

创意编程赛项初中组样题二

一、单项选择题

1、运行下面程序后，角色的 x 坐标值是？（ ）



- A、100
- B、90
- C、110
- D、120

2、当前时间为 22:00，运行下面哪个选项的程序，在第二天早上 7:30 角色不会说“起床啦”？（ ）



A.



B.



C.



D.

3、魔法师运行下面程序，描述错误的是？（ ）



- A、魔法师会一直一直滑行，移动次数会一直一直增加
- B、魔法师每滑行一次变量增加 1，变量变为 10 后停止
- C、魔法师会滑行到随机的位置，滑行随机位置 10 次后就会停止
- D、魔法师发出瞬间移动的广播，又接收处理这个广播

4、运行下面的程序后，变量 a 的值为？（ ）



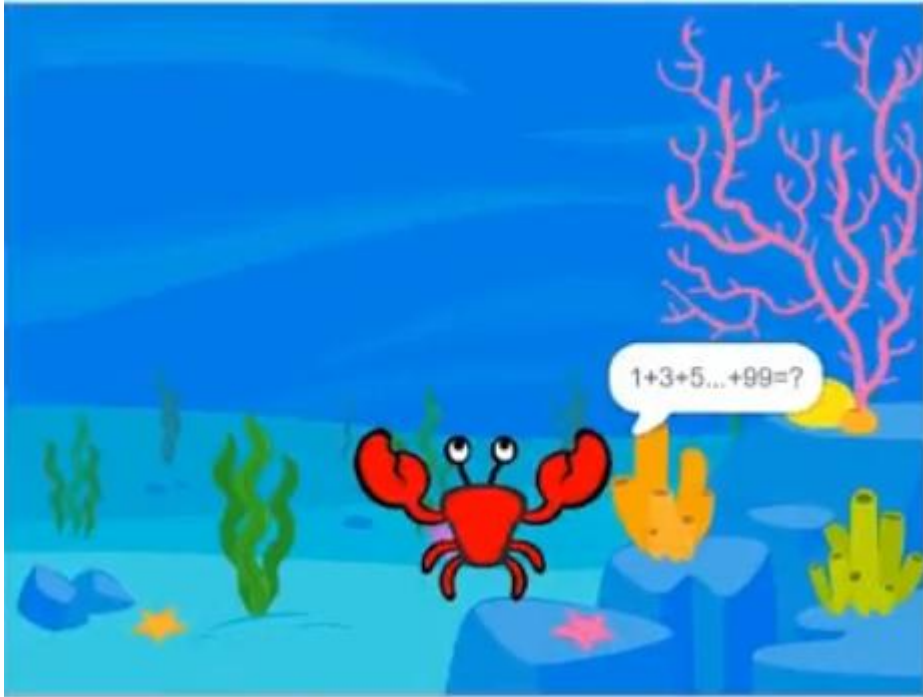
- A. 15
- B. 20
- C. 60
- D. 65

5、小猫角色程序如下图所示，创建变量 a 时选择”仅适用于当前角色”。点击绿旗运行程序后，舞台上有几只小猫？（ ）



- A. 1 只
- B. 2 只
- C. 3 只
- D. 0 只

6、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、

7、以广播的形式控制角色向前移动，下列哪个选项最合适？（ ）

- A. 123456
- B. @#%^
- C. 前进
- D. ABC

8、淘气的生日是 12 月份的某一天，下列哪个选项一定能生成这一天？（ ）

- A. 在 0 和 12 之间取随机数
- B. 在 1 和 12 之间取随机数
- C. 在 1 和 30 之间取随机数
- D. 在 1 和 31 之间取随机数

9、韩信点兵故事中使用“三三数之剩二，五五数之剩三，七七数之剩二”来清点士兵数量，根据此规则编写程序。运行程序后，角色说？



- A、 21
- B、 22
- C、 23
- D、 24

10、小猫角色初始位置在舞台中心，运行程序后，舞台上能看到几只小猫？（ ）



- A: 5 只
- B: 4 只
- C: 3 只
- D: 2 只

11、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

12、在画笔模块中，我们可以使用下列哪个选项将一棵树变成一个森林？（ ）

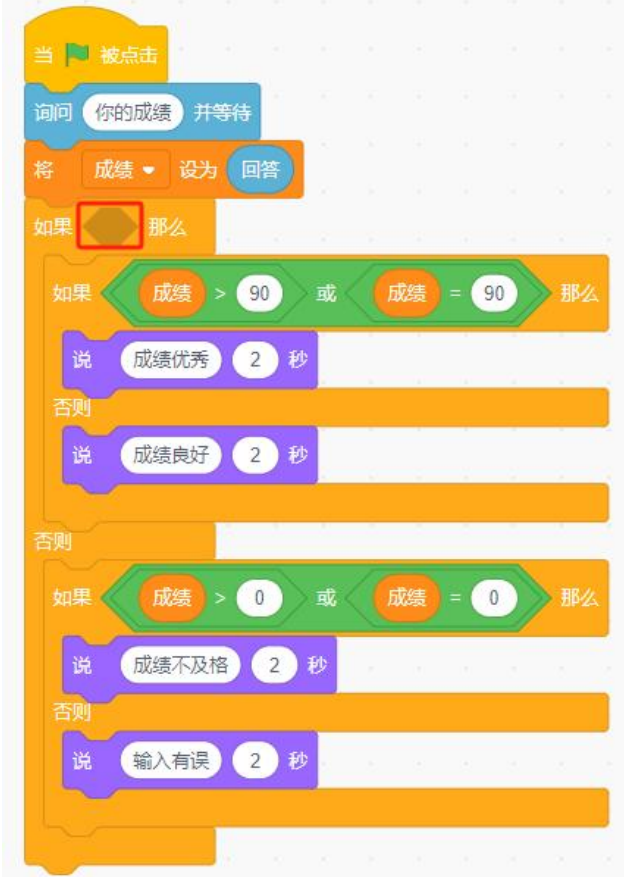


- A. 落笔
- B. 图章
- C. 抬笔
- D. 复制/粘贴

13、关于克隆，下列说法正确的是？（ ）

- A: 克隆体可以执行当绿旗被点击下面的程序
- B: 克隆体是新的角色，不再具有本体的任何属性
- C: 克隆体不能被再次克隆
- D: 使用克隆指令，可克隆自己，也可以克隆其他角色

14、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？



```
当绿旗被点击
询问 你的成绩 并等待
将 成绩 设为 回答
如果 [ ] 那么
  如果 成绩 > 90 或 成绩 = 90 那么
    说 成绩优秀 2 秒
  否则
    说 成绩良好 2 秒
否则
  如果 成绩 > 0 或 成绩 = 0 那么
    说 成绩不及格 2 秒
  否则
    说 输入有误 2 秒
```


