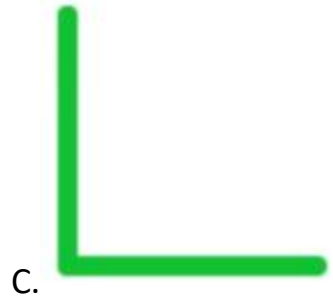
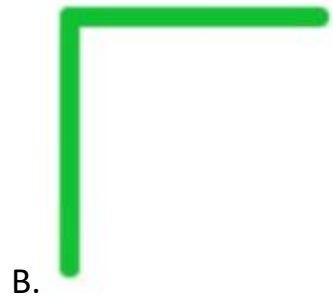
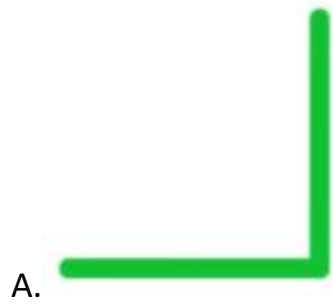


创意编程小高组样题 2

一、单项选择题

1、默认小猫角色，运行程序后，舞台上出现的图形是？



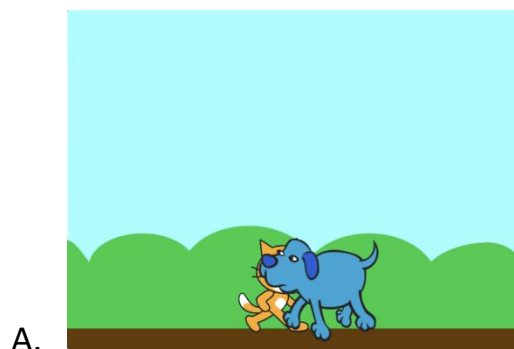


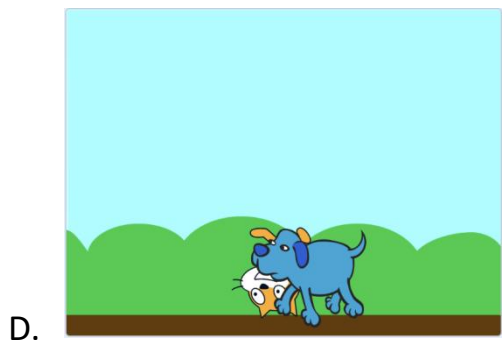
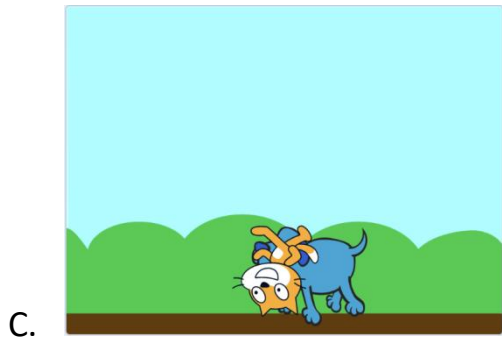
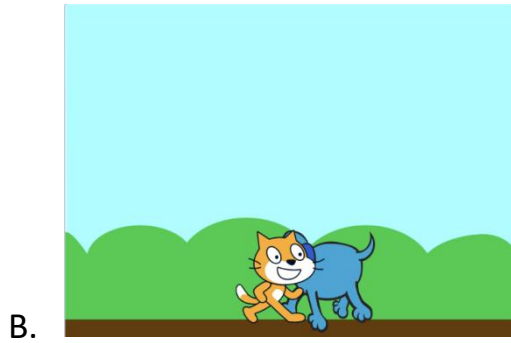
2、程序和舞台如下图所示，运行下列程序后，角色 `monkey` 最终会停留在哪个位置? ()



