

创意编程赛项初中组样题一

一、单项选择题

1、运行程序后，角色一定不会说出的数字是? ()



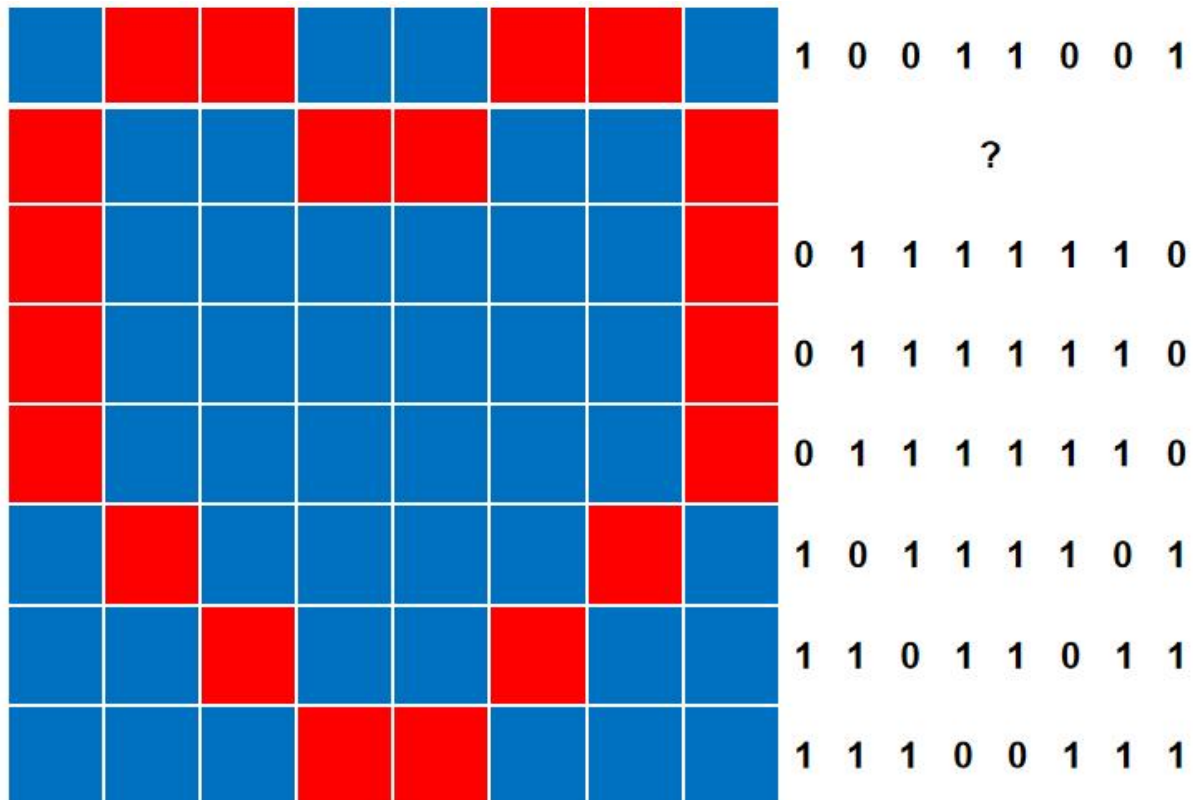
- A、2
- B、4
- C、6
- D、8

2、运行下列程序后，变量“和”的值是? ()