A、 

B、 

C、 

D、 

15、小动物们排队做早操，第一排有 1 个小动物，第二排有 3 个小动物，第三排有 5 个小动物，以此类推...排了 8 排，算一算一共有多少个小动物？（ ）

- A. 24 个
- B. 32 个
- C. 64 个
- D. 128 个

16、下列积木运行后的结果是？（ ）（说明：逗号后面无空格）



- A. 我
- B. 爱
- C. 中
- D. 国

17、运行以下代码，用键盘输入 abc，角色输出结果是？（ ）



- A. 0a0b0c
- B. abc000
- C. 00abc
- D. 000abc

18、执行下列程序后，列表“list”的第二项内容是？（ ）



- A. 苹果
- B. 猕猴桃

- C. 蜜桃
- D. 柑橘

19、运行程序后，变量“n”的值不可能是？（ ）



- A. 0
- B. 10
- C. 35
- D. 51

20、使用冒泡排序法对下面列表中的数据进行从小到大排序，第一轮冒泡排序之后，列表中的数据，会发生什么变化？

我的列表	
1	7
2	4
3	8
4	5
5	9

+ 长度5 =

我的列表	
1	4
2	7
3	5
4	8
5	9

+ 长度5 =

A、

我的列表	
1	4
2	7
3	8
4	5
5	9

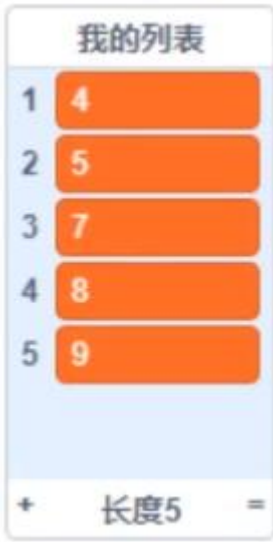
+ 长度5 =

B、

我的列表	
1	4
2	5
3	8
4	7
5	9

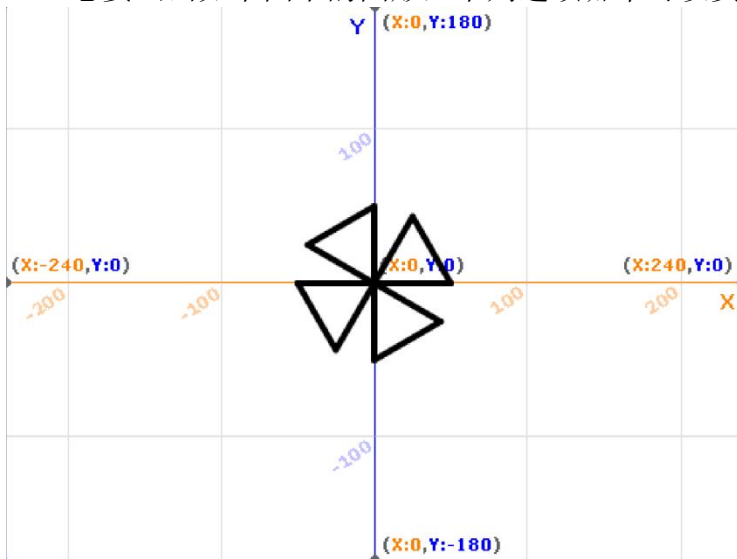
+ 长度5 =

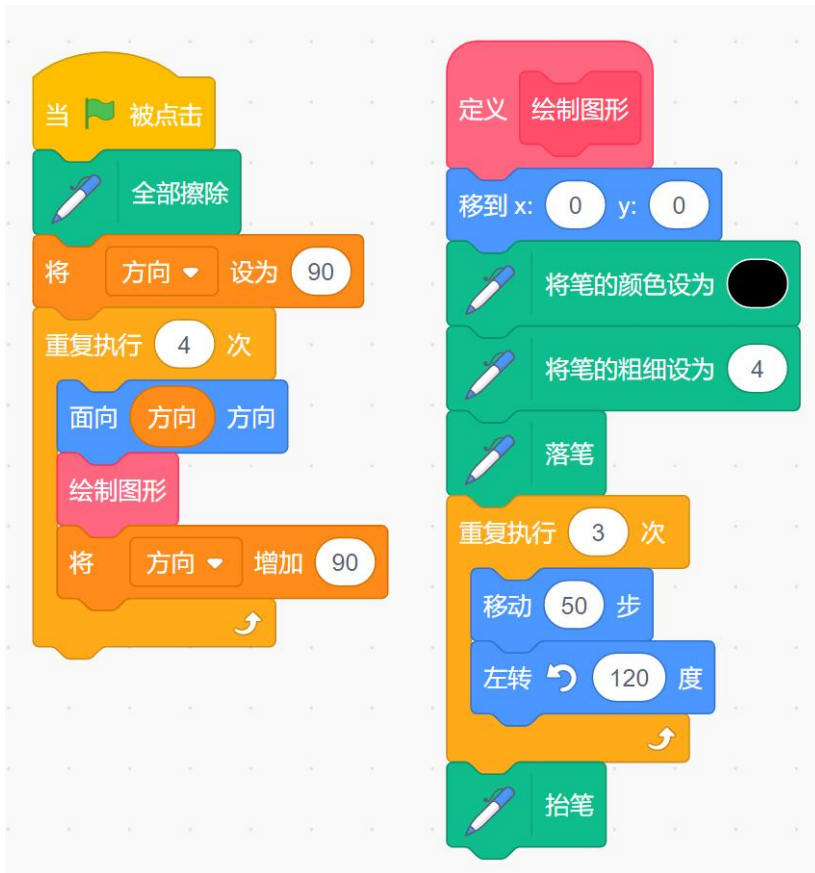
C、



D、

21、想要画出如下图中的图形，下列选项哪个可以实现？（ ）





