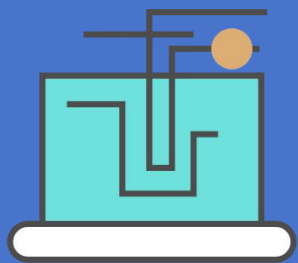
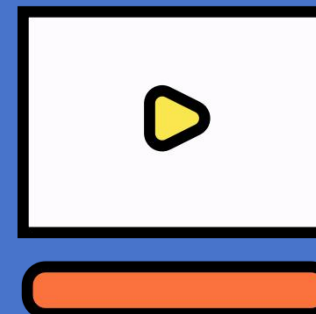




全真模拟练习



单选题





单选题1

1.运行下图脚本后，变量number的值为（

D

）

A

B

C

A.5

B.8

C.11

✓ D.23





单选题2

2.各角色与舞台对应脚本如下图，点击绿旗运行脚本，下列叙述正确的是（  ）

舞台：



角色1：



角色2：



角色3：



✓ A.角色1接收到“动起来”的广播后显示外观，并发送

“切换造型”的广播

B.角色2接收到“动起来”的广播后向上运动100步

C.角色3接收到“切换造型”的广播后显示在舞台上

D.舞台接收“动起来”的广播



单选题3

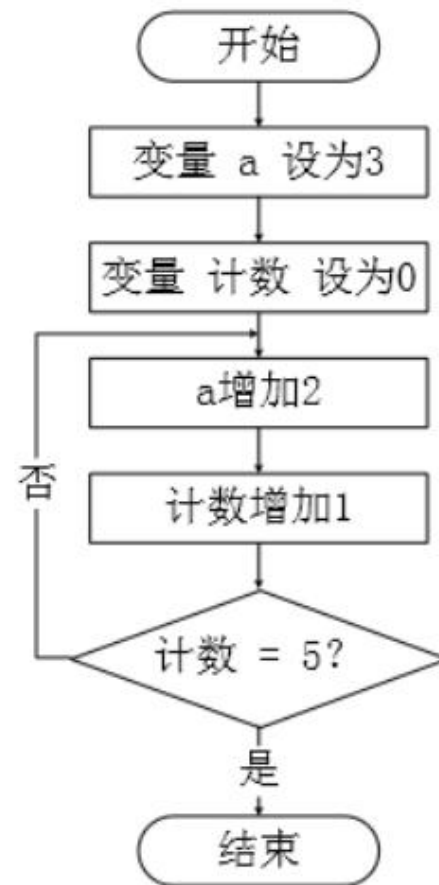
3.根据下图流程图，当脚本运行到第一次循环时，变量a的值为（ **B** ）

A.3

✓ B.5

C.7

D.13





单选题4

4.运行下图中脚本后，变量num的值为（  ）

A.7

B.10

 C.13

D.16





单选题5

5.制作下图“比较三个数大小”积木块的过程中，至少需要在积木上添加（



）



A.3个数字或文本输入项、1个文本标签

B.3个数字或文本输入项、2个文本标签

C.3个布尔值输入项、1个文本标签

D.3个布尔值输入项、2个文本标签



添加输入项
数字或文本



添加输入项
布尔值



添加文本标签：



单选题6

6. 执行下图中的脚本，变量b最终的值不会为 (A)

