD均能得到小数。 |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 舞台均匀放置4个气球，小猫位于当前位置，执行下面的程序，正确的说法是？（ ）  IMG_287  IMG_288 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 小猫跑到中间遇到绿色气球停止 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 小猫跑到右边遇到蓝色气球停止 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小猫会一直跑 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 小猫遇到黄色气球停止 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-11 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：每碰到紫色气球或蓝色气球，前进300步，越过了绿色气球，也就无法碰到绿色气球，无法停止。 |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 下面哪个程序执行后，变量A一定是整数。（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_289 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_290 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_291 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_292 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-08 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：A\B\C结果均可能 包含小数。 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 下面的程序执行5分钟后，将会产生多少个克隆体？（ ）  IMG_293 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 无数个 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 3000个左右 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 300个左右 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 1023个左右 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-21 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：克隆上限300左右 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 下面哪种说法正确？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 在舞台上击右键，可以新建变量。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 在代码区击右键可以新建变量。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 可以在程序中用“新建变量”积木新建变量。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 只能在积木区“变量”中，通过点击“新建一个变量”按钮建立变量。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-04 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 在《龟免赛跑》游戏中，当 “小猫”发出指令：“预备-跑”后，小乌龟及小免子开始跑起来，而旁边的其它小动物都在为它们加油，要实现这个程序，用下面哪种方法最方便？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 侦测小猫的声音 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 侦测小猫的造型 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 广播消息 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 无法实现 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-17 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：C、广播消息 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 执行下面程序，角色将说出？（ ）  IMG_294 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | Windows |  |  |  | | --- | --- | | B. | Macos |  |  |  | | --- | --- | | C. | sa |  |  |  | | --- | --- | | D. | wM | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-23 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：WM |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 执行下面程序，画出的图形是？（ ）  IMG_295 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_296 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_297 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_298 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_299 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-12 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：画笔初始方向为90，逐渐加粗。只有B符合要求。 |
|  | 考生答案：B |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 有17个男生和13个女生围成一圈，至少有几个男生旁边也是男生？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 4个 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5个 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 6个 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 8个 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-25 |
|  | 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：B |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 下面哪个不是变量在舞台上的显示模式？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 正常模式 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 大字模式 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 小字模式 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 滑杆模式 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-05 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：没有小字模式。 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 小明设计一个通过抽取学号，请同学表演节目的程序。已知班上共30个人，下面哪个积木最为合适？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_300 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_301 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_302 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_303 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-01 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：随机抽取。范围在1-30之间。所以选C. |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 角色从图形中心的位置开始绘制，哪个选项可以绘制出下面的图案？（ ）  IMG_304 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_305 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_306 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_307 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_308 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-14 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：从中心开始，分解为6个三角形。故A符合要求。 |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 已知四个变量a=10，b=20，c=30，d=40，执行下面程序，角色会说？（ ）  IMG_309 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 40 |  |  |  | | --- | --- | | C. | true |  |  |  | | --- | --- | | D. | false | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-22 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：运算结果为不成立，即false |