- A、1
- B、4
- C、5
- D、6

3、观察下图，问号处应该填入的数字是？（ ）



- A. 10011001
- B. 01100110
- C. 01111110
- D. 11011011

4、小猫写了一个抽奖的程序，不管程序运行多少次，有 2 个奖品一直都没有抽到过，请问是哪两个奖品？（ ）





- A. 篮球和可乐
- B. 可乐和乐高
- C. 蛋糕和乐高
- D. 篮球和蛋糕

5、运行下列程序，如果角色最后说出的结果为 200，请问应该将我的变量初始值设置为多少？（ ）

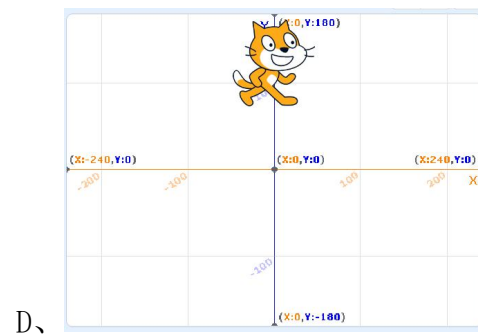
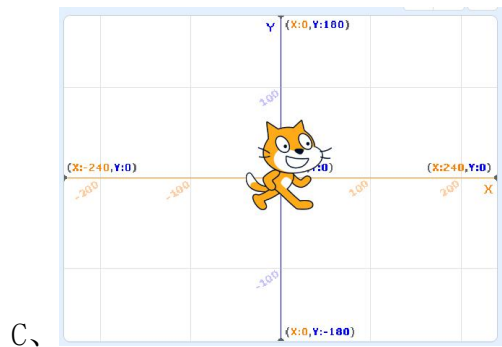
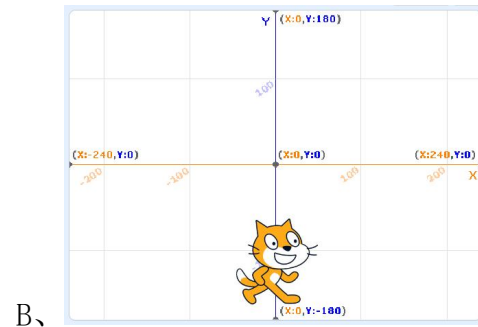
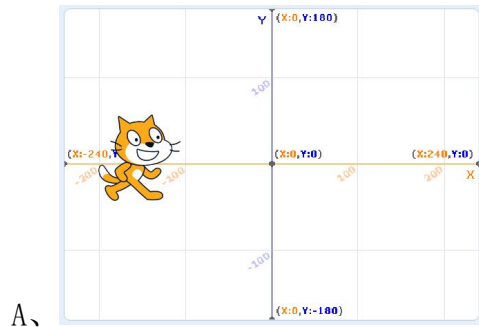


- A. 15
- B. 20
- C. 25
- D. 30

6、运行下列程序后，小猫可能出现在？（ ）

```

当 被点击
  移到 x: 0 y: 0
  移到 x: 0 y: 在 100 和 200 之间取随机数
  
```



7、运行下列程序后，变量 a 的值是？（ ）

```

当 被点击
  将 a 设为 10
  将 b 设为 5
  将 a 增加 连接 a 和 b
  将 a 设为 a + b
  
```

- A. 15
- B. 120
- C. 115
- D. 25

8、点击绿旗运行下面程序后，角色最后的方向可能在哪个区域？（ ）



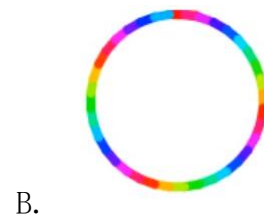
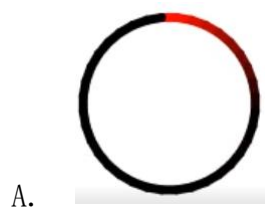
The image shows a Scratch script and a character orientation interface. The script starts with a 'When green flag clicked' block, followed by a 'set direction to random number between 0 and 90 * 2' block. The character orientation interface shows a clock face with four quadrants labeled I, II, III, and IV. A blue arrow points to the right, and the direction input field shows '90'.

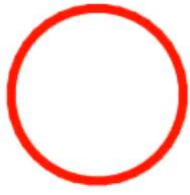
- A. I 或 II
- B. II 或 III
- C. III 或 IV
- D. I 或 IV

9、默认小猫角色，运行下列程序后，画出来的图案是？

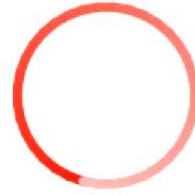


The image shows a Scratch script for drawing a circle. The script starts with 'When green flag clicked', followed by 'erase everything', 'set pen color to red', 'set pen thickness to 6', 'move to x: 0, y: 0', 'pen down', 'repeat 36 times' block containing 'move 10 steps', 'turn right 10 degrees', and 'decrease pen brightness by 10'. To the right, the color control panel shows 'color 0' (a rainbow spectrum), 'saturation 100', and 'brightness 100'.





C.

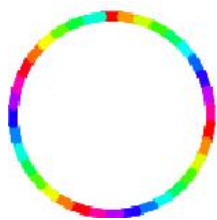


D.

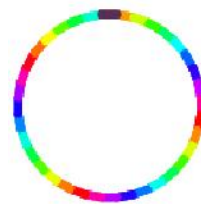
10、运行下列程序后，画出的图形是？（ ）

```

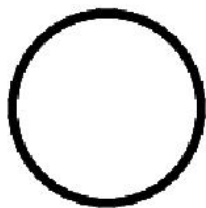
当 旗帜 被点击
  将笔的颜色设为 黑色
  将笔的粗细设为 5
  移到 x: 0 y: 0
  落笔
  重复执行 36 次
    移动 10 步
    右转 10 度
    将笔的颜色 增加 10
  
```



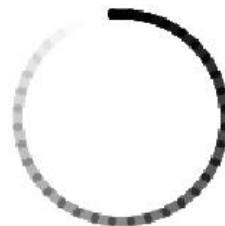
A、



B、



C、



D、

11、角色初始位置如下图所示，运行程序后，小猫什么时候说：“运动真开心”？



- A、小猫一边移动十次，一边说“运动真开心”
- B、小猫移动十次之后，说“运动真开心”
- C、小狗移动十次之后，小猫说“运动真开心”
- D、小猫不会说“运动真开心”