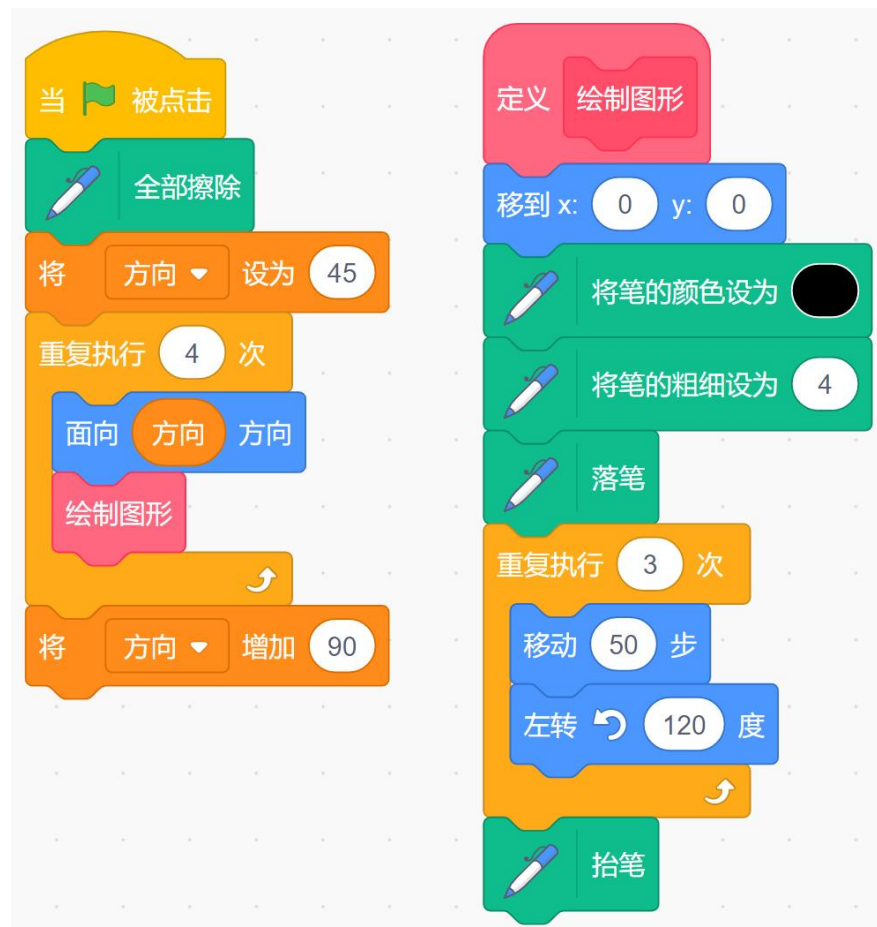
A.



B.



C.



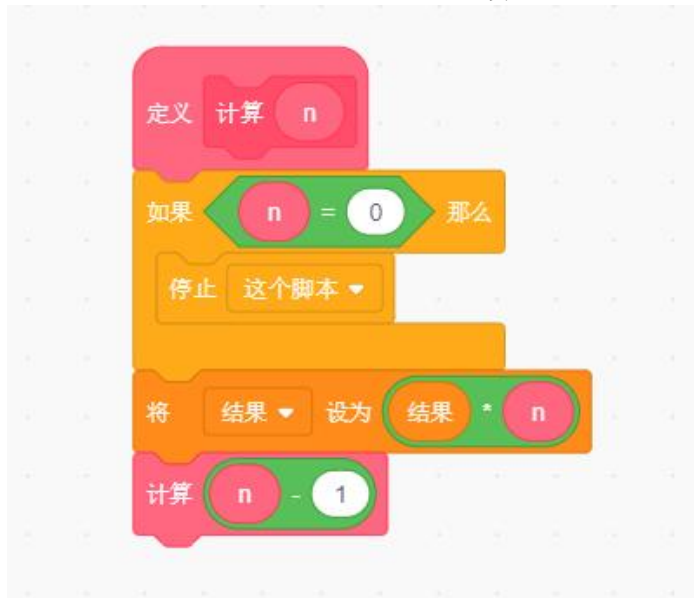
D.

22、“我的列表”中保存了一组数字，使用冒泡排序的方法对如下左图“我的列表”进行从小到大排序，在第一轮冒泡的过程中，“我的列表”从左边图变化为右边图，数字一共进行了多少次交换？（ ）

我的列表		我的列表	
1	5	1	5
2	9	2	2
3	2	3	6
4	6	4	1
5	1	5	9
+ 长度5 =		+ 长度5 =	

- A. 1次
- B. 2次
- C. 3次
- D. 4次

23、下图所示的程序，用到了哪种算法？（ ）



- A. 遍历
- B. 迭代
- C. 递归
- D. 穷举

24、运行程序后，列表的第4项是？



- A、3
- B、1
- C、10
- D、2

25、检验一个数是否是 10 的倍数，则在下列程序空白处将 n 设为？



- A、
- B、
- C、
- D、

26、现代计算机是指电子计算机，它所基于的是（ ）体系结构。

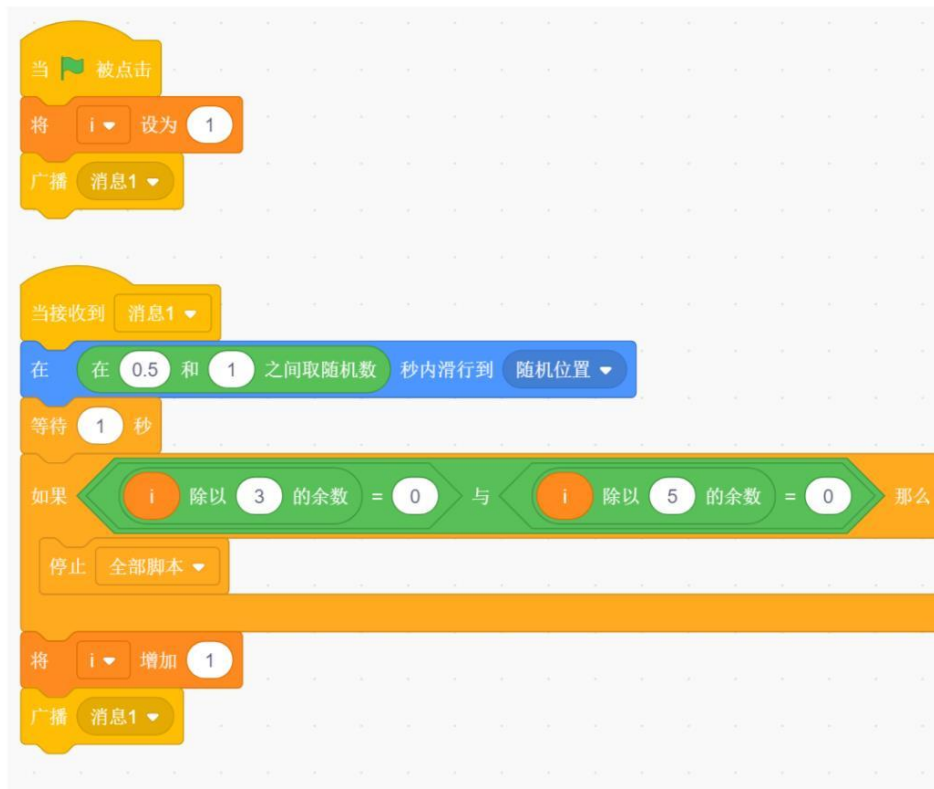
- A、艾伦·图灵
B、冯·诺依曼
C、阿塔纳索夫
D、埃克特-莫克

27、默认小猫角色，执行下列程序，以下说法正确的是？（ ）



- A、舞台上会出现无数个猫
- B、舞台只会出现 1 个小猫
- C、舞台会出现 2 个小猫
- D、舞台会出现多个小猫排成一条直线

28、默认小猫角色，执行下列程序，下列说法正确的是？（ ）



- A、小猫每滑行一次变量增加 1，变量变成 3 后停止
- B、小猫每滑行一次变量增加 1，变量变成 5 后停止
- C、小猫每滑行一次变量增加 1，变量变成 15 后停止
- D、小猫一直滑行，变量一直增加