A

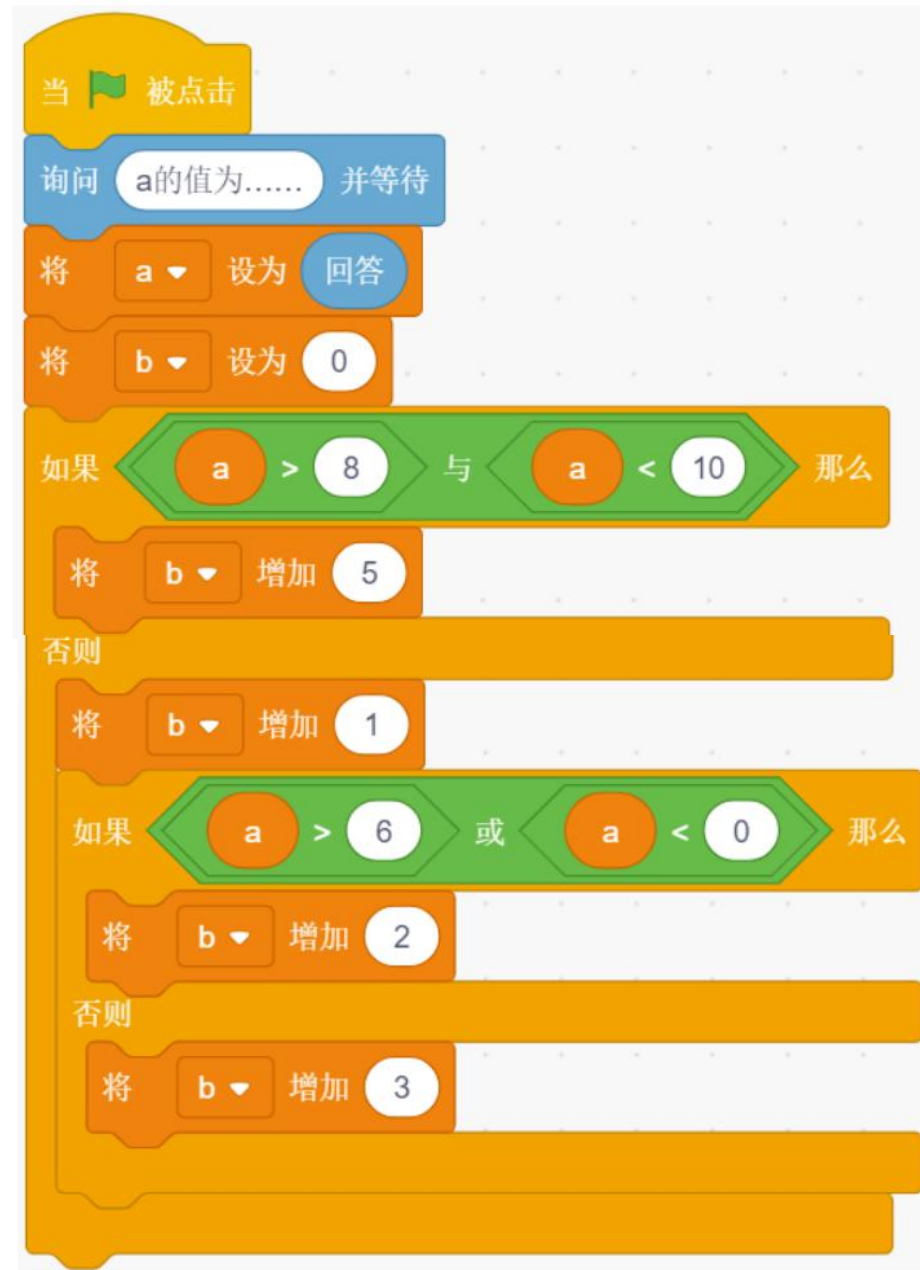


A.2

B.3

C.4

D.5





单选题7

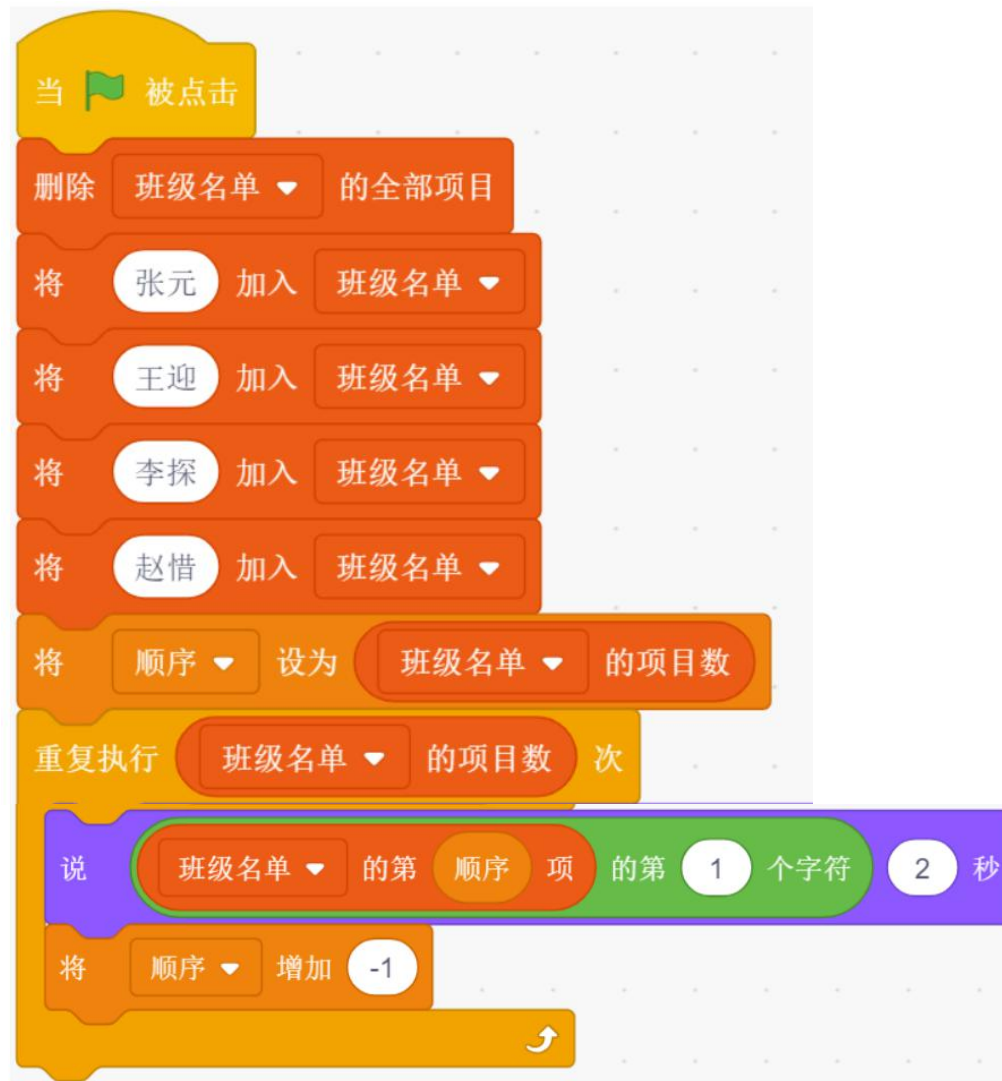
7. 点击绿旗执行下图脚本，角色说出的内容依次是 ()

A. 张 王 李 赵

☒ B. 赵 李 王 张

C. 元 迎 探 惜

D. 惜 探 迎 元





单选题8

8. 下图脚本模拟了老师宣布点名后，3位学生依次说出名字的过程。学生3说出“3号”时，计时器的数值最接近（



A.3

B.4

✓ C.5

D.6

老师



学生 1



学生 2



学生 3





单选题9

9.运行下图脚本，如果生成的数字炸弹是8，且角色说“猜大啦！”，则回答的数字可以是（  ）

A.3

B.5

C.8

✓ D.9





单选题10

10.运行下图中脚本，角色所在位置用坐标表示为（



）

A. (50,150)

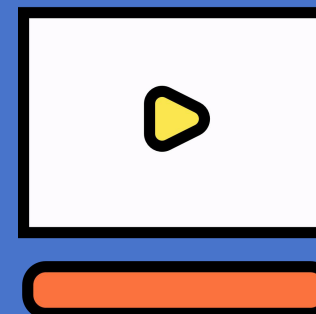
B. (-50,150)