12、下列哪个选项能够实现：角色发出“3、2、1、跑”的口令？（ ）



A、



B、



C、



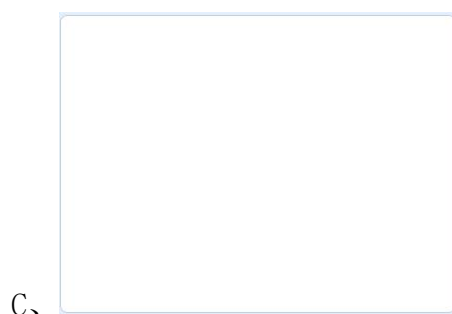
D、

13、默认小猫角色，运行程序后，小猫说出的数字可能是？（ ）

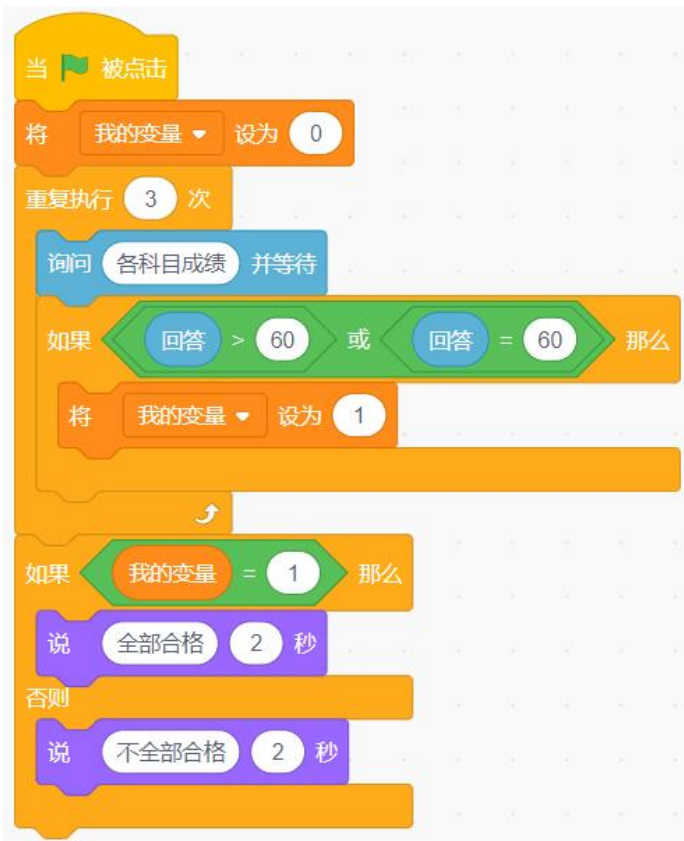


- A、 10
- B、 8
- C、 16
- D、 20

14、默认小猫角色，运行程序后，舞台上能看到? ()



15、下列哪个选项能判断一个学生的语文、数学、英语的成绩都及格了？（ ）



当 被点击

将 我的变量 设为 0

重复执行 3 次

询问 各科目成绩 并等待

如果 回答 > 60 或 回答 = 60 那么

将 我的变量 设为 1

如果 我的变量 = 1 那么

说 全部合格 2 秒

否则

说 不全部合格 2 秒

A、



当 被点击

询问 各科目成绩 并等待

将 我的变量 设为 0

重复执行

如果 回答 > 60 或 回答 = 60 那么

将 我的变量 增加 1

否则

说 不全部合格 2 秒

停止 这个脚本

如果 我的变量 = 3 那么

说 全部合格 2 秒

B、



当 被点击

将 我的变量 设置为 0

重复执行 3 次

询问 各科目成绩 并等待

如果 $\text{回答} > 60$ 或 $\text{回答} = 60$ 那么

将 我的变量 增加 1

如果 $\text{我的变量} = 3$ 那么

说 全部合格 2 秒

否则

说 不全部合格 2 秒

Detailed description: This is a Scratch script starting with a 'When clicked' event. It initializes a variable named '我的变量' (my variable) to 0. A loop repeats the following steps 3 times: asking for '各科目成绩' (scores for all subjects) and waiting for an answer. If the answer is greater than 60 or equal to 60, the variable is incremented by 1. After the loop, it checks if the variable equals 3. If true, it says '全部合格' (all passed) for 2 seconds; otherwise, it says '不全部合格' (not all passed) for 2 seconds.

C、



当 被点击

将 我的变量 设置为 0

重复执行 3 次

询问 各科目成绩 并等待

如果 $\text{回答} < 60$ 或 $\text{回答} = 60$ 那么

将 我的变量 增加 1

如果 $\text{我的变量} = 3$ 那么

说 全部合格 2 秒

否则

说 不全部合格 2 秒

Detailed description: This is a Scratch script starting with a 'When clicked' event. It initializes a variable named '我的变量' (my variable) to 0. A loop repeats the following steps 3 times: asking for '各科目成绩' (scores for all subjects) and waiting for an answer. If the answer is less than 60 or equal to 60, the variable is incremented by 1. After the loop, it checks if the variable equals 3. If true, it says '全部合格' (all passed) for 2 seconds; otherwise, it says '不全部合格' (not all passed) for 2 seconds.

