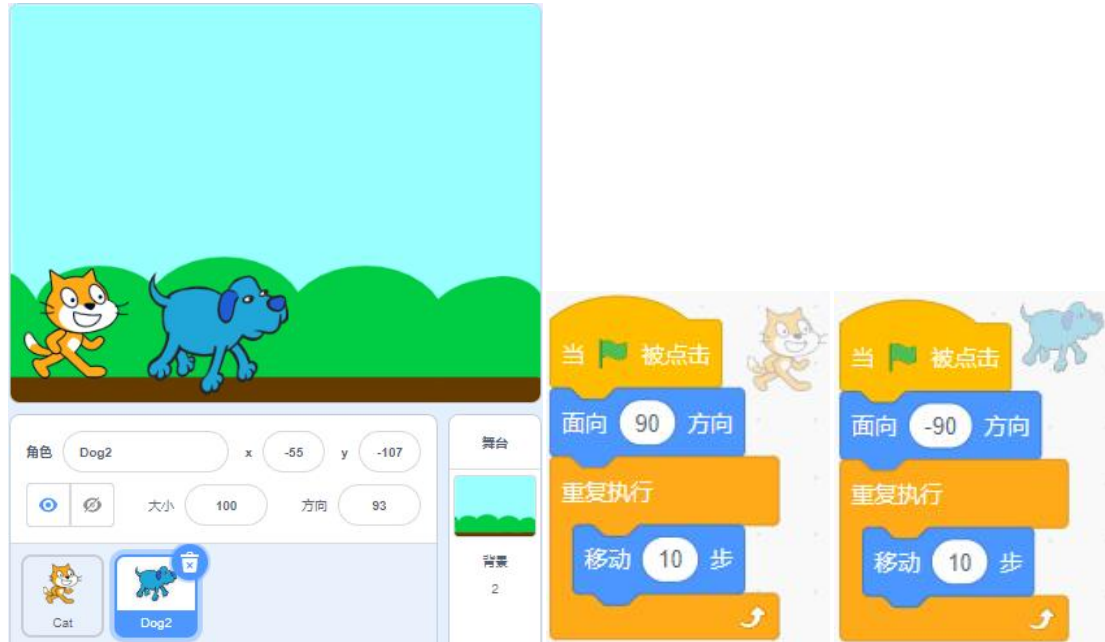


## 青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（二级）

分数：100 题数：37

### 一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 小猫和小狗初始位置如下图所示，点击绿旗后会发生什么？（ ）



- A. 小猫和小狗都向右移动
  - B. 小猫向右移动到右边缘，小狗向左移动到左边缘
  - C. 小猫和小狗都向左移动
  - D. 小猫和小狗移动 10 步后停止
2. 默认小猫角色，运行下列程序后，舞台上能看到？（ ）



A.



B.



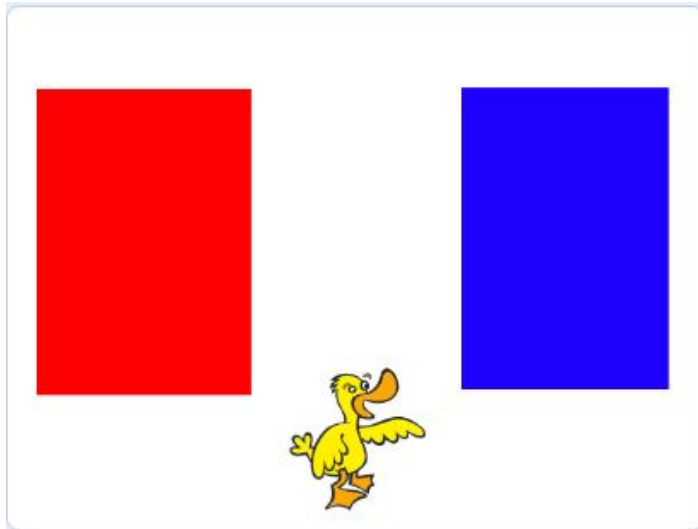
C.





D.

3. 小鸭子碰到红色区域就变小，碰到蓝色区域就变大，下列程序正确的是？（ ）



A.



B.