C. (200,0)

✓ D. (200,-50)



多选题





多选题1

1.在图形化编程软件中，下列有关声音的叙述，正确的是（     ）

- ☒ A.可以自己录制一段声音
- ☒ B.可以合并两段声音
- ☒ C.可以为角色安排随机的声音
- ☒ D.可以改变声音的强弱



多选题2

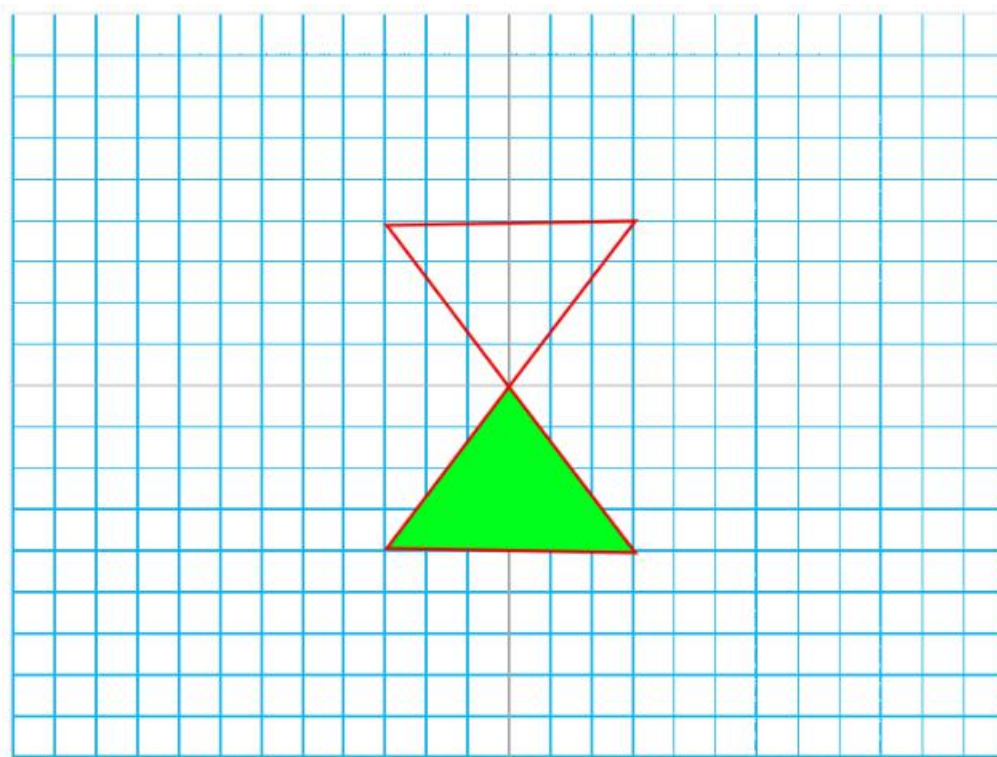
2.在画板编辑器的网格背景中绘制下图三角形，需要用到（   ）

☒ A. 线段工具

☐ B. 画笔工具

☒ C. 填充工具

☐ D. 橡皮擦工具





多选题3

3.运行下图代码，下列能让角色说出数字8的回答是 ( )

A.ABCDEFGH

B.12345678

☒ C.XYZ

☒ D.123





多选题4

4.在图形化编程软件中，下列有关声音的叙述，正确的是（



)

- ☒ A.声音的音调越高，听起来越刺耳
- ☒ B.声音的音量越大，听起来越清晰
- ☒ C.声音平衡是为了保证左耳与右耳听到的声音一致
- ☒ D.清除音效可以一次性消除所有的音效设置，使其恢复至默认值



多选题5

5.在图形化编程软件中，下列有关声音的叙述，正确的是（    ）

☒ A.声音的音量越大，听起来越清晰

☒ B.声音的音调越高，听起来越刺耳

☐ C.声音平衡是为了保证让左耳与右耳同时听到声音

☒ D.清除音效可以一次性消除所有的音效设置，使其恢复至默认值



多选题6

6.运行下图代码，下列字符数不少于6的回答是（



)