- A.左下角
- B.右下角
- C.除了左下角都可能
- D.任意位置都可能

3、小猫和小狗的初始位置、程序如下图所示。点击绿旗程序运行后，两个角色重叠在一起，程序运行结束后舞台上能看到？（ ）

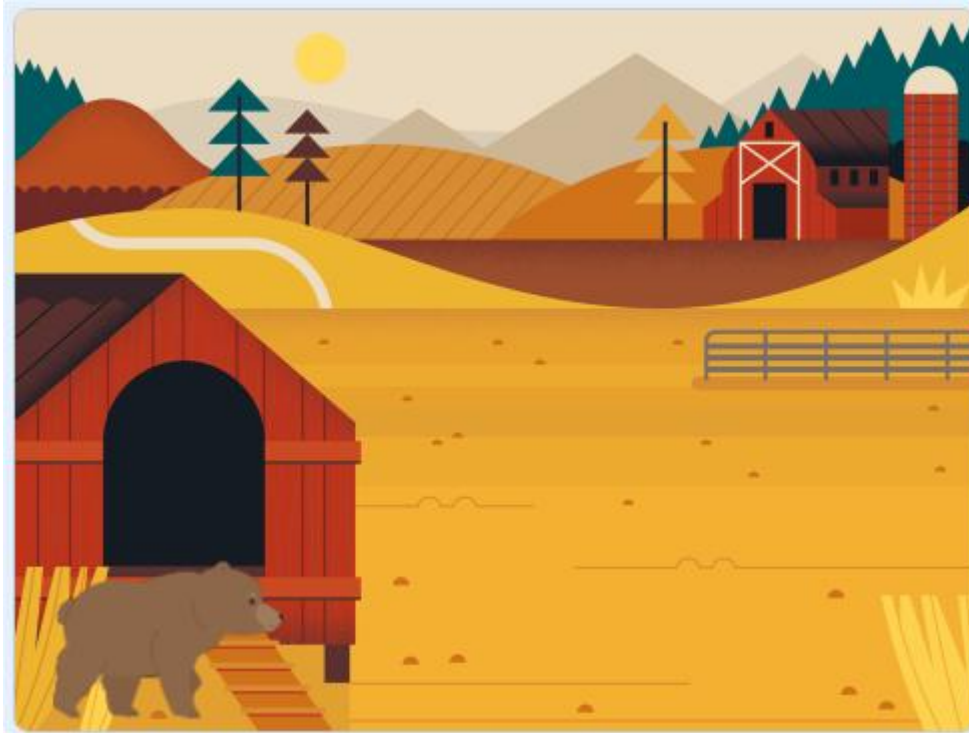




4、雨在舞台上使用画笔绘制了一棵圣诞树，他觉得不好看想要重新绘制，可以清除这棵圣诞树的积木是？（ ）



5、角色初始位置如下图所示，运行程序后，下列说法正确的是？（ ）



- A: 角色会一直左右移动
- B: 角色一动不动
- C: 角色会移动直到碰到舞台边缘旋转 180 度停止
- D: 角色旋转 180 度停止

6、有这样一组数，101、91、82、74、?、61、56、52、49、47、46，
根据规律可知，“?”号处应填入的数是?

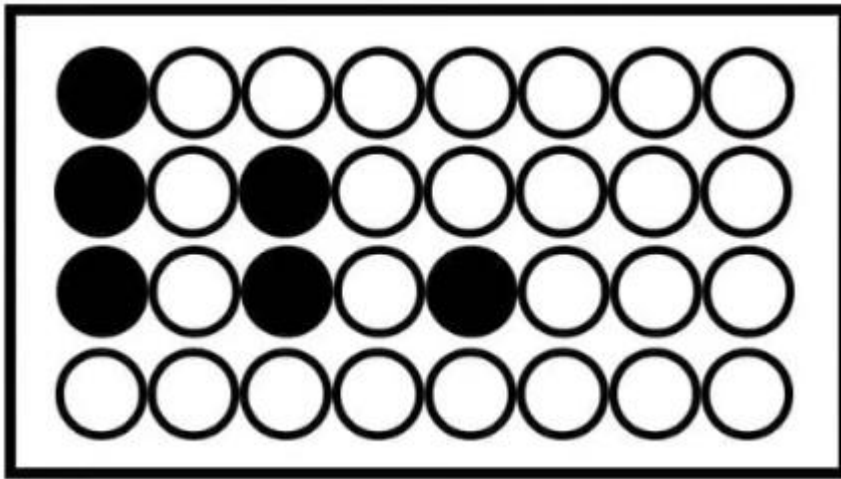
A、67

B、66

C、65

D、64

7、根据图中规律，在最后一行中有几个实心圆?