D、

16、编写一段程序，从 26 个英文字母中，随机选出 10 个加入列表 a。空白处应填入的代码是？（ ）



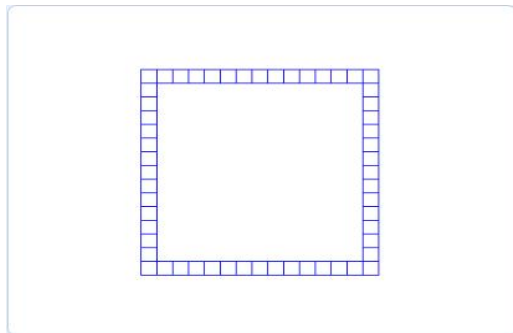
- A. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 [?] 个字符
- B. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 [a] 的第 [在 1 和 26 之间取随机数] 项 个字符
- C. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 [在 1 和 26 之间取随机数] 个字符
- D. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 [a] 的项目数 个字符

17、运行下列程序，先点击绿旗，再按下一次空格键，“list”的第一项和第二项值分别是？



- A、100 200
- B、200 100
- C、100 100
- D、200 200

18、要绘制出如下左图所示的图案，下列程序红框处应填写？（ ）



```
当按下 空格 键
  抬笔
  全部擦除
  面向 90 方向
  移到 x: -100 y: 110
  将 我的变量 设为 0
  重复执行 60 次
    将 我的变量 增加 1
    落笔
    重复执行 次
      右转 90 度
      移动 15 步
    如果 我的变量 = 15 那么
      右转 90 度
      将 我的变量 设为 0
    移动 15 步
```

- A、 1
- B、 2
- C、 3
- D、 4

19、某角色有 4 个造型，依次是“造型 1”、“造型 2”、“造型 3”、“造型 4”。请问运行以下程序后，角色的造型名称是？（ ）



- A. 造型 1
- B. 造型 2
- C. 造型 3
- D. 造型 4

20、运行程序后，变量“temp”的值是？（ ）



- A. 1

- B、2
- C、3
- D、4

21、运行程序后，变量“mul”的值是？（ ）

```

当 被点击
  将 m 设为 5
  将 n 设为 3
  将 mul 设为 1
  重复执行 3 次
    check m n (m > n)
    如果 (m > n) 那么
      将 n 设为 n + 3
    否则
      将 m 设为 m * 3

定义 check n1 n2 成立?
  如果 成立? 那么
    将 mul 设为 mul * n2
  否则
    将 mul 设为 mul * n1
  
```

- A、45
- B、135
- C、225
- D、675

22、运行程序后，画出的图形是？（ ）

```

定义 图形的长度为 x
  落笔
  重复执行 4 次
    移动 x 步
    左转 90 度

当 被点击
  面向 90 方向
  图形的长度为 50
  面向 180 方向
  图形的长度为 100
  
```

- A、两个大小相同并且相邻的正方形
- B、两个大小不同并相邻的正方形
- C、两个大小相同并且不相邻的正方形
- D、两个大小不同并且不相邻的正方形

23、下列程序可以用来计算出租车的车费，行驶 10 千米需要的车费是？

```

当 被点击
询问 行驶路程为 (千米) 并等待
将 行驶路程 设为 回答
如果 行驶路程 < 2 那么
  将 车费 设为 连接 7 和 元
否则
  将 车费 设为 连接 1.6 * 行驶路程 - 2 + 7 和 元
  