A.abcd e

✓ B.abcd efg

✓ C.1234 56

✓ D.ABCDEFG





多选题7

7.下列有关广播说法正确的是 (  )

A.  能够广播一个消息给所有角色，并继续运行后面的指令

☒ B.  能够广播一个消息给所有角色，并继续运行后面的指令

☒ C.  可以对所有角色进行广播

☒ D.  当接收到特定的广播后，运行后面的指令



多选题8

8.能够实现改变声音效果的模块是（



)

A.



✓ B.



✓ C.



D.





多选题9

1. 文件功能包括（     ）

☒ 新建作品

☒ 从电脑中打开

☒ 上传程序

☒ 保存程序



多选题10

10.要实现四则运算 $50-3*(8+5)$ 能够算出正确结果的脚本是 (



)

A.



B.



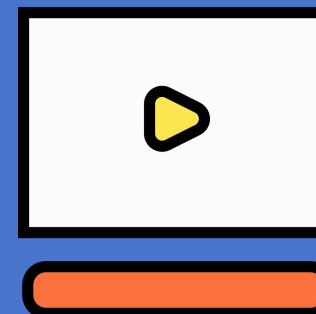
C.



D.



编程题





编程题1

编写程序，解决以下问题：

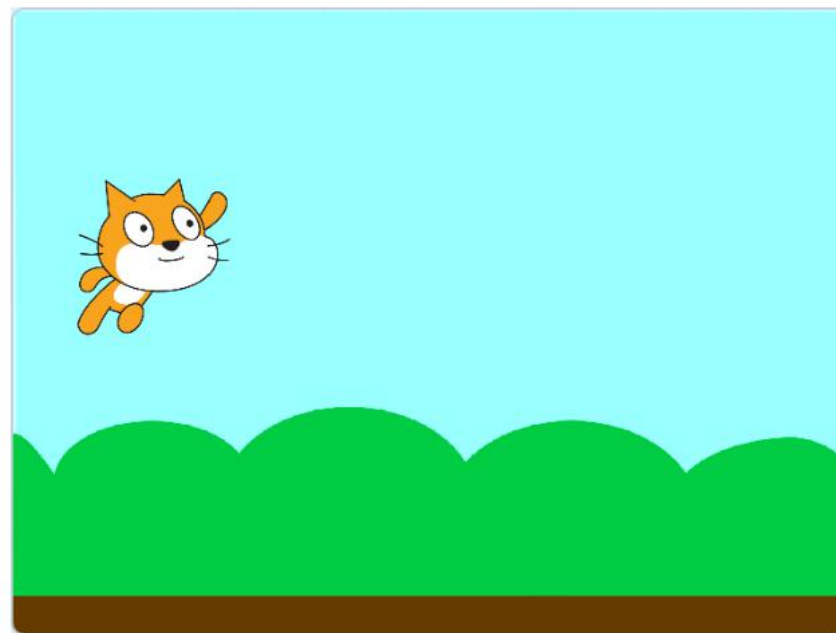
准备工作：预留代码中提供了背景——蓝天“Blue Sky”，也提供了角色——飞翔的小猫“Cat flying”。

编程实现：小猫从地面起飞，在天空中来回飞翔。

（1）点击绿旗后，将角色的颜色特效设为0，显示角色造型cat flying-b，起始位置位于舞台位置(-180,-100)，之后面向0°方向，1秒内滑动到位置(-150,100)，接着面向90°方向，切换到造型cat flying-a；