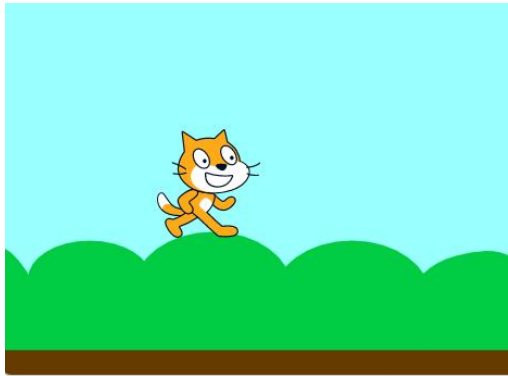
A、1个

B、2个

C、3个

D、4个

8、角色初始状态如下图所示，运行程序后，角色最终的大小是? ()



- A. 90
- B. 100
- C. 110
- D. 120

9、绘制三角形，下列程序红框处应填入? ()



A.1

B.2


C.3

D.4

10、通过空格键控制角色的前进和后退，按着空格键角色向前移动，

否则后退，下列选项能实现这个功能的是？（ ）

A.



当绿色旗子被点击

重复执行

如果按下空格键? 那么

移动 10 步

否则

移动 10 步

B.



当绿色旗子被点击

重复执行

如果按下空格键? 那么

移动 -10 步


```

当 被点击
重复执行
  如果 按下 空格 键? 那么
    移动 10 步
  否则
    移动 -10 步

```

C.

```

当 被点击
重复执行
  如果 按下 空格 键? 那么
    移动 10 步

```

D.

11、角色初始位置如下图所示，运行程序后，舞台上会看到？



```

当 被点击
  移到最 后面
  在 1 秒内滑行到 白云
  将 虚像 特效设定为 50

```

```

当 被点击
  移到最 前面
  在 2 秒内滑行到 白云

```



A.



B.



C.



D.

12、小猫和香蕉的位置、程序如下图所示。点击绿旗，下列说法正确的是？（ ）



- A. 点击绿旗后，小猫说 1 次“我碰到香蕉啦！” 2 秒后，说话框消失
- B. 点击绿旗后，小猫说会一直说“我碰到香蕉啦！”，并且说话框不消失
- C. 点击绿旗后，香蕉消失了，小猫不会说“我碰到香蕉啦！”
- D. 点击绿旗后，小猫说 1 次“我碰到香蕉啦！” 2 秒后，说话框消失并且香蕉也跟着消失了

13、需绘制出如下图所示的图形，程序的空白处应该填几？（ ）



- A. 2, 2
- B. 2, 1
- C. 4, 2
- D. 4, 1

14、运行程序后，会听到什么声音？



- A. “太空” 声音
- B. “飞翔” 声音
- C.先听到“太空” 声音后，再听到“飞翔” 声音
- D.同时听到“太空” 声音和“飞翔” 声音

15、下列哪个选项实现的功能与下图程序一样？（ ）



A.

B.



C.



D.



16、使用下面哪个选项的工具可以将声音波形从图 1 变成图 2? ()

