



答案解密

1、要启动Pygame Zero游戏窗口，我们需要在代码的最后一行，添加什么命令？（ ）

`import pgzrun`

.....

?

- A. `pgzrun.run()` B. `pgzrun.go()` C. `pgzrun.start()`

答案：B。

解析：本题考查的是Pygame Zero的使用规则。

在Pygame Zero中，`pgzrun.go()`是启动游戏的命令。这个命令会告诉Pygame开始运行我们的游戏代码，启动游戏窗口。因此正确答案为B选项。



答案解密

2、现在猴赛雷在如图所示的位置，如果我们想让他去右边的书架拿书，应该在横线处填写哪行代码？（ ）

```
hsl = Actor('猴赛雷')  
...  
def update():  
    ?  
    pgzrun.go()
```



A. hsl.y += 5

B. hsl.x += 5

C. hsl.y -= 5

D. hsl.x -= 5



答案解密

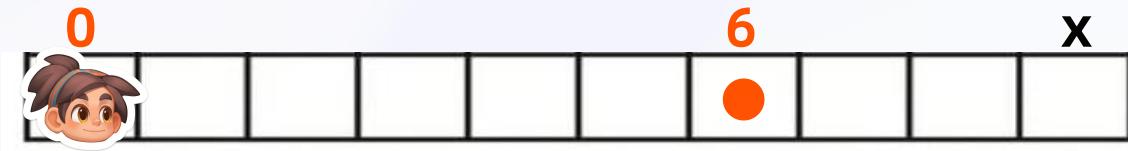
答案：B。

解析：本题考查的是Pygame Zero中的角色移动。在Pygame Zero中，角色的位置由角色.x和角色.y来控制。窗口左上角的坐标是(0,0)，沿x轴向右，x坐标增大，沿y轴向下，y坐标增大。想让猴赛雷向右移动，我们就需要让角色.x的值增加。正确答案为B选项。



答案解密

3.猴赛雷的帽子被风吹到了一条铁轨上，把这条铁轨看成一个x轴，他在 $x = 0$ 的位置，帽子在 $x = 6$ 的位置。猴赛雷每走一步就可以前进两格轨道，想要拿回帽子，猴赛雷需要向右走几步？（ ）



- A. 1步
- B. 2步
- C. 3步
- D. 4步



答案解密

答案：C。

解析：本题考查的是数学中的逻辑推理。

猴赛雷的x坐标值为0，帽子的x坐标值为6，猴赛雷到帽子的总距离为 $6-0=6$ ；一格轨道的距离是1，猴赛雷每步前进两格轨道，所以每步距离为2。

$$\text{步数} = \text{总距离} \div \text{每步距离}$$

因此，猴赛雷需要向右走 $6 \div 2=3$ 步，正确答案为C选项。

在Pygame Zero中，我们可以在update()函数中编写下级代码 `hsl.x += 2`，每调用一次update()函数，猴赛雷的x坐标增加2，直到猴赛雷的x坐标等于帽子的x坐标，结束运行，调用update()函数的次数即为猴赛雷所走的步数。