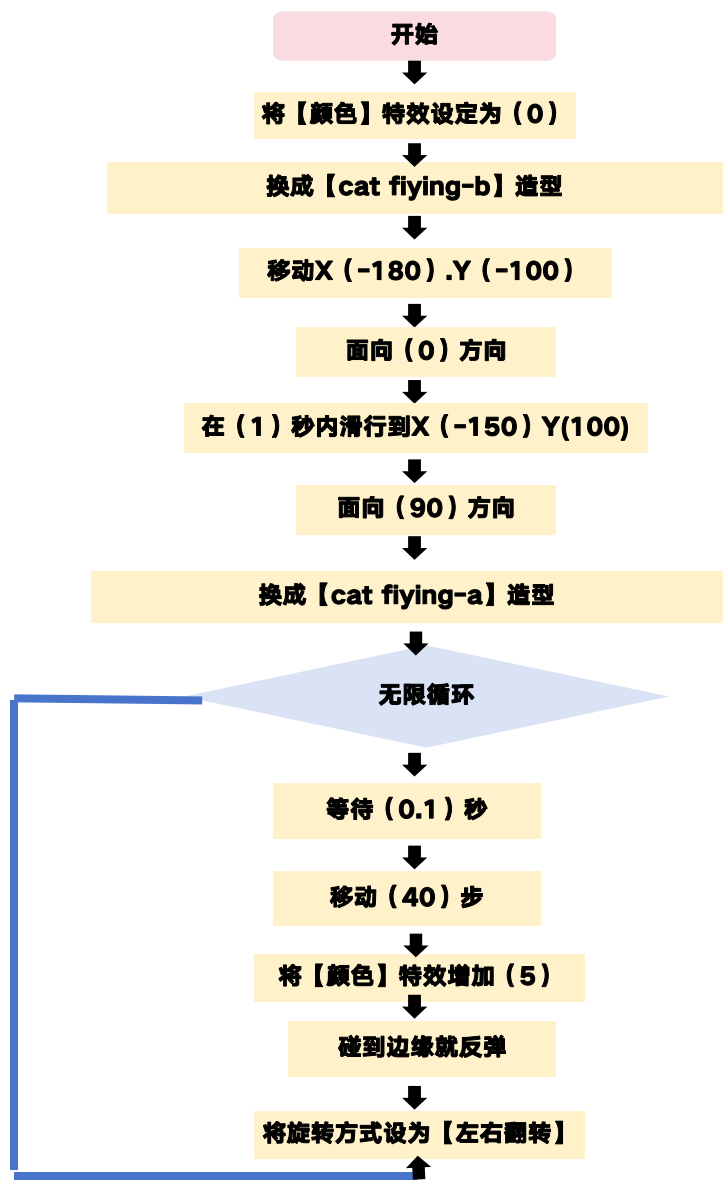
（2）然后角色进入重复移动，每隔0.1秒，移动40步，角色颜色特效增加5；

（3）在重复移动过程中，当角色碰到舞台边缘时，以“左右旋转”的方式反弹。





流程图





程序展示





编程题2

在预留代码的基础上编写脚本，解决以下问题：

准备工作：将“Monet”“Ripley”两个角色大小均设为60。

编程实现：使用键盘上的方向键控制“Monet”执行脚本，同时利用广播控制“Ripley”的移动。

Monet

按下按键	执行脚本
↑	说“向上”，并发出“向上”的广播
↓	说“向下”，并发出“向下”的广播
←	说“向左”，并发出“向左”的广播
→	说“向右”，并发出“向右”的广播