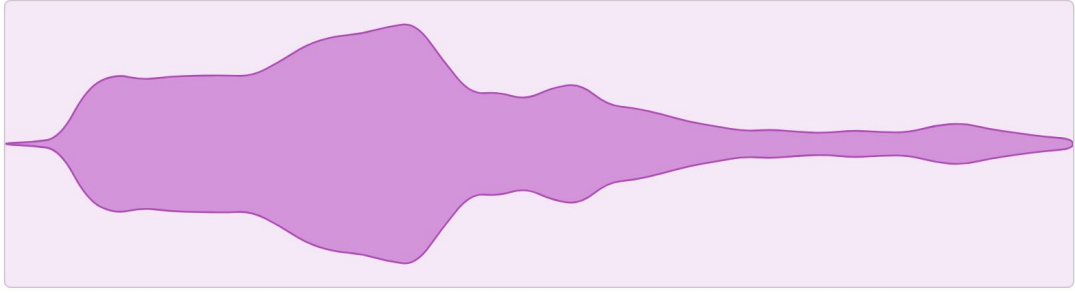


图 1

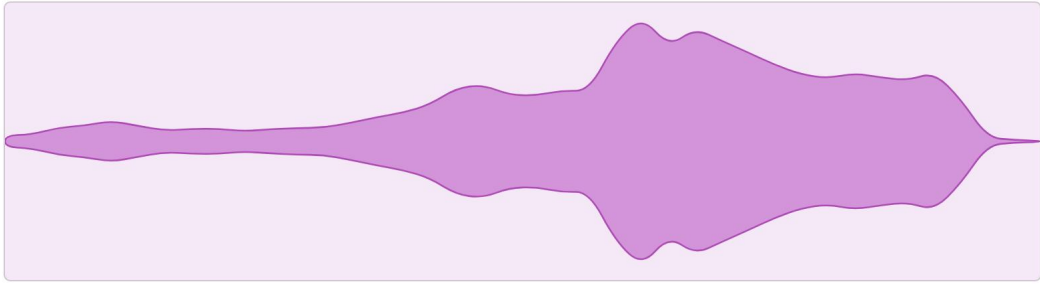


图 2



响一点

A.



渐强

B.



反转

C.



慢一点

D.

17、下列哪个算式的值最大?

A. 

B. 

C. 

D. 

18、下列哪个选项能够实现：蛋糕角色不断切换造型，并且循环播放“生日快乐”？（ ）



A:



B:



C:



D:

19、运行程序后，小猫会说？



A.什么都不说

B.我吃到了!

C.我没有吃到!

D.我吃到了!我没有吃到!

20、下列哪个选项能实现，按下空格键后，小恐龙先向上跳起，再落回原地?





A.



B.

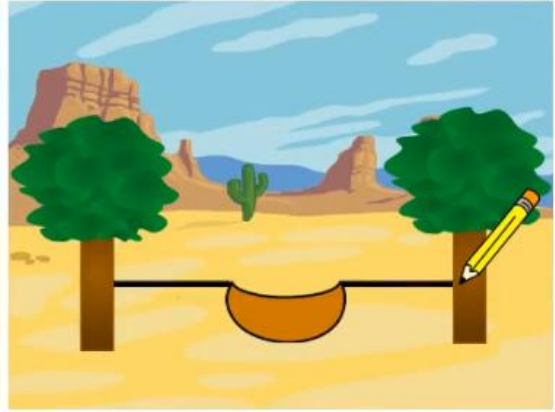
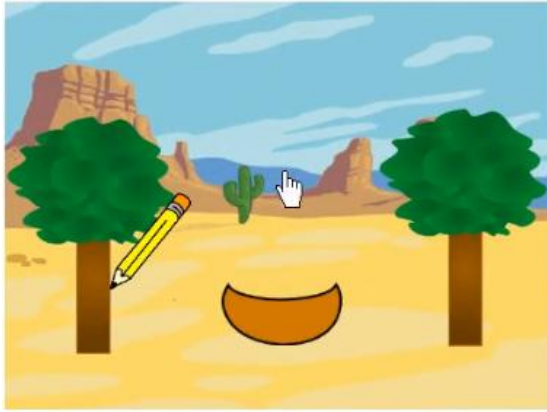


C.



D.

21、画笔的初始位置如左图所示，下列哪个选项可以给秋千绘制右图所示的绳子？



当  被点击

 将笔的颜色设为 

 将笔的粗细设为 

 全部擦除

 落笔

移动  步

 抬笔

移动  步

 落笔

移动  步

A.



B.







C.



D.