29、默认小猫角色，输入一个三位数，希望程序输出这个三位数各个数位上的数字之和，下列代码中的“①”是？（ ）

The Scratch code consists of the following blocks:

- 当 被点击 (When clicked)
- 询问 请输入三位数 并等待 (Ask "Please enter a three-digit number" and wait)
- 将 num 设为 回答 (Set num to answer)
- 将 result 设为 0 (Set result to 0)
- 重复执行直到 num = 0 (Repeat until num = 0)
- 将 result 增加 ① (Increase result by ①)
- 将 num 设为 向下取整 num / 10 (Set num to floor(num / 10))
- 说 result 2 秒 (Say result for 2 seconds)

A、

Scratch block: result + num / 10

B、

Scratch block: num 除以 10 的余数 (num % 10)

C、

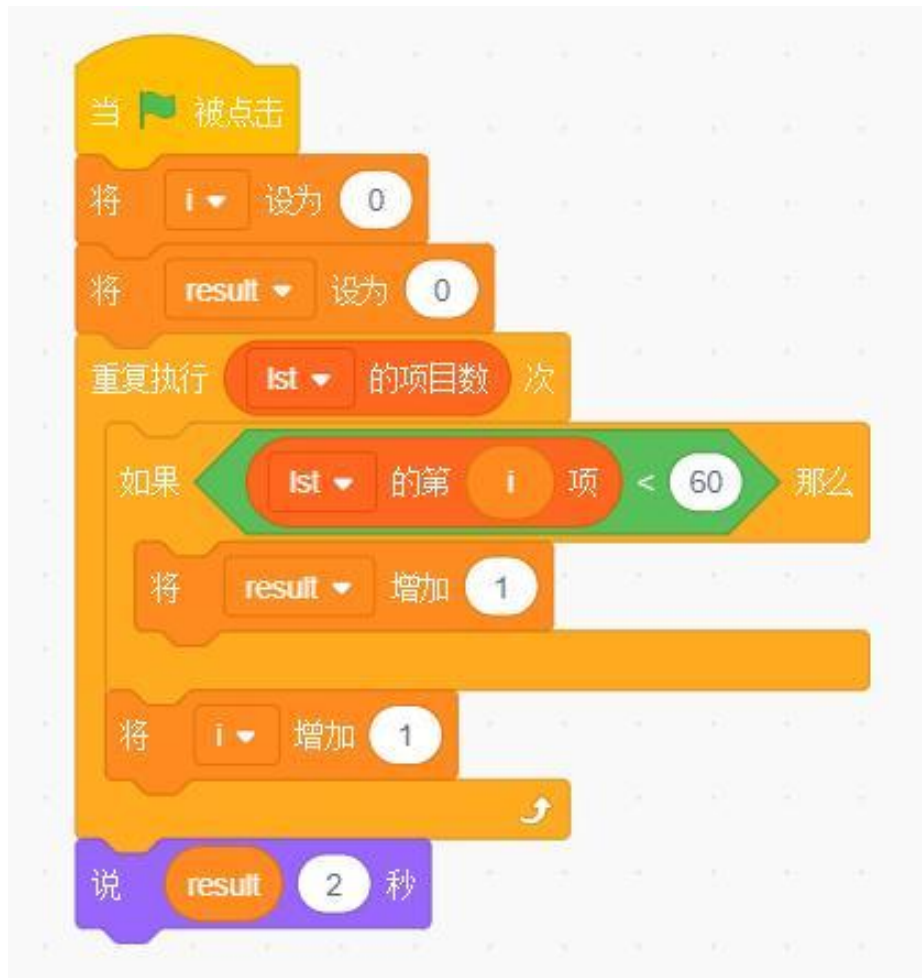
Scratch block: num / 10

D、

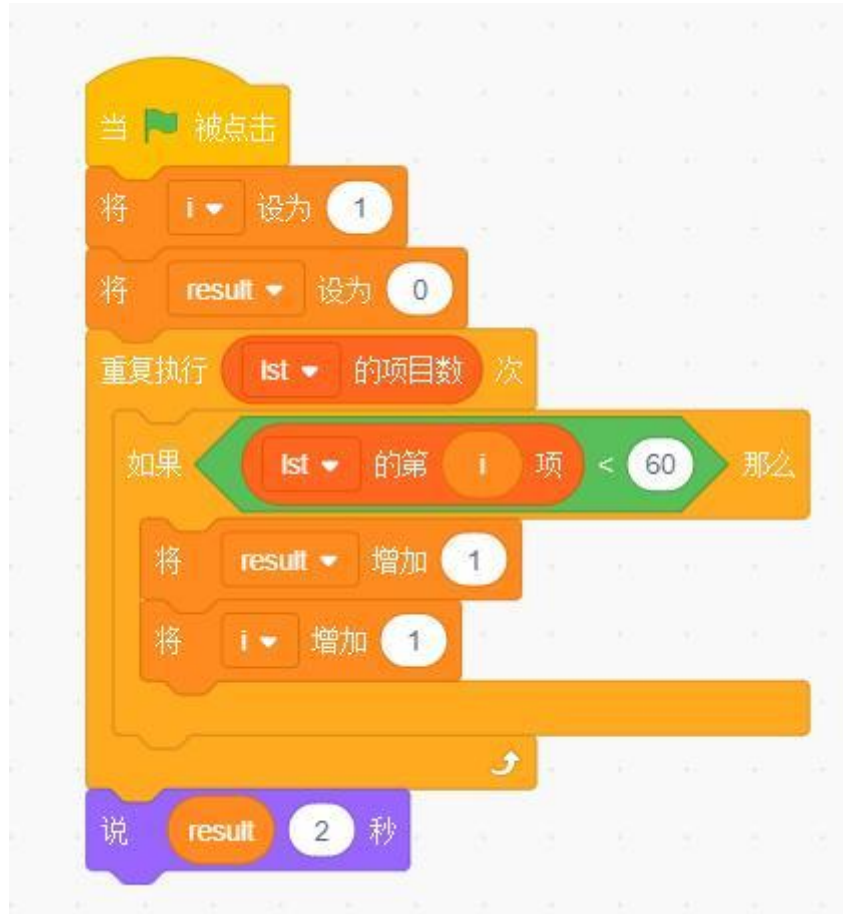


30、全班同学的成绩已经存储在列表“lst”中，小于 60 分为不及格，默认小猫角色，执行下列哪个程序可以让小猫说出不及格的人数？（ ）

A、



B、



C、



D、

```
当 被点击
将 i 设为 1
将 result 设为 0
重复执行 lst 的项目数 次
  如果 lst 的第 i 项 < 60 那么
    将 result 增加 1
  将 i 增加 1
说 result 2 秒
```