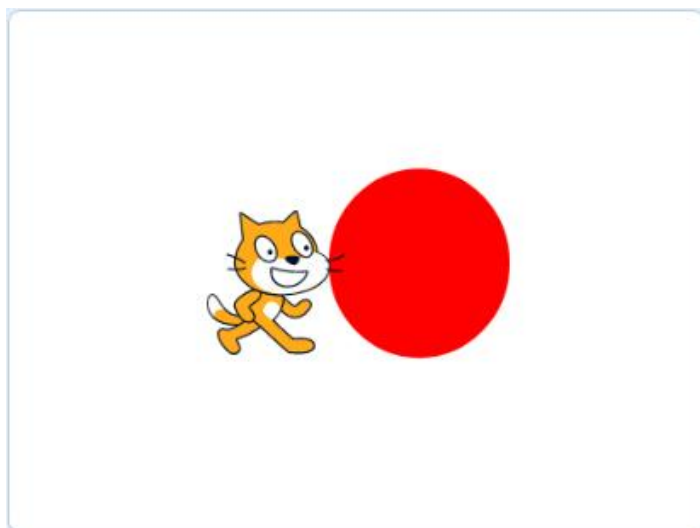


C.



D.

4. 背景上绘制了一个红色圆圈，小猫碰到红色会说“碰到红色啦”，应该使用下列哪个选项的积木？（ ）



A.



B.



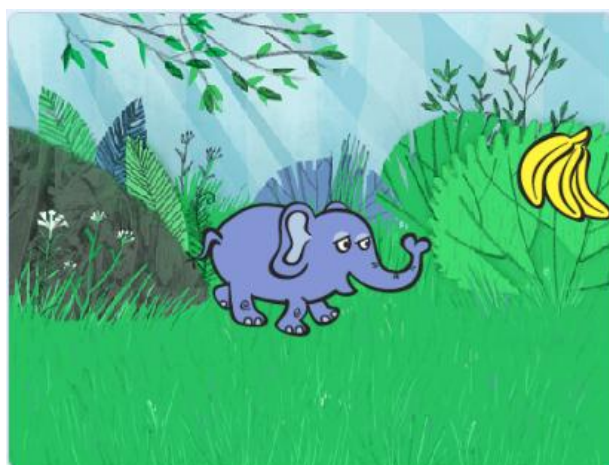
C.



D.



5. 大象能左右移动，碰到香蕉会说“我碰到啦”，碰到边缘能反弹，程序空白处应依次填入的积木是？（ ）



A.



B.



C.



D.



6. 哪吒踢毽子，当按下键盘上的“空格”键时，毽子会飞起来，应该使用下列哪个选项

的积木作为触发条件？（ ）



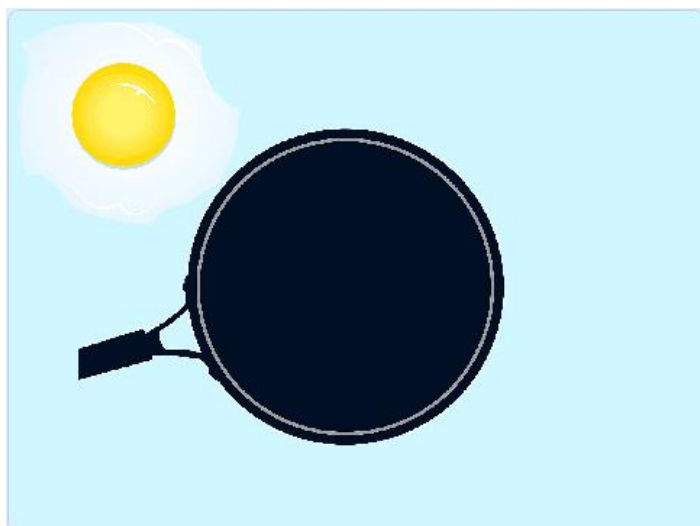
- A.
- B.
- C.
- D.

7. 观察下面图形排列规律，“？”处图形是？（ ）

◇ ○ ☆ ◇ ○ ☆ ？

- A. ◇
- B. ○
- C. ☆
- D. △

8. 鸡蛋和煎锅角色初始位置如下图所示，煎锅中心点位置为 (0,0)，下列哪个程序能够实现鸡蛋移到煎锅上面，保持原样，实现“煎鸡蛋”的效果？（ ）



A.



B.



