



## 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

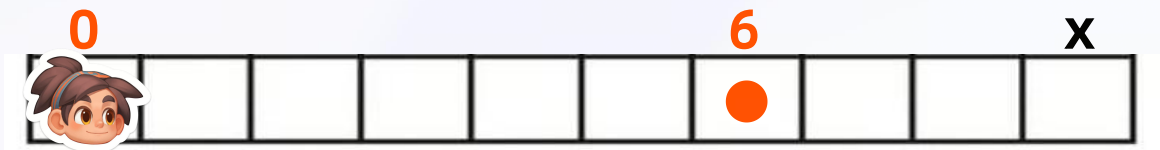
**答案：B。**

**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。