Ripley

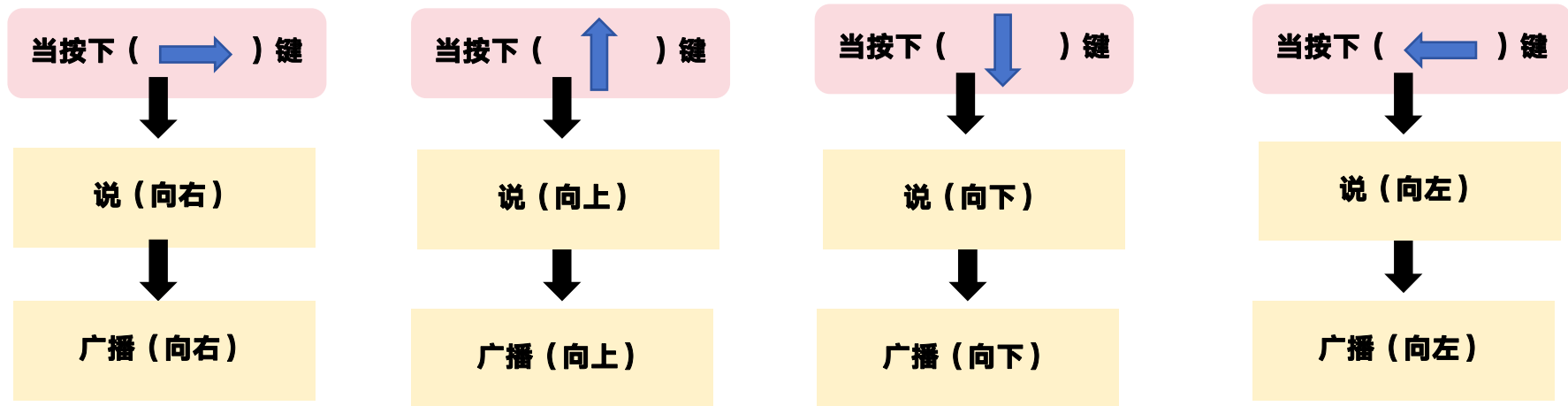
收到广播	移动方向
收到“向上”的广播	向下移动
收到“向下”的广播	向上移动
收到“向左”的广播	向右移动
收到“向右”的广播	向左移动

(2) 运用坐标知识控制角色移动。

(3) 角色每移动一次，需切换为下一个造型。

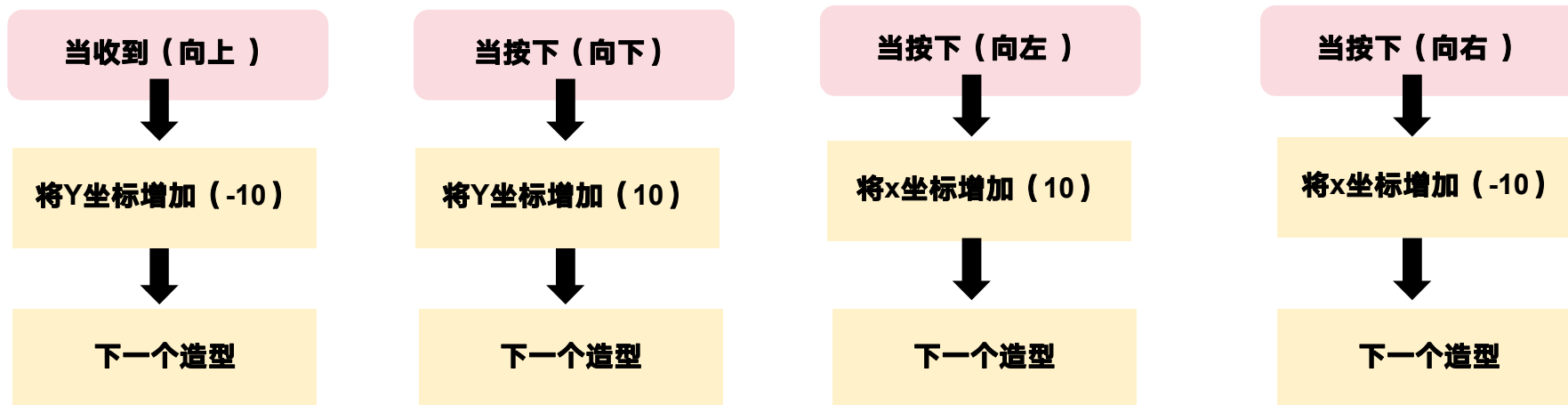


流程图





流程图





程序展示





下节课再见!