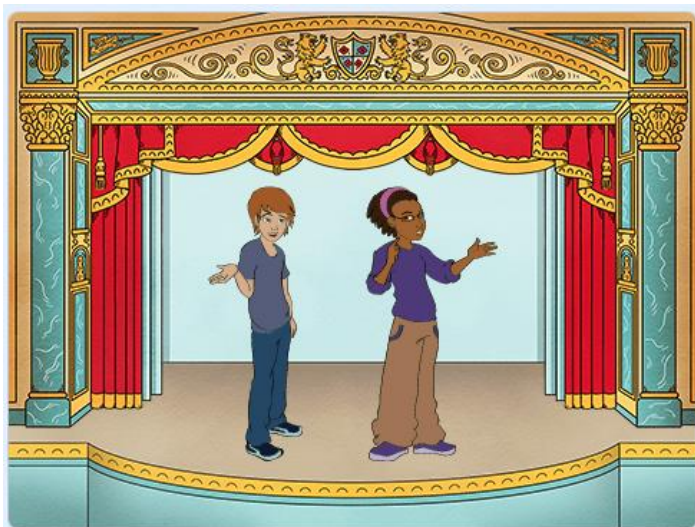
C.





D.

9. 两个角色初始位置如下图所示，初始方向都为面向 90 方向，点击绿旗，下列哪个选项的程序能够让他们“面对面”？ ( )



A.



B.



C.



D.

10. 下列哪个程序可以让小鱼捉到小河豚时说：“抓到你了！”，没抓到的时候说：“嘘……”？  
( )



A.



B.



C.



D.

11. 两位同学在校门口相遇，当按下 **a** 键，女生说：“早上好”，当按下 **p** 键，女生说：“明天见”。下列哪个选项的程序能够实现这个功能？（ ）





A.



B.

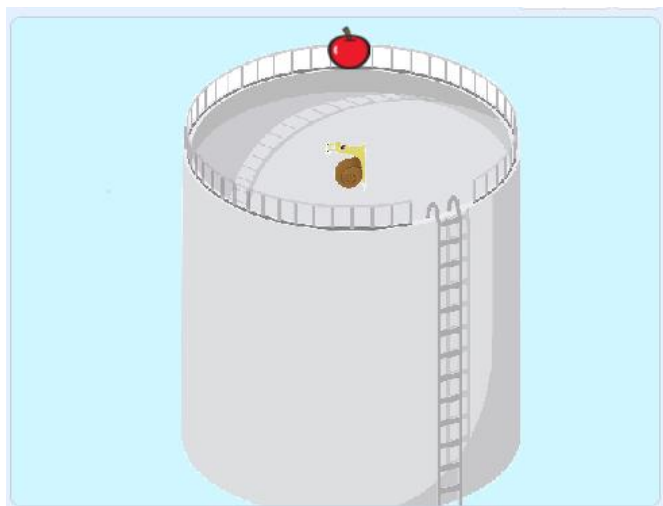


C.



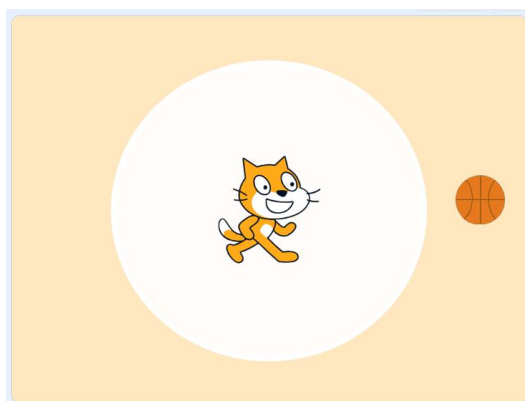
D.