22、运行下列程序，舞台上出现的图案是？（ ）



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

23、关于变量，下列描述错误的是？（ ）

- A. 只能建一个变量
- B. 变量可以隐藏
- C. 变量可以删除
- D. 变量的值可以修改

24、运行下列程序后，变量“和”的值是？（ ）



- A. 1
- B. 4
- C. 5
- D. 6

25、运行下列程序后，角色说出的值是？



A.20

B.21

C.22

D.23

26、运行下面的程序后，变量 a 的值为？（ ）



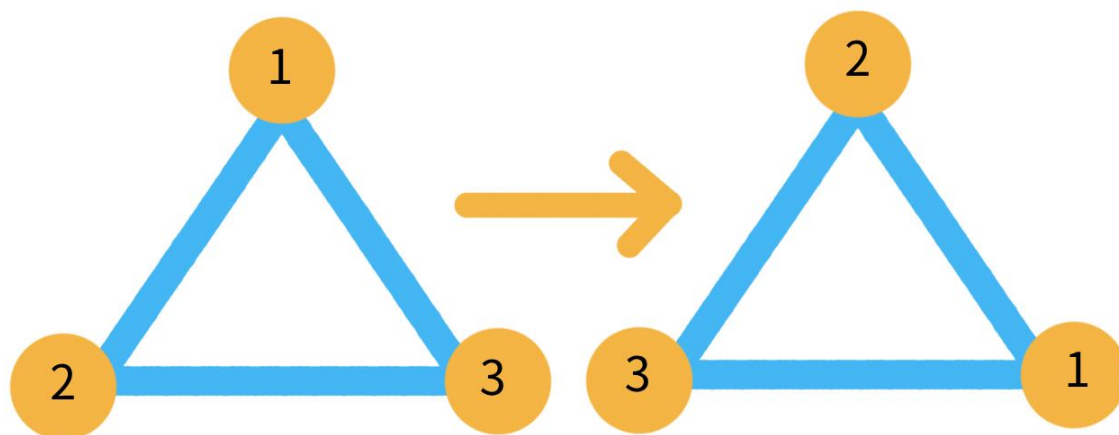
A. 15

B. 20

C. 60

D. 65

27、三角形的三个顶点的编号分别为 1、2、3，顶部编号为 1，旋转 1 次如下图所示，旋转 100 次以后，顶部编号应该是？



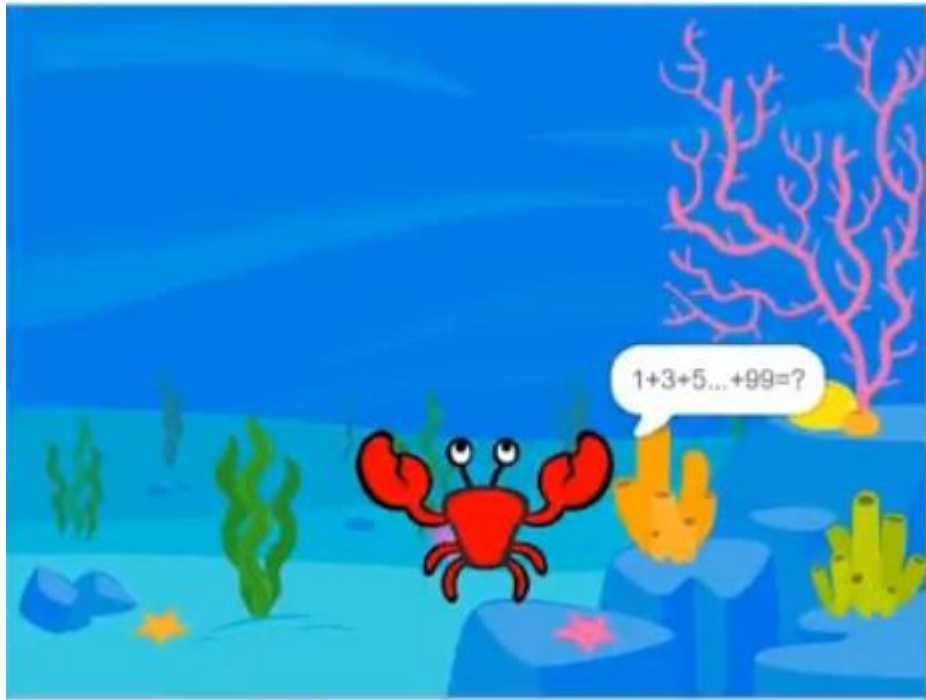
A.1

B.2

C.3

D.4

28、小螃蟹想计算 1 到 100 之间所有奇数的和，下列选项正确的是？



```
当 被点击
将 数字 设为 1
将 结果 设为 0
重复执行 100 次
  将 结果 增加 数字
  将 数字 增加 1
```

A.



B.



C.



D.