```

- A、6.6 元
- B、7 元
- C、19.8 元
- D、21

24、列表保存了 5 个数字，如左图所示，使用冒泡排序从小到大排序，第一轮冒泡排序后，列表从左图变为右图，请问一共进行了多少次交换？（ ）



- A、1 次
- B、2 次
- C、3 次
- D、4 次

25、图 1 为正方形角色程序，该角色有黑白两种造型（如图 2 所示），运行程序，当输入 1w5b1w1b 时，舞台中将会出现以下哪种图案？（ ）

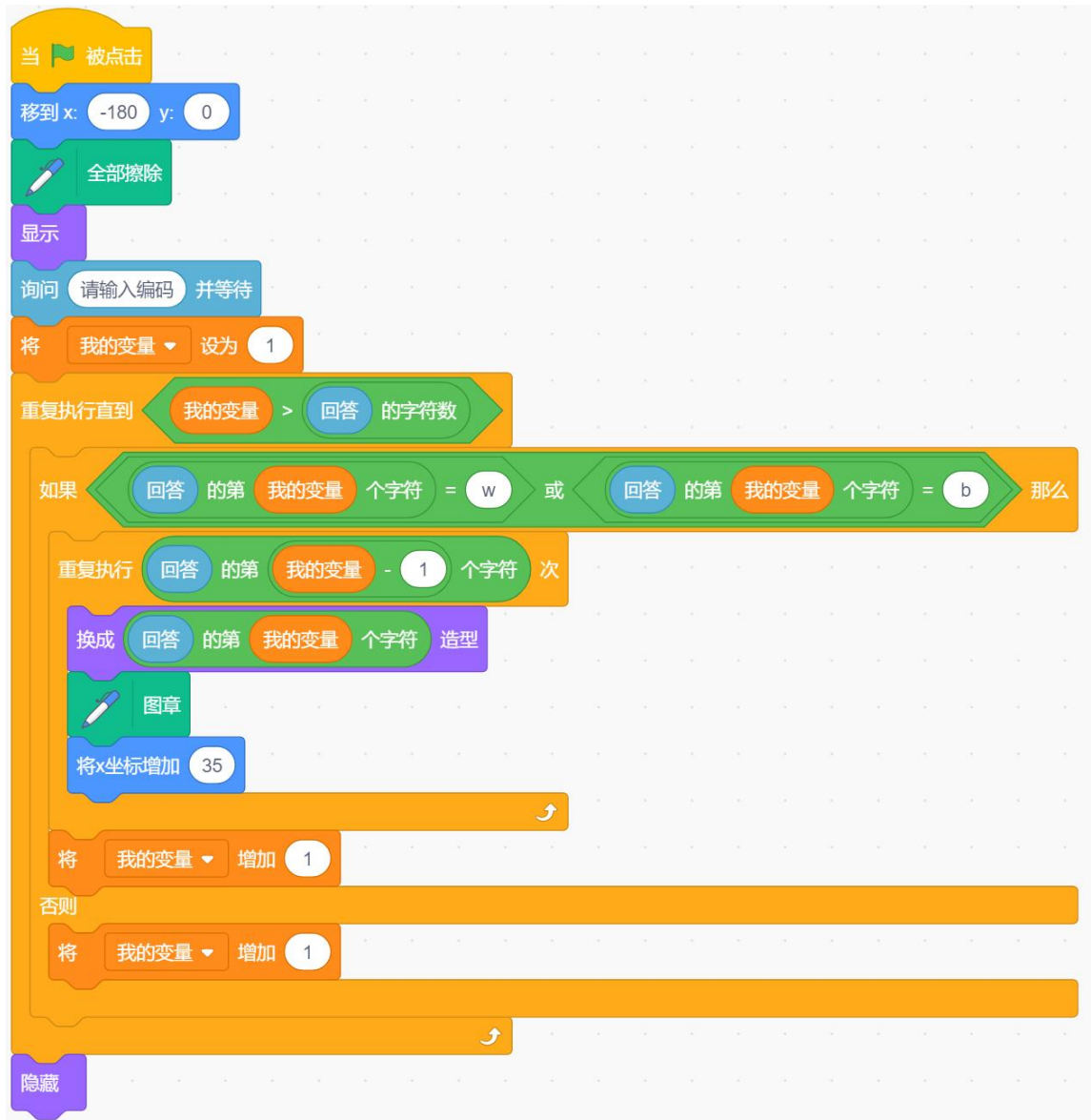


图1

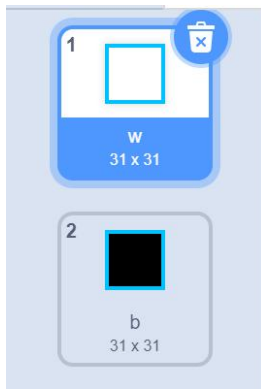


图2



A、



B、



C、

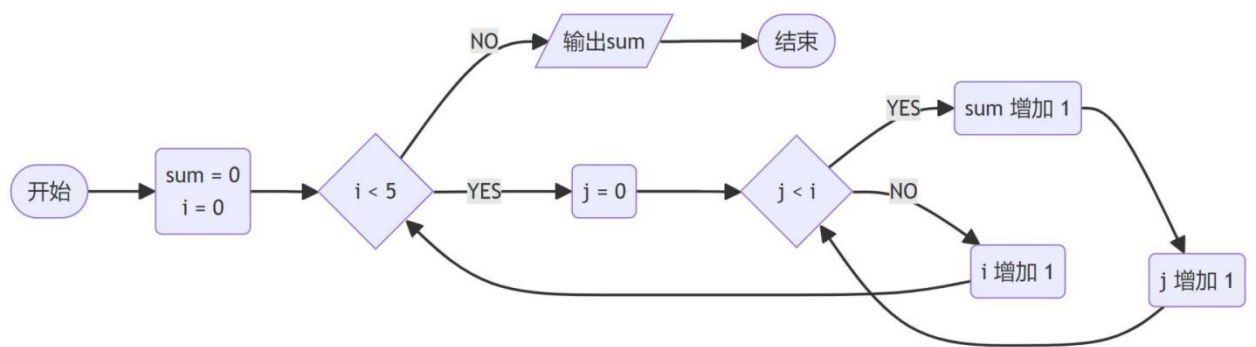


D、

26、高级语言编写的程序需要经过以下（ ）操作，可以生成在计算机上运行的可执行代码。

- A. 编辑
- B. 保存
- C. 调试
- D. 编译

27、下列流程图的输出结果是？（ ）



- A、 5
- B、 10
- C、 20
- D、 30

28、默认小猫角色，执行下列程序，如果输入的字符串是“abcdef”，那么小猫说的结果是？（ ）

```

当 绿色旗子被点击
询问 请输入一个字符串 并等待
将 i 设为 1
将 result 设为 
重复执行直到 i > 回答 的字符数
  将 result 设为 连接 回答 的第 i 个字符 和 result
  将 i 增加 2
说 result 2 秒
  
```

- A、eca
- B、ace
- C、abcdef
- D、fedcba

29、输入一个正整数求该正整数的相邻因数对，例如正整数为 12，相邻的因数对为 (1, 2)，(2, 3)，(3, 4)。默认小猫角色，下面计算正整数因数对的程序中“如果…那么…”的判断条件是？（ ）程序中“如果…那么…”的判断条件是？（ ）

```

当 绿色旗子被点击
询问 输入一个正整数 并等待
将 i 设为 1
重复执行直到 i > 回答 / 2
  如果 那么
  说 连接 i 和 连接 , 和 i + 1 2 秒
  将 i 增加 1
  