12. 井深 90 步，小蜗牛初始位置在井底，每往上爬 10 步，往下滑 2 步，要想使小蜗牛爬出井口吃到苹果，红框处应该填入几？（ ）



- A. 8
- B. 9
- C. 10
- D. 11

13. 小猫角色运行下列程序，说法正确的是？（ ）



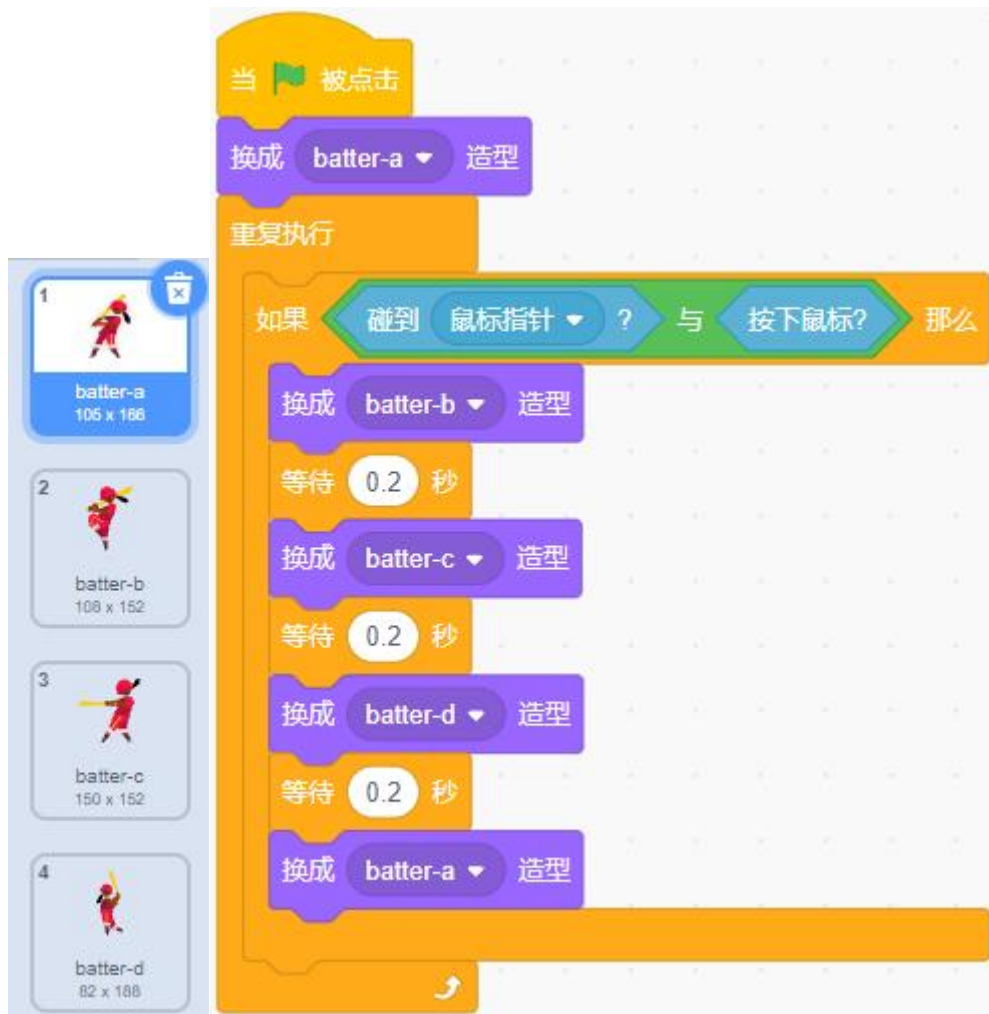
- A. 小猫静止不动
- B. 小猫一直滑行，停不下来
- C. 小猫碰到篮球会停止不动
- D. 小猫滑行一次，不管碰到还是没有碰到篮球，都会停下来