29、运行下列程序后，小猫说出的数字可能是？（ ）



A: 10

B: 20

C: 30

D: 40

30、运行下列程序后，角色说出 a 的值是？



A.9

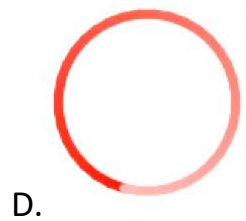
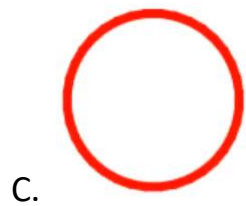
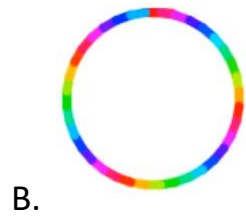
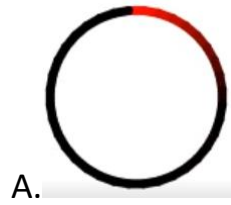
B.10

C.15

D.20

31、默认小猫角色，运行下列程序后，画出来的图案是？





32、有一串 4 色彩珠，排序规律为第 1 个是红色，第 2 个是绿色，第 3 个是蓝色，第 4 个黄色。以此类推，请问第 26 个彩珠是什么颜色？

()

A: 红色

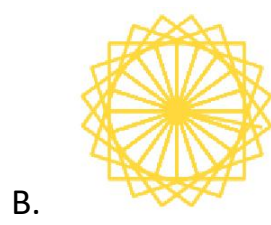
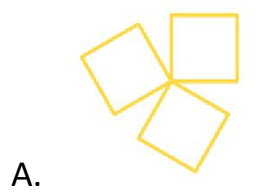
B: 绿色

C: 蓝色

D: 黄色

33、运行程序，舞台上能看到的图形是？ ()

```
当 被点击
隐藏
将大小设为 60
全部擦除
移到 x: 0 y: 50
面向 90 方向
将笔的颜色设为
将笔的粗细设为 2
落笔
重复执行 6 次
  重复执行 3 次
    移动 50 步
    左转 120 度
  左转 60 度
```



C.



D.



34、关于“广播”，下列描述正确的是？（ ）

- A. 广播只能由角色发出
- B. 广播的内容可以是字符或数值，但不能是变量
- C. 舞台不能发送广播，但可以接收广播
- D. 广播可以被任何角色以及舞台接收

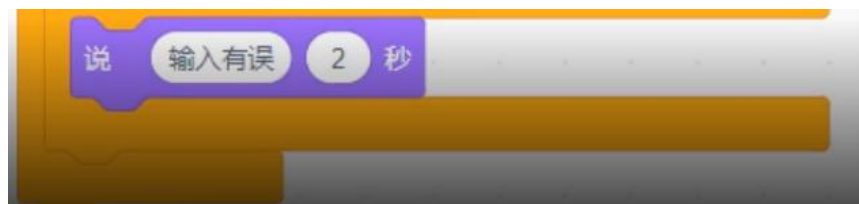
35、运行程序后，下列描述正确的是？（ ）



- A. 财富值大于 100 就过关
- B. 找到钻石矿脉就过关
- C. 财富值大于 100，或者找到钻石矿脉都可以过关
- D. 财富值大于 100，同时还需要找到钻石矿脉，才能过关

36、成绩 90-100 分(包括 90 和 100) 为优秀，60-89 分为良好(包括 60

和 89) ， 60 分以下为不及格， 请补充红框处的判断条件？



- A. $\text{成绩} > 90$ 与 $\text{成绩} = 90$
- B. $\text{成绩} < 90$ 或 $\text{成绩} = 90$
- C. $\text{成绩} > 60$ 或 $\text{成绩} = 60$
- D. $\text{成绩} > 90$

37、运行下列程序后，能够画出的图案是？





D.