```

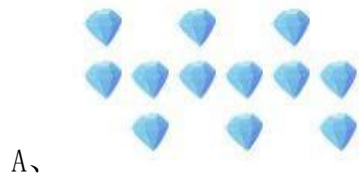
- A、
- B、
- C、
- D、

30、角色Crystal，执行下列程序，舞台上的图案是？（ ）

```

当 绿旗 被点击
  显示
  移到 x: -190 y: 30
  面向 90 方向
  将 i 设为 0
  全部擦除
  重复执行 6 次
    图章
    将 i 增加 1
    克隆 自己
    移动 30 步
  结束

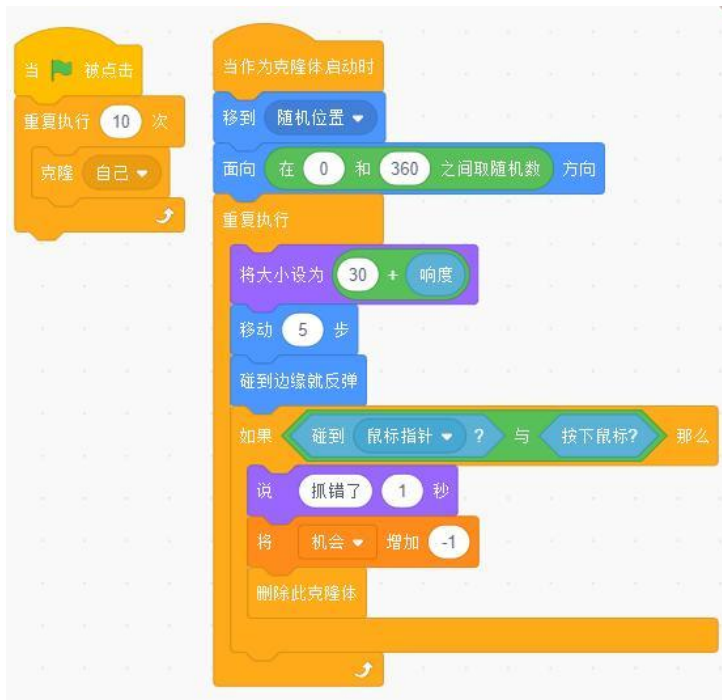
当 作为克隆体 启动时
  如果 (i 除以 2 的余数 = 0) 那么
    将 y 坐标增加 30
  否则
    将 y 坐标增加 -30
  图章
  删除此克隆体
  
```



31、导入螃蟹角色 Crab，执行下列程序，以下说法错误的是？（ ）

```

当被点击
将机会 设为 5
将旋转方式设为 左右翻转
面向 在 0 和 360 之间取随机数 方向
重复执行
  将大小设为 30 + 响度
  移动 5 步
  碰到边缘就反弹
  如果 碰到 鼠标指针? 与 按下鼠标? 那么
    说 眼神真好 1 秒
    停止 全部脚本
  如果 机会 < 0 那么
    说 游戏结束 1 秒
    停止 全部脚本
  
```



- A、有 5 次抓错 Crab 本体的机会
- B、Crab 本体和克隆体的大小都随周围声音的大小而变化
- C、鼠标指针碰到本体后，本体说“眼神真好”
- D、舞台上最多可以看到 11 只 Crab

32、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的结果是？（ ）



- A、 10
- B、 20
- C、 25
- D、 35

32、默认小猫角色，执行下列程序，输入 8 后，列表 lst 存储的数据是？（ ）

```

当 绿色旗 被点击
删除 lst 的全部项目
将 i 设为 1
询问 请输入一个正整数 并等待
重复执行直到 i > 回答
  如果 回答 除以 i 的余数 = 0 那么
    将 i 加入 lst
  将 i 增加 1
  