14. 蜻蜓初始位置如下图所示，运行下列程序，正确的是？（ ）



- A. 蜻蜓不断移到随机位置
- B. 蜻蜓不动，一直停在白色区域
- C. 蜻蜓落到浅黄色区域
- D. 蜻蜓消失

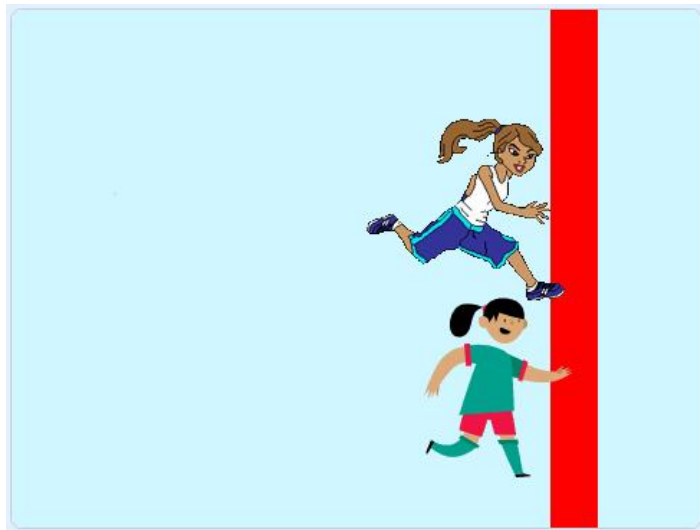
15. 小女孩有四个造型，运行下列程序后，用鼠标点击一次小女孩，会切换成哪个造型？（ ）



- A. batter-a
- B. batter-b
- C. batter-c

D. batter-d

16. 小红和小蓝参加了跑步比赛，如果她俩同时碰到红线，就是并列第一，下列哪个选项不能判断两人是否并列第一？（ ）



A.



B.



C.





D.

17. 下列哪个选项的程序不能实现如下图所示的效果? ( )



A.



B.



C.



D.

18. 下列哪个选项的程序，无法做到两个音乐同时播放？（ ）



A.



B.

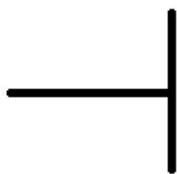
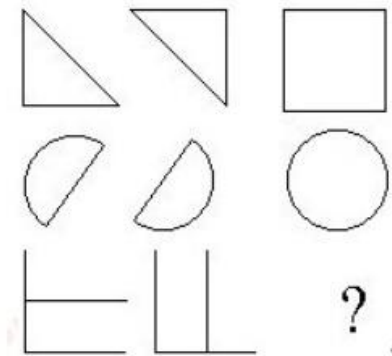


C.



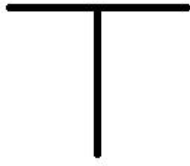
D.

19. “？”处应填什么样的图形？（ ）

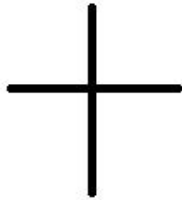


A.

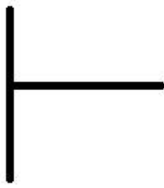
B.



C.



D.



20. 观察下列数字规律，横线处应填写？（ ）

15、11、13、13、11、15、9、17、7、\_\_\_\_、\_\_\_\_、21、3

A. 19 5

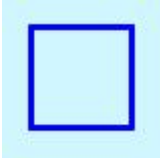
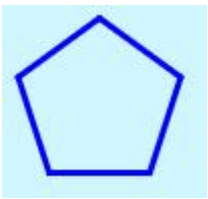
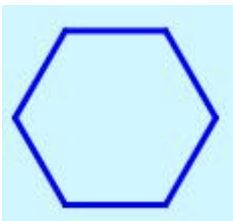
B. 19 7

C. 11 5

D. 11 7

21. 默认小猫角色，初始位置在舞台中心，初始方向是面向 90，按下一次空格键，舞台上能看到？（ ）



- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

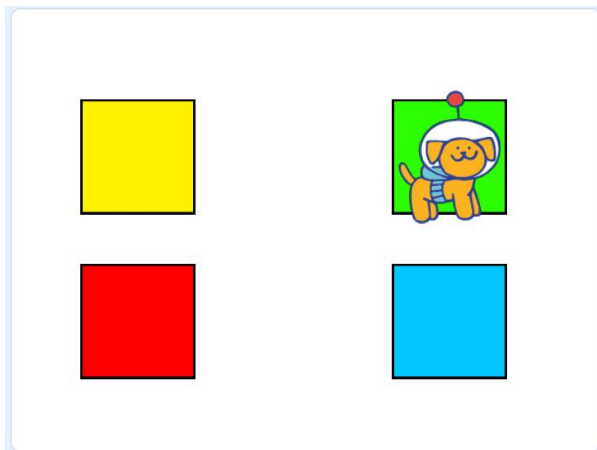
22. 小狗初始位置如下图所示，按下一次空格键运行下列程序，舞台上能看到？（ ）