|  | 考生答案：A |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 三人参加短跑比赛，甲说我不是第一，乙说我不是第二，丙说甲是第三。则他们是获奖情况是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 甲是第一，乙是第二名，丙是第三名。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 甲是第三，乙是第二名，丙是第一名。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 甲是第三，乙是第一名，丙是第二名。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 甲是第二，乙是第一名，丙是第三名。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-24 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：C. 甲是第三，乙是第一名，丙是第二名。 |
|  | 考生答案：C |
|  | 考生得分：2 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 执行下面的脚本，得到的图形是？（ ）  IMG_310 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_311 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_312 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_313 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_314 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-13 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：初始方向90，表明第 一笔横向作图，右转120度决定了3次就可以闭合。故答案为B. |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 下面这个程序有Bug，执行程序后，哪个说法是正确的？（ ）  IMG_315 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 输入60分，说“合格”。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 输入80分，说“良好”。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 输入90分，说“优秀”。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 输入50分，什么也不说。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-10 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：没有对50分进行判定的语句。 |
|  | 考生答案：D |
|  | 考生得分：2 |
|  | 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. | 下面的积木，不能得到1到10 的随机整数。  IMG_316 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-26 |
|  | 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. | 执行下面程序，变量N的值不会超过50。  IMG_317 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-30 |
|  | 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. | 执行下面程序，角色从1数到10。  IMG_318 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-29 |
|  | 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. | “克隆”和“图章”都可以复制出新的角色，不过图章出来的角色不能用移动指令。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-34 |
|  | 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. | 背景里也可以建立局部变量，并被角色所使用。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 修改变量名，程序中对应的变量名会自动改变。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-27 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | “广播消息并等待”积木发出消息后，要等待所有接收消息的代码执行完成后才继续向下执行。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-33 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | “全部擦除”指令将清除舞台上所有存在的图形，包括角色和背景。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-32 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 抬笔后移动画笔，不能在舞台画出图形。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-31 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 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： |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 执行下面程序后，N的结果为6。  IMG_319 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-35 |
|  | 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：错误 |
|  | 考生得分：0 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

三、编程题(共3题，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | ****小鸡吃虫（10分）****  小鸡满屏幕走动，需要吃掉至少10只蝗虫，游戏才停止。  IMG_320  ****1.准备工作****  (1)选择背景Garden-rock，删除原空白背景；  (2)选择角色Grasshopper、Chick，置于舞台图示位置，设置Grasshopper的初始大小为30%，状态为隐藏；删除小猫；  (3)建立全局变量“得分”，在舞台显示为“正常显示”。  ****2.功能实现****  (1)点击绿旗后，角色Chick满屏幕走动；  (2)点击绿旗后，角色Grasshopper每隔1秒克隆一次，克隆体出来后立即显示，并每隔1秒移动到舞台随机位置；  (3)变量 “得分”初始值设定为0，角色Grasshopper的克隆体碰Chick，“得分”加1，如果 “得分”为10，则游戏结束。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-36 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****参考程序：****  Click:  IMG_321  Grasshopper：  IMG_322 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  试题解析：变量+循环+循环与条件选择嵌套+克隆  ****评份标准：****  （1) 完成了角色及背景导入；（2分 ）  （2) 建立好了变量“得分”；（2分 ）  （3) 实现了小鸡满屏幕走动（循环）；（2分 ）  （4)  实现了虫子的克隆（克隆）；（2分 ）  （5) 实现了加分，“得分”满10时停止程序运行（循环的嵌套）；（2分 ）  说明：若使用键盘控制click角色，但在克隆体的脚本或程序停止判断中使用了循环的嵌套；角色是否有造型的切换，克隆是否是数量有限或者无限制，均不扣分。 |
|  | 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=d5649775-1760-4ffb-913d-d4ffb78f56f1&exam_grade_uid=cb24899b-ccbd-438c-9648-fe7d9b65e60e&question_uid=0a6adfec-5ea2-48ea-b1ba-89f1ab9bc022&question_code=20210220-CXS-36&question_score=10.00&timestamp=1617947789&token=e63d80273fa8197f78869507f216a558&d=2021-4-9-13-56-30" \t "http://www.qceit.org.cn/user/_blank) |
|  | 考生答案：（此题已作答） |
|  | 考生得分：9 |
|  | 是否评分：已评分 |
|  | 评价描述： |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | ****接苹果（10分）****  接住苹果不让它落地，苹果触地或满100分结束。  IMG_323  ****1.准备工作****  (1)保留原空白背景；  (2)保留原小猫角色，选择角色Apple，Button2，为Button2添加文字“开始”，作为命令发布按钮。所有角色置于舞台图示位置;  (3)建立全局变量“得分”，在舞台显示为“正常显示”。  ****2.功能实现****  (1)点击绿旗后，“得分”清零，角色Apple隐藏;  (2)点击“开始”按钮，广播“开始”后按钮隐藏;  (3)接收到“开始”，苹果在屏幕上方，任意水平位置每隔0.5秒克隆一次。克隆体出来后立即显示，并不断下落;  (4)用鼠标控制小猫左右移动（x坐标跟随鼠标变化），接住苹果，不让其落地。当接住苹果，加1分，苹果消失;  (5)如果“得分”≥100分，或者苹果触地（y坐标<-160），游戏结束。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20210220-CXS-38 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****参考程序：****  角色1（小猫）：  IMG_324   Button2:  IMG_325   Apple：  IMG_326 |
|  | 试题难度：较难 |
|  | 试题解析：  试题解析：变量+循环+循环嵌套+广播+克隆  ****评份标准：****  （1）正确选择角色，建立并设置好变量，完成变量的初始化；（1分 ）  （2）能够正确利用循环及鼠标X坐标实现横向跟随效果；（1分 ）  （3）点击按钮后，能够正确发送与接收广播；（2分 ）  （4）能够实现每隔0.5秒一次的克隆，克隆体显示并能够下落；（2分 ）  （5）能够利用循环嵌套条件，实现加分和停止程序。（4分 ） |
|  | 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=d5649775-1760-4ffb-913d-d4ffb78f56f1&exam_grade_uid=cb24899b-ccbd-438c-9648-fe7d9b65e60e&question_uid=22c2b526-6189-41bf-a444-b41df6f883ed&question_code=20210220-CXS-38&question_score=10.00&timestamp=1617947790&token=b66464c1d03217df508ac1015f6f331b&d=2021-4-9-13-56-30" \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： |