38、默认小猫角色，当按下 3 次“空格”键后，小猫的数量是？（ ）

（注意：假设每次执行“移到随机位置”，位置都不相同。）



A.2

B.3

C.4

D.8

39、下列哪个选项，可以绘制出如下图所示的图案？







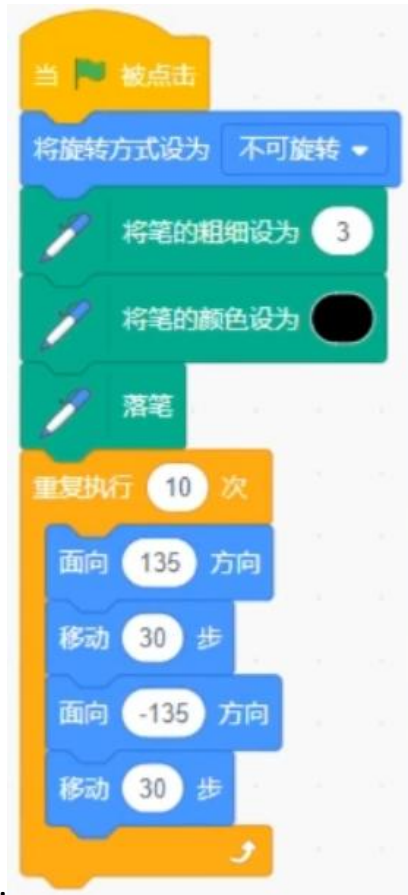
D.

40、下列哪个选项能绘制出如下图所示的图案?

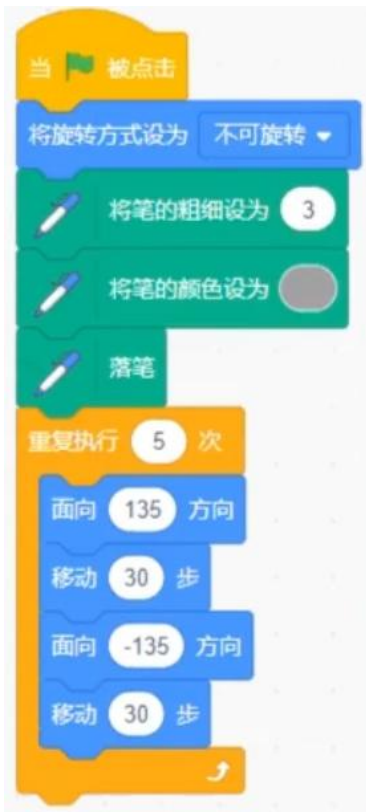




A.



B.



B.



D.

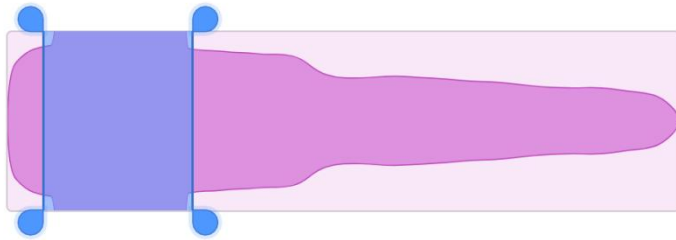
二、判断题

41、声音 Medieval1 的长度是 9.68 秒，运行下列程序 1 或程序 2，都能实现播放声音 2 秒后，声音停止，角色移动 100 步。()