角色 
 x  y 
 大小  方向

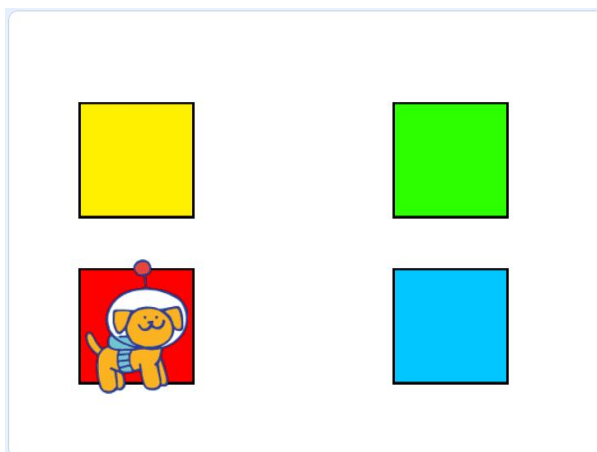
☐ 黄色 ☐ 绿色 ☐ 红色 ☐ 蓝色

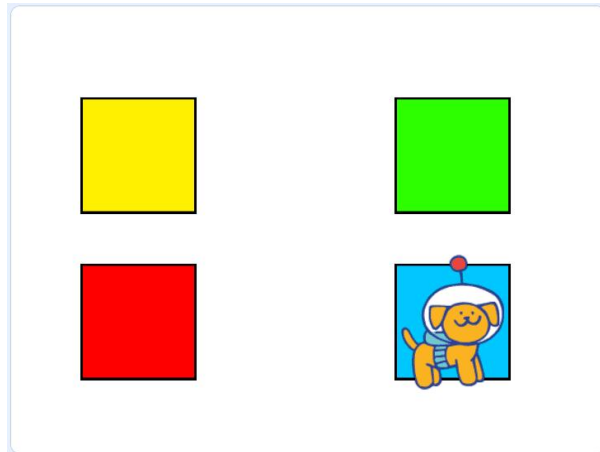
当按下  键  
 如果 碰到 黄色 ? 那么  
   移到 绿色  
 否则  
   移到 随机位置

A.

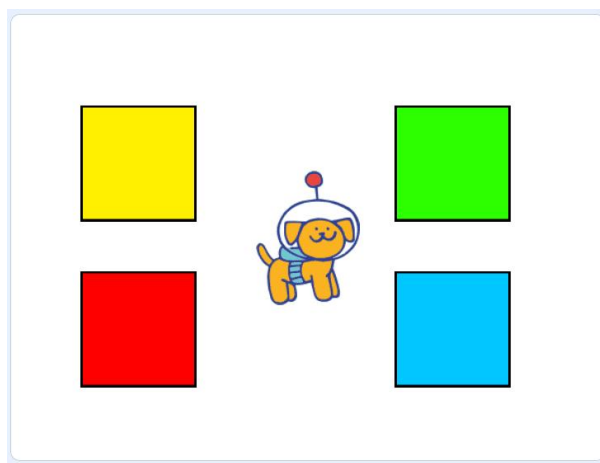


B.





C.



D.

23. 默认小猫角色，运行下列程序后，坐标变为？（ ）



- A. (100,100)
- B. (0,100)
- C. (100,0)

D. (0,0)

24. 音乐“Drum”的时长为5秒，下列哪个选项能循环不停地播放这段音乐？（ ）

A.



B.



C.



D.



25. 观察下列的数字序列，“？”处应填写？（ ）

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | 5 | 8 | ? |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

- A. 10
- B. 13
- C. 15
- D. 21

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. 小猫角色初始位置在红色方格处，坐标为(-93,35)，每个方格的边长为 50，运行下列程序后，小猫最后移动到绿色方格处。( )

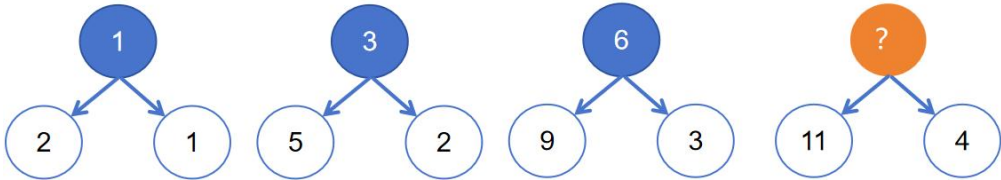
正确      错误

27. 下列积木会停止所有正在播放的声音。( )



