



## 答案解密

1、下面哪个函数，可以实现通过键盘按键来控制角色移动的功能？（ ）

A. `on_mouse_up()`函数

C. `draw()`函数

B. `on_mouse_down()`函数

D. `on_key_down()`函数

答案：D。

解析：本题考查的是Pygame中键盘操作相关的函数。

`on_mouse_up()` 函数和`on_mouse_down()`函数是用于执行鼠标操作的函数；`draw()`函数是用于在窗口中绘制图像的函数；`on_key_down()`函数是用于执行键盘操作的函数，当键盘上的任意键被按下时，该函数就会被调用，从而实现对应的功能。因此，正确答案是D选项。



## 答案解密

2、现在猴赛雷想要实现点击鼠标时播放音乐，松开鼠标时音乐停止的功能，应该分别在哪两个函数中添加代码？（ ）

- A. on\_key\_down() 和 draw()
- B. on\_key\_down() 和 on\_mouse\_down()
- C. on\_mouse\_down() 和 on\_mouse\_up()

答案：C。

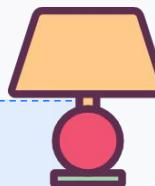
**解析：**本题考查的是Pygame中鼠标操作相关的函数。每次鼠标按下时，程序就会执行on\_mouse\_down()函数中的代码；每次鼠标松开时，程序会执行on\_mouse\_up()函数中的代码。on\_key\_down()函数是与键盘操作相关的函数，draw()函数是用于在窗口中绘制图像的函数。所以正确答案为C选项。



## 答案解密

3、冷雪峰制作了一个开关灯的程序，部分代码如下。他给猴赛雷出了一道谜题：开始时灯是熄灭的，按下5次空格后，灯是亮着的还是熄灭了？（ ）

```
...
def on_key_down(key):
    if key == keys.SPACE:
        if light.image == '灯亮':
            light.image = '灯熄灭'
        else:
            light.image = '灯亮'
...
...
```



A. 亮

B. 熄灭



## 答案解密

答案：A。

**解析：**本题考查的是数学中的**奇偶性问题**。

通过读代码我们可以知道，按下空格键可以使灯在亮和熄灭两种状态中转换。每次按下空格时，如果灯是亮的就会变为熄灭，否则灯就会变亮。已知最开始灯是熄灭的。

猴赛雷按下空格1次时，灯亮了（奇数次）；

按下第2次时，灯熄灭了（偶数次）；

按下第3次时，灯又亮了（奇数次）；

按下第4次时，灯再次熄灭（偶数次）；

按下第5次时，灯又亮了（奇数次）。

根据奇偶性，我们可以知道，按下空格的次数为奇数次时，灯会变亮；按下空格的次数为偶数次时，灯会熄灭。因为5是奇数，所以最终灯会是亮着的。正确答案为A选项。