```

lst	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
+	长度8 =

A、

lst	
1	1
2	2
3	4
4	8
+	长度4 =

B、

lst	
1	1
2	8

+ 长度2 =

C、

lst	
1	2
2	4

+ 长度2 =

D、

34、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的内容是？（ ）

```

当 被点击
  将 s1 设为 Cherry
  将 s2 设为 Watermelon
  计算 s1 s2
  说 result 2 秒

定义 计算 a b
  将 result 设为 0
  将 i 设为 1
  重复执行直到 i > a 的字符数
  将 c 设为 a 的第 i 个字符
  如果 b 包含 c 那么
    将 result 增加 1
  将 i 增加 1
  
```


A、0

B、1

C、2

D、3

35、默认小猫角色，执行下列“func”程序，列表 list3 为？（ ）

list1		list2		list3	
1	3	1	6	(空)	
2	7	2	9		
3	6	3	9		
4	3	4	6		
5	2	5	4		
6	6	6	1		
7	1	7	1		
8	5	8	10		
9	4	9	3		
10	6	10	1		
+ 长度10 =		+ 长度10 =		+ 长度0 =	

```
定义 func
将 i 设为 1
重复执行直到 i > list1 的项目数
  如果 list1 的第 i 项 除以 3 的余数 = 1 那么
    将 list1 的第 i 项 加入 list3
  否则
    将 list2 的第 i 项 加入 list3
  将 i 增加 1
```

A、

list3	
1	6
2	9
3	6
4	6
5	2
6	6
7	1
8	10
9	4
10	6

+ 长度10 =

B、

list3	
1	3
2	7
3	9
4	3
5	4
6	1
7	1
8	5
9	3
10	1

+ 长度10 =

C、

list3	
1	6
2	7
3	9
4	6
5	4
6	1
7	1
8	10
9	4
10	1

+ 长度10 =

D、

list3	
1	6
2	9
3	9
4	6
5	2
6	1
7	1
8	5
9	3
10	1

+ 长度10 =

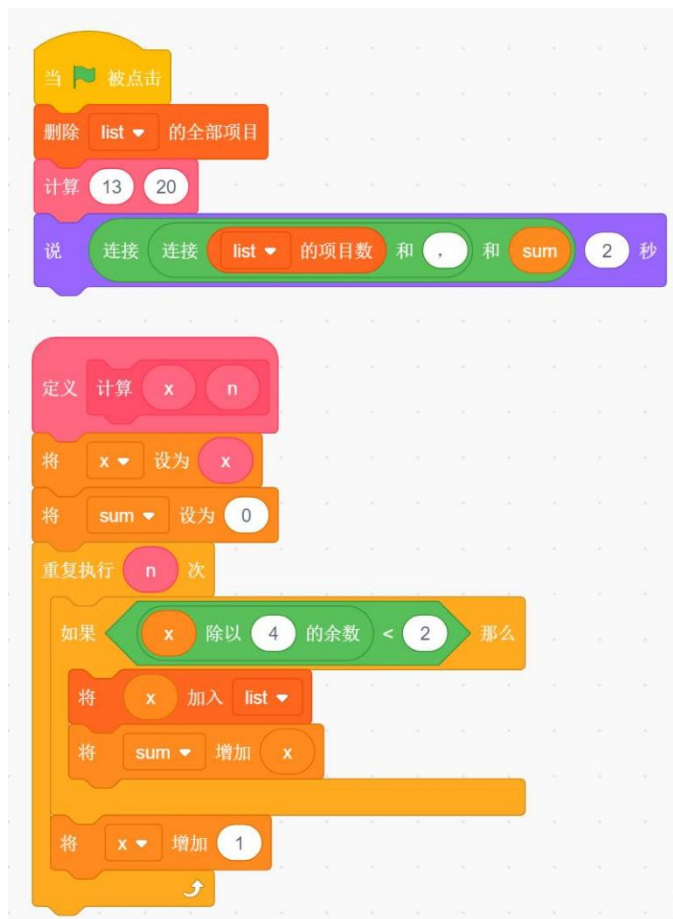
36、默认小猫角色，执行下列程序，舞台上最多会看到多少只小猫？

The image shows three Scratch code blocks for a cat cloning program:

- Block 1 (When green flag clicked):** Move to x: 0, y: -100; Show; Set size to 50; Erase all; Define func 5.
- Block 2 (Define func n):** Repeat n times: Increase y coordinate by 50; Clone self.
- Block 3 (When clone starts):** Hide; If y coordinate > 50, then: Increase x coordinate by 50; Draw.