正确      错误

28. 观察规律，“?”处应该填写 7。( )



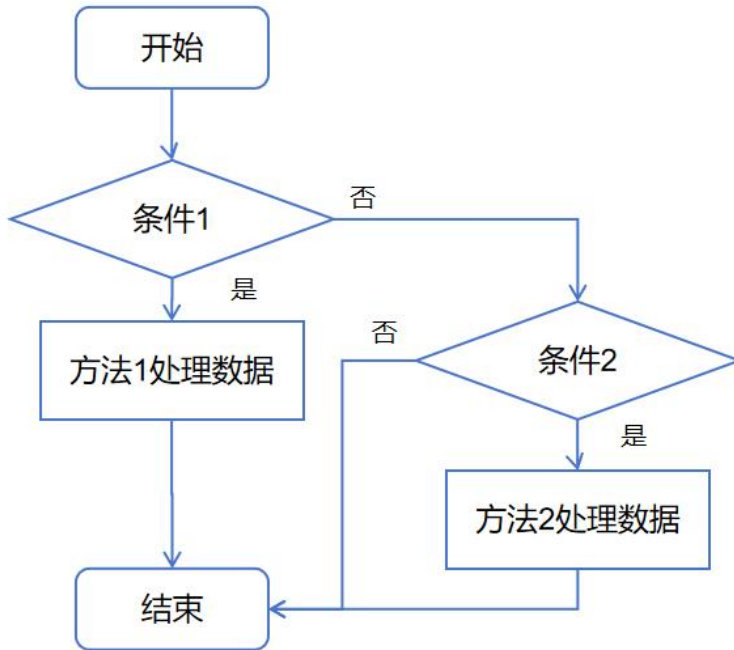
正确      错误

29. 下列积木能擦除画笔绘制的图案。( )

清除图形特效

正确 错误

30. 观察以下流程图，只有同时满足条件 1 和条件 2，才能执行“方法 1 处理数据”。（ ）



正确 错误

31. 默认小猫角色，运行下列程序后，按下空格键，小猫会移到舞台右下角。（ ）



正确 错误

32. 默认小猫角色，运行下列程序，舞台上能看到一个正方形。（ ）



正确      错误

33. 红框里条件成立时，执行“那么”里面的程序；条件不成立时，会执行“否则”里面的程序。( )



正确      错误

34. 下列积木只能侦测是否碰到了背景上的某个颜色, 不能侦测是否碰到了角色身上的某个颜色。( )



正确      错误

35. 默认小猫角色，运行下列程序，小猫先说“你好!” 2 秒，再说“再见!” 2 秒。( )