31、默认小猫角色，执行下列程序，变量 result 的结果是？（ ）

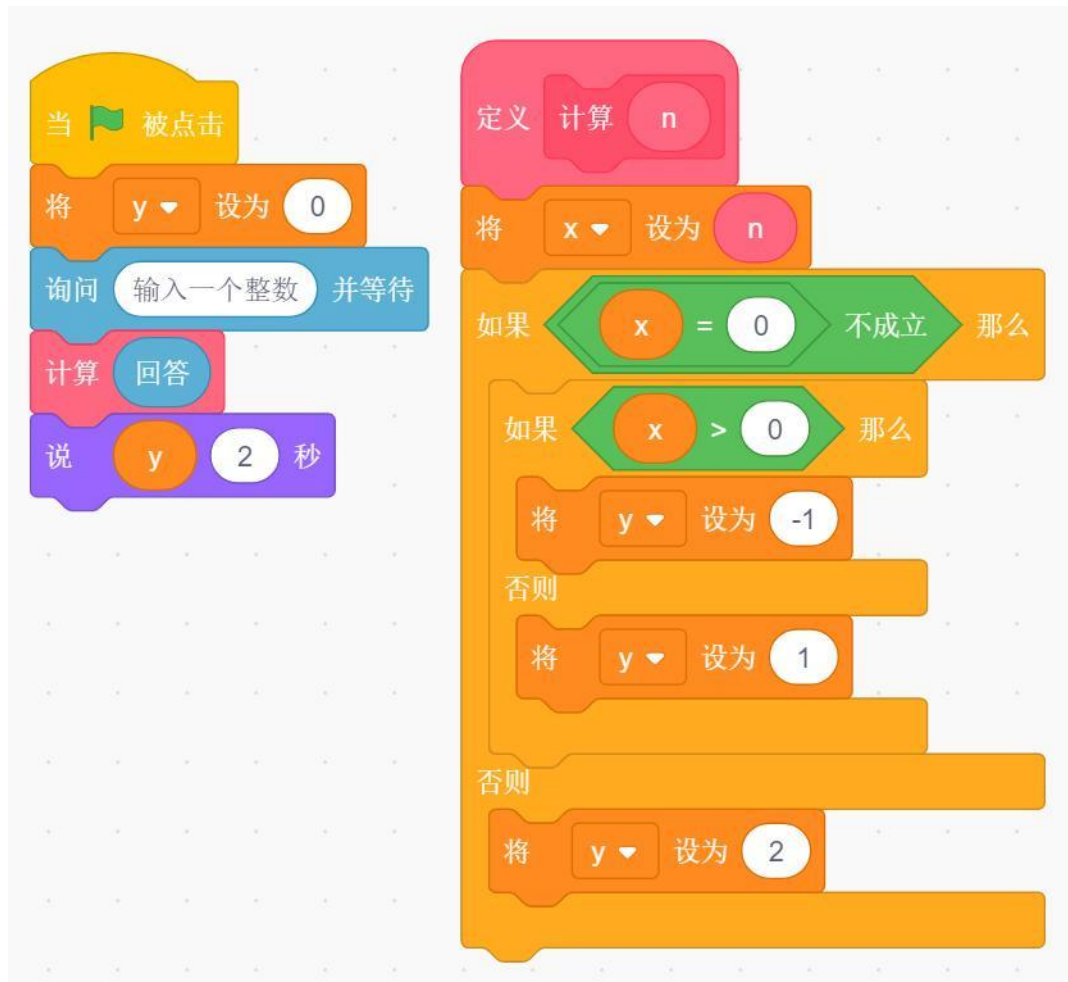
name	
1	Amir
2	Betty
3	Chales

+ 长度3 =

```
当 被点击
将 i 设为 1
将 result 设为 0
重复执行直到 i > name 的项目数
  如果 name 的第 i 项 = patrick 那么
    将 result 设为 i
    停止 这个脚本
  将 i 增加 1
```

- A、0
- B、1
- C、2
- D、3

32、默认小猫角色，执行下列程序，输入整数 10，小猫说出的值是（ ）？



- A、-1
- B、0
- C、1
- D、2

33、默认小猫角色，运行程序 1 和程序 2，关于变量“i”取值描述正确的是？（ ）



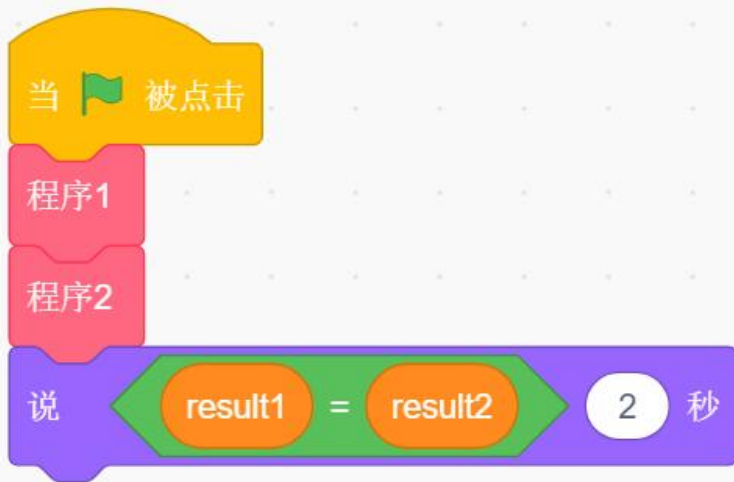
- A、运行程序 1 和程序 2 作用相同，鼠标在小猫身上按下并松开后使变量“i”增加 1
- B、运行程序 1 和程序 2，都不能使变量“i”增加 1
- C、运行程序 1，鼠标在小猫身上按下并松开后，变量“i”才会增加 1；运行程序 2，鼠标在小猫身上按下不需要松开，变量“i”立即增加 1
- D、运行程序 1，鼠标在小猫身上按下不需要松开，变量“i”立即增加 1；运行程序 2，鼠标在小猫身上按下并松开后，变量“i”才会增加 1

34、默认小猫角色，执行下列程序，绘制出的图形是？（ ）



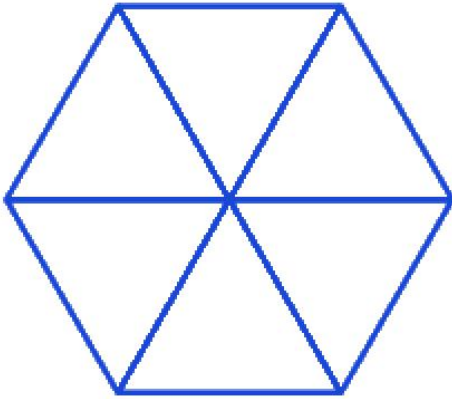
- A、两个面积相等且相邻的长方形
- B、两个面积不等且相邻的长方形
- C、两个面积相等但不相邻的长方形
- D、两个面积不等也不相邻的长方形

35、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的内容是？（ ）



- A、1
- B、0
- C、true
- D、false

36、默认小猫角色，绘制如下图形，程序中数字 1 至数字 4 依次填入？（ ）



```

当 被点击
  移到 x: 0 y: 0
  面向 90 方向
  全部擦除
  将笔的颜色设为 蓝色
  将笔的粗细设为 2
  重复执行 ① 次
    绘制图形 100
    右转 ② 度
  重复执行 ③ 次
    移动 1 步
    右转 ④ 度
  抬笔
  