- A、5
- B、4
- C、3
- D、2

37、默认小猫角色，执行下列程序，小猫最后说出的结果是？（ ）



- A、10, 225
- B、10, 193
- C、11, 225
- D、11, 193

38、对 n 个不同的元素利用冒泡法从小到大排序，在什么情况下交换的次数最多？（ ）

- A、从大到小排列好的
- B、从小到大排列好的
- C、元素无序
- D、元素基本有序

39、计算长方形面积的算法描述如下，该算法描述的方法属于？（ ）

- ① 输入长方形的长（a）与宽（b）
- ② 计算长方形的面积 S（计算公式为 $S=a \times b$ ）
- ③ 输出结果
- ④ 结束

- A、流程图
- B、伪代码
- C、机器语言
- D、自然语言

40、依据某个分隔符来拆分字符串是一种获取输入的手段。默认小猫角色，下列哪个程序能够把字符串“海淀，朝阳，房山，门头沟，东城，西城，石景山，丰台”按照逗号拆分成八个区域“海淀”，“朝阳”，“房山”，“门头沟”，“东城”，“西城”，“石景山”，“丰台”并存入列表 list 当中？（ ）

```
当 被点击
删除 list 的全部项目
将 s 设为 海淀,朝阳,房山,门头沟,东城,西城,石景山,丰台
将 i 设为 1
重复执行直到 i > s 的字符数
  将 result 设为 
  将 j 设为 i
  重复执行直到 s 的第 j 个字符 = ,
    将 result 设为 连接 result 和 s 的第 j 个字符
    将 j 增加 1
  将 result 加入 list
  将 i 设为 j + 1
```

A、

```

当 被点击
删除 list 的全部项目
将 s 设为 海淀, 朝阳, 房山, 门头沟, 东城, 西城, 石景山, 丰台
将 i 设为 1
重复执行直到 i > s 的字符数
  将 result 设为 
  将 j 设为 i
  重复执行直到 s 的第 j 个字符 = , 或 j > s 的字符数
    将 result 设为 连接 result 和 s 的第 j 个字符
    将 j 增加 1
  将 result 加入 list
  将 i 设为 j + 1

```

B、

```

当 被点击
删除 list 的全部项目
将 s 设为 海淀, 朝阳, 房山, 门头沟, 东城, 西城, 石景山, 丰台
将 result 设为 
将 i 设为 1
重复执行直到 i > s 的字符数
  如果 s 的第 i 个字符 = , 那么
    将 result 加入 list
    将 result 设为 
  否则
    将 result 设为 连接 result 和 s 的第 i 个字符
  将 i 增加 1

```

C、



D、

二、判断题

41、运行下列程序后，变量 c 的值是 6。（ ）



- A、正确
- B、错误

42、为新建变量命名时，不区分大小写，例如变量 A 和变量 a 是同一个变量。（ ）

- A、正确
- B、错误

43、运行下列程序后，b 值为 10。（ ）



A、正确

B、错误

44、“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

45、鸭子程序和小狗程序如下图所示，运行程序，鸭子说完后，小狗会说：“好的，那我先说。”



- A、正确
- B、错误

46、默认小猫角色，执行下列程序后，可以找到第一个大于 1000 且为 3 的倍数的数字。（ ）



- A、正确
- B、错误

47、默认小猫角色，下列两段代码功能相同。（ ）



- A、正确
- B、错误

48、我国自古流传下来不少脍炙人口的诗歌，各具特色，别具一格。有些诗只用寥寥几个字，就能描绘出生动的意境。以下程序可以统计出诗篇“鹅鹅鹅曲项向天歌白毛浮绿水红掌拨清波”中出现次数最多的字，存储在 max 变量中。（ ）



- A、正确
- B、错误

49、默认小猫角色，执行下列程序，可以将列表“lst”中的数据由小到大排序。
()

The image shows a Scratch script and a list visualization. The list 'lst' contains the following numbers: 73, 95, 44, 3, 65, 39, 54, 2, 43, 36. The length of the list is 10. The script implements a bubble sort algorithm:

- When clicked, set `i` to 1.
- Repeat until `i > lst.length - 1`.
- Inside the loop, set `j` to `lst.length`.
- Repeat until `j = i`.
- Inside the inner loop, if `lst[j] < lst[j - 1]`, swap the elements at indices `j` and `j - 1` using a temporary variable `temp`.
- After the inner loop, increase `j` by -1.
- After the outer loop, increase `i` by 1.

A、正确

B、错误

50、现有一段时间的温度数据，存储在列表 list 中。阅读下列程序，如果输入的温度是 21，那么小猫说 4。()

list	
1	18
2	19
3	21
4	17
5	20
6	18
7	21
8	21
9	22
10	21
+	长度10 =

```

当 被点击
  询问 请输入温度 并等待
  将 t 设为 回答
  将 cnt 设为 0
  将 i 设为 1
  重复执行直到 i > list 的项目数
    如果 list 的第 i 项 = t 那么
      将 cnt 增加 1
    将 i 增加 1
  说 cnt 2 秒

```

- A、正确
- B、错误