正确 错误

### 三、编程题(共 2 题，共 30 分)

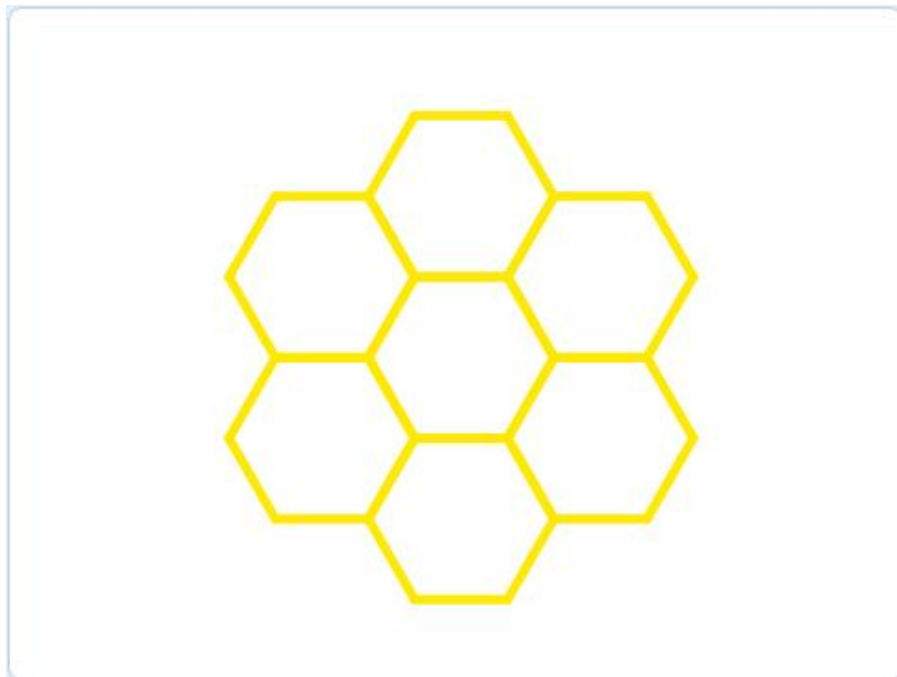
#### 36. 绘制蜂巢

##### 1.准备工作

- (1) 默认小猫角色；
- (2) 默认白色背景。

##### 2.功能实现

- (1) 隐藏小猫，笔的颜色为黄色，笔的粗细为 5；
- (2) 正六边形的边长为 50，绘制如下所示图形。



评分标准:

- (1) 笔的颜色为黄色，笔的粗细为 5；(4 分)
- (2) 能画出一个正六边形；(4 分)
- (3) 能绘制出六个正六边形，并且中间围成一个正六边形。(7 分)

### 37. 丛林危机

#### 1.准备工作

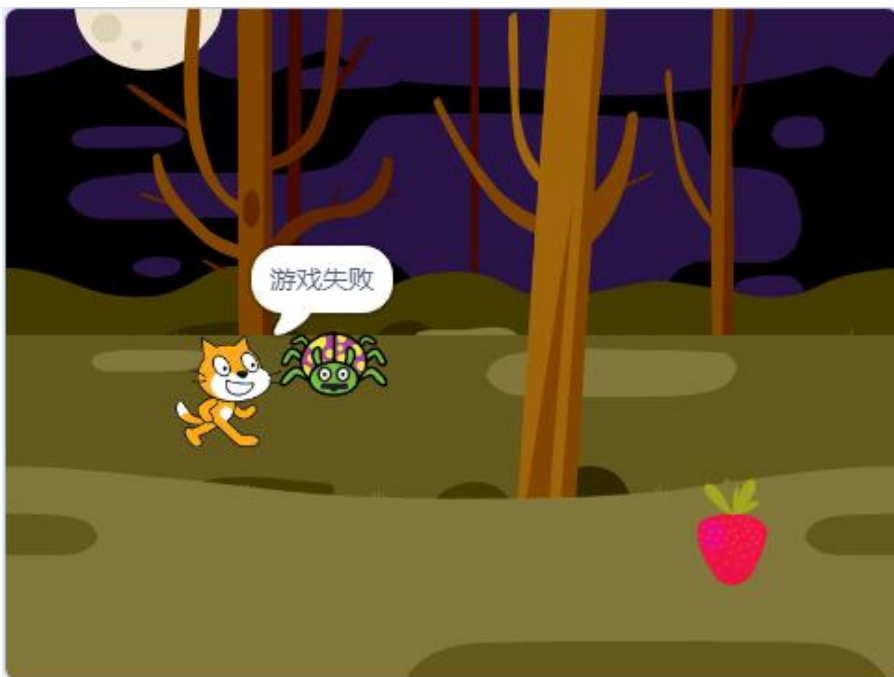
- (1) 默认小猫角色，添加角色：Ladybug2, Strawberry;
- (2) 添加背景：Woods。

#### 2.功能实现

- (1) 小猫、蜘蛛、草莓的大小为 60，三个角色的初始位置如下图所示；



- (2) 按下上下左右键，能够控制小猫上下左右移动；小猫的方向不变，始终面向右；
- (3) 蜘蛛每隔 1 秒移到随机位置；
- (4) 当小猫碰到蜘蛛时说出“游戏失败”2 秒，程序结束；



- (5) 当小猫成功躲避蜘蛛，碰到草莓后说出“游戏通关”2 秒，程序结束。



评分标准：

- (1) 角色、背景选择正确；(3 分)
- (2) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫行走；(5 分)
- (3) 蜘蛛每隔 1 秒移到随机位置；(3 分)
- (4) 当小猫碰到蜘蛛时说出“游戏失败”2 秒，程序结束；(2 分)
- (5) 当小猫成功躲避蜘蛛叮咬，碰到草莓后说出“游戏通关”2 秒，程序结束。(2 分)