```

- A、3、120、6、60
- B、3、60、6、120
- C、6、120、3、60
- D、6、60、3、120

37、默认小猫角色，若想实现颠倒字符串，比如输入“apple”，小猫会说“elppa”，下列代码中的“①”是？（ ）

```

当 被点击
  将 str 设为 
  询问 请输入一个字符串 并等待
  将 i 设为 1
  重复执行 回答 的字符数 次
    将 str 设为 ①
    将 i 增加 1
  说 str 2 秒
  
```


A、



B、



C、



D、



38、对 5 个不同的数据元素进行直接插入排序，最多需要进行比较次数是？（ ）

- A、8
- B、10
- C、12
- D、14

39、在排序算法中两两比较排序记录项，将那些与排序要求不符的记录交换位置，直到排好序为止的排序方法是？（ ）

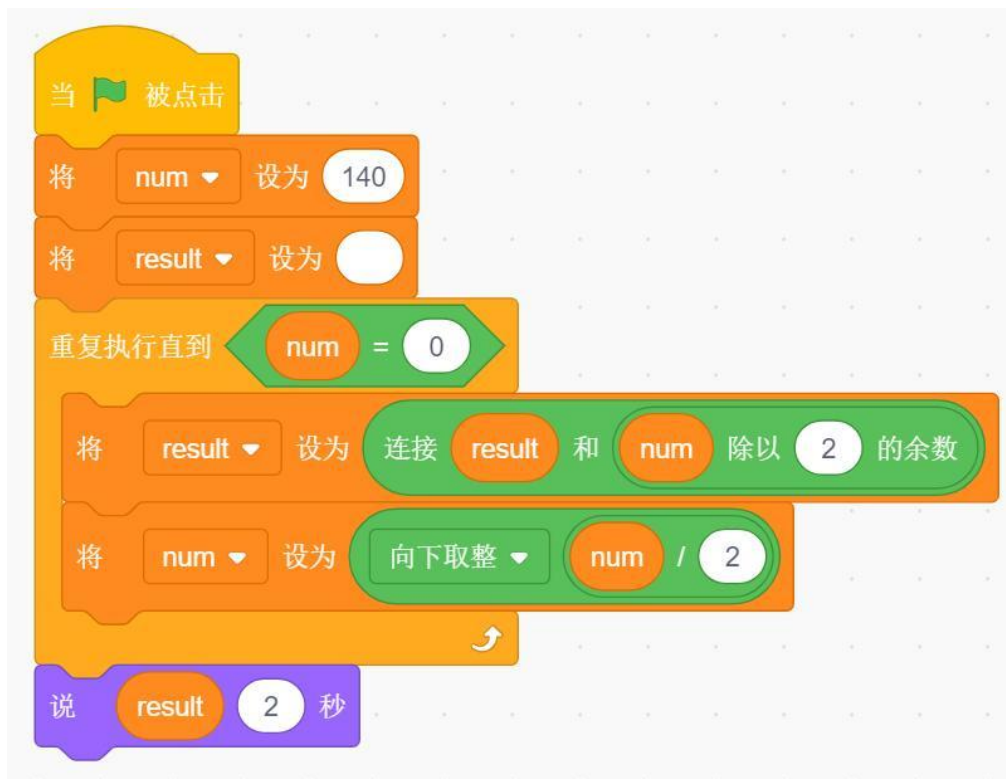
- A、插入排序
- B、交换排序
- C、选择排序
- D、并归排序

40、采用“除 2 取余，逆序排列”法可以将十进制数转换为二进制整数。例如：把 140 转换为二进制的计算步骤如下：

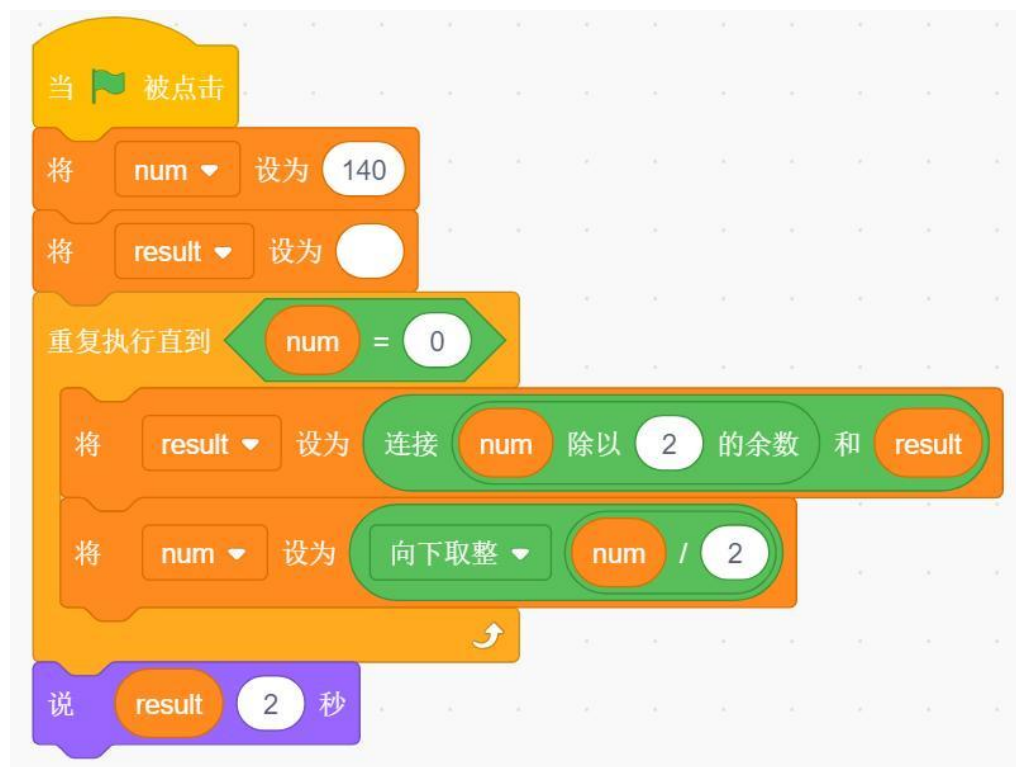
$$\begin{aligned} 140/2 &= 70 \dots\dots 0 \\ 70/2 &= 35 \dots\dots 0 \\ 35/2 &= 17 \dots\dots 1 \\ 17/2 &= 8 \dots\dots 1 \\ 8/2 &= 4 \dots\dots 0 \\ 4/2 &= 2 \dots\dots 0 \\ 2/2 &= 1 \dots\dots 0 \\ 1/2 &= 0 \dots\dots 1 \end{aligned}$$