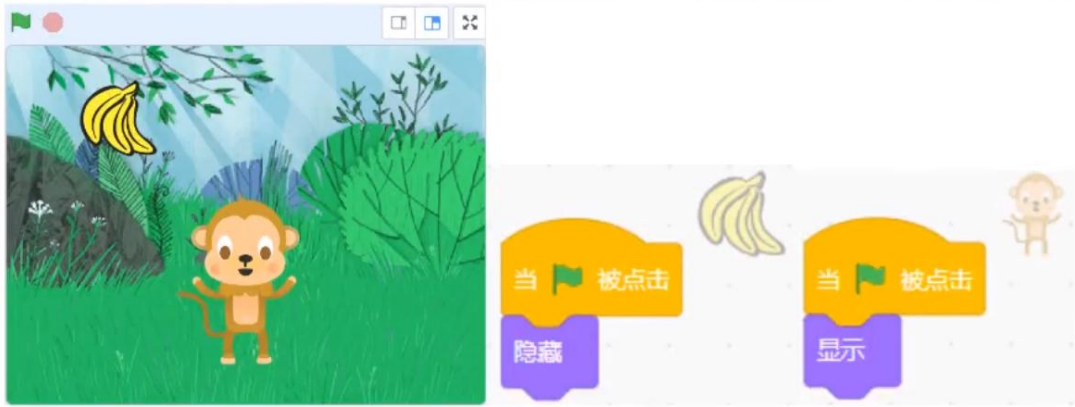
A.正确 B.错误

42、如下图所示，可以把声音波形中选中的部分删除。（ ）



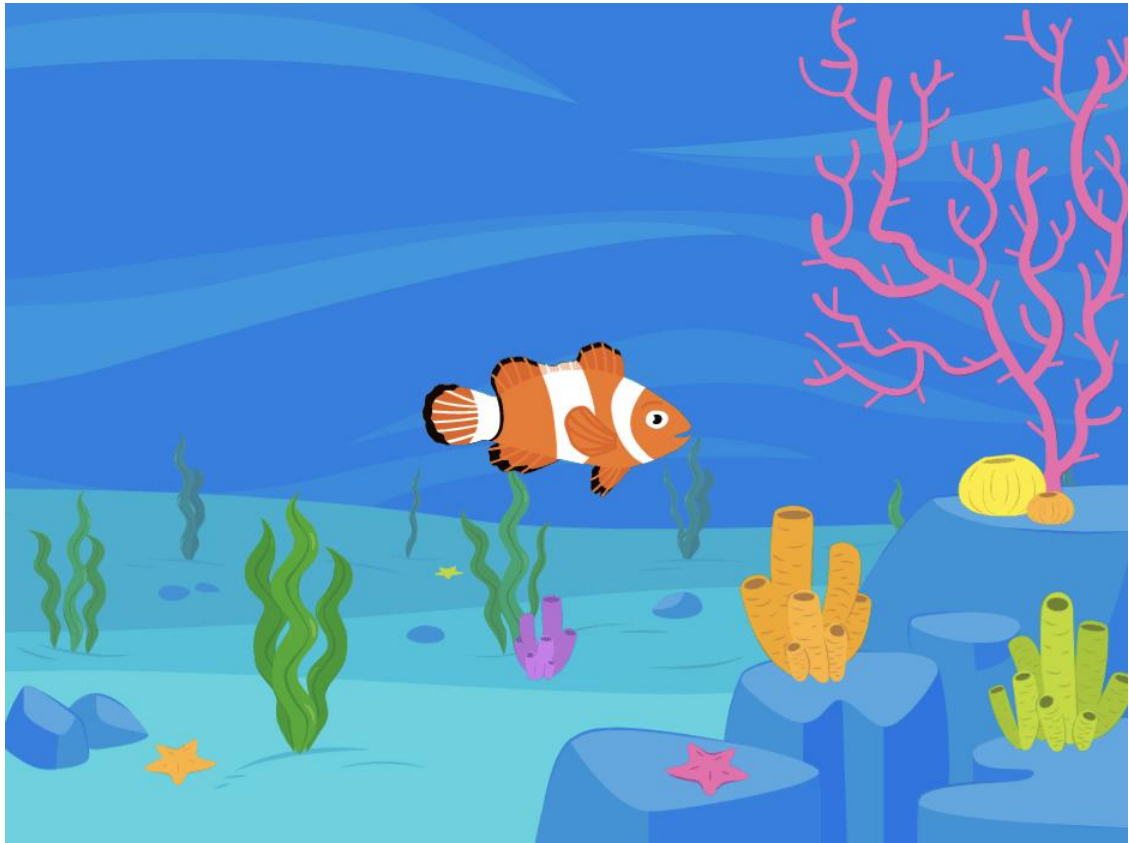
A.正确 B.错误

43、舞台上香蕉与小猴的位置如左图所示，小猴和香蕉的程序如右图所示，运行下列程序后，舞台上只能看到猴子。()



A.正确 B.错误

44、小鱼程序如下图所示，点击绿旗后，小鱼将会在原地顺时针一直旋转。（ ）





A: 正确 B: 错误

45、默认小猫角色，点击绿旗后，再按下空格键后，角色的坐标为(100,10)。 ()



A.正确 B.错误

46、在舞台上，变量有下列三种显示模式:正常显示、大字显示和滑杆。



A.正确 B.错误

47、运行下列程序，可以计算出 1-100 之间的所有整数和。（ ）



A: 正确 B: 错误

48、若要显示或隐藏变量，需在程序运行之前就要设置好。程序一旦运行，变量的显示或隐藏状态便无法改变。（ ）

A.正确 B.错误

49. “重复执行”积木会使程序陷入死循环，所以在实际编程中应避免使用。（ ）



A.正确 B.错误

50、创建一个变量“得分”，下列程序使用了该变量，删除这个变量后，下列程序没有任何改变。（ ）



A: 正确 B: 错误