余数逆序连接后，转换为二进制的结果为 10001100。默认小猫角色，下列哪个程序能够求出 140 对应的二进制整数？（ ）

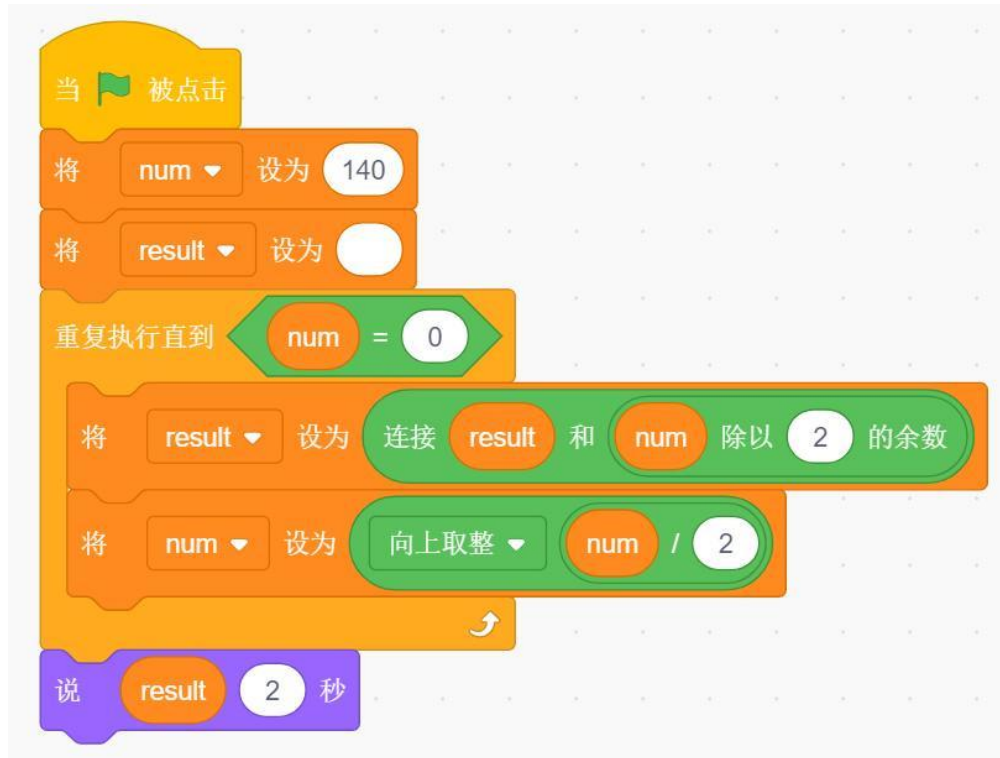
A、



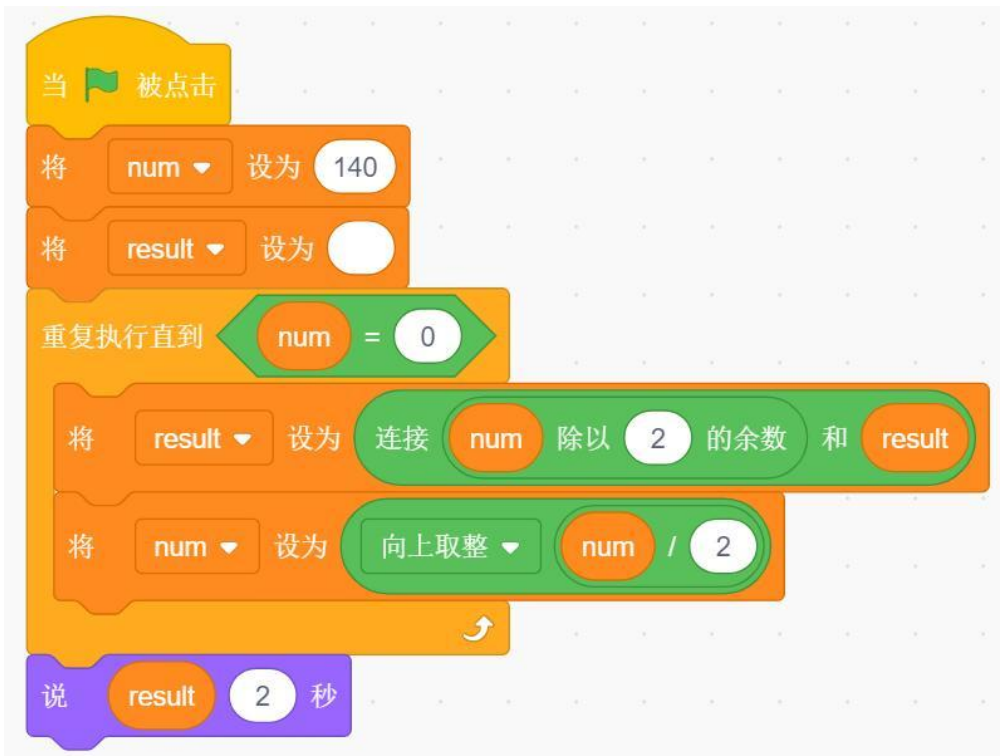
B、



C、



D、



二、判断题

41、单击如图所示积木，将生成一个介于 1.5 和 2.5 之间的一位小数。（ ）



- A、正确
- B、错误

42、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

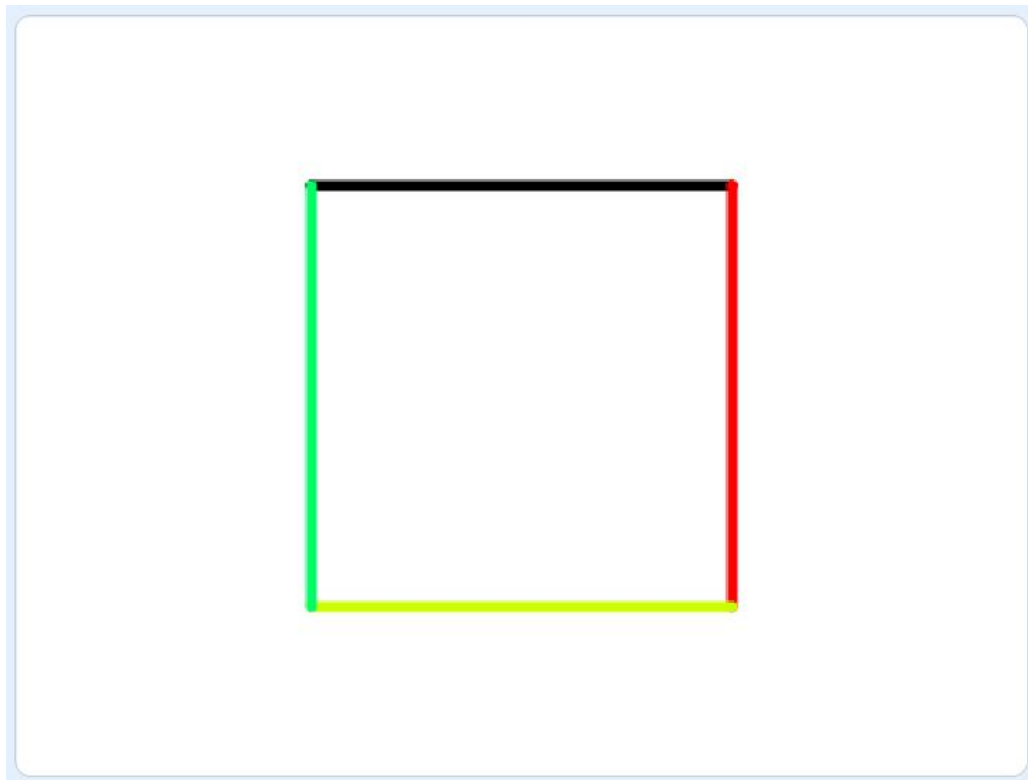
43、当克隆体启动时会一直朝着鼠标指针的方向移动，如果碰到舞台边缘，克隆体就消失。（ ）



- A、正确
- B、错误

44、运行下列程序后，舞台上能看到如下左图所示的正方形。（ ）





A、正确

B、错误

45、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

46、默认小猫角色，执行下列代码，列表 lst 中从上到下分别为 1，3，5，7，9，11。（ ）



A、正确

B、错误

47、默认小猫角色，输入水果 Orange，执行下列程序，小猫最后说出 5。（ ）

```

当 绿色旗 被点击
询问 请输入一种水果 并等待
计算 回答
说 i 2 秒

定义 计算 s
将 i 设置为 1
重复执行直到 s 的第 i 个字符 = n
将 i 增加 1

```

- A、正确
- B、错误

48、默认小猫角色,下面两段代码都能实现按下 a 键或者按下 b 键使角色旋转。
()

```

程序1
当 绿色旗 被点击
面向 90 方向
重复执行
  如果 按下 a 键? 那么
    右转 15 度
  如果 按下 b 键? 那么
    右转 15 度

程序2
当 绿色旗 被点击
面向 90 方向
重复执行
  如果 按下 a 键? 或 按下 b 键? 那么
    右转 15 度

```

- A、正确

B、错误

49、列表 list 保存了 6 个数字，如左图所示，按从大到小顺序进行排序，插入排序第三趟的排序结果为右图所示。（ ）

list	
1	15
2	20
3	10
4	21
5	7
6	9
+ 长度6 =	


list	
1	21
2	20
3	15
4	10
5	7
6	9
+ 长度6 =	

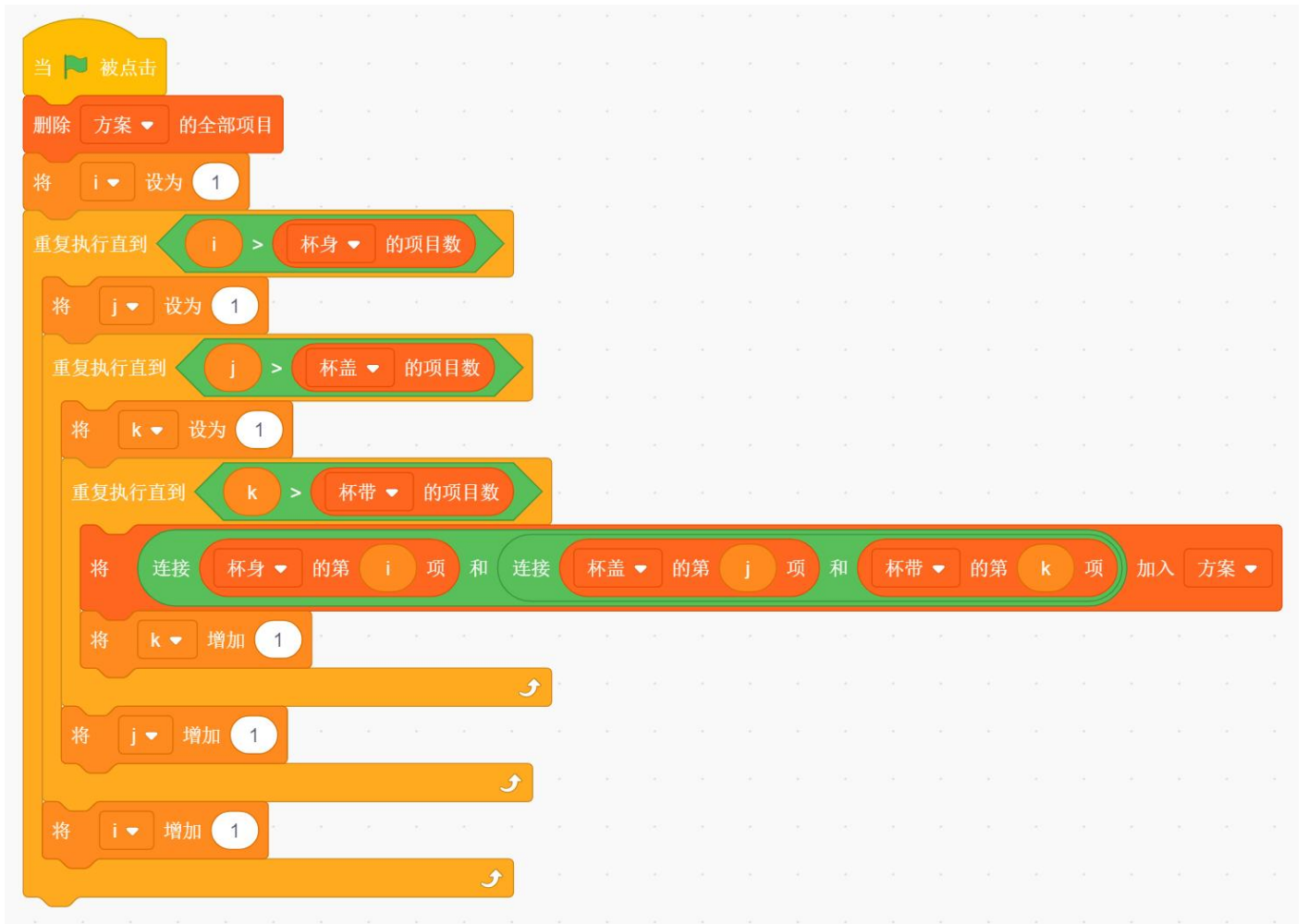
A、正确

B、错误

50、某水杯有多种颜色供客户挑选，列表“杯身”存储黑白两种颜色，“杯盖”存储蓝红两种颜色，“杯带”存储紫粉黄三种颜色，默认小猫角色，执行下列程序可以将水杯能够搭配的不同颜色方案存储到列表“方案”中，保存的格式为杯身颜色+杯盖颜色+杯带颜色，如“白红黄”。（ ）

杯身	杯盖	杯带	方案
1 黑	1 蓝	1 紫	(空)
2 白	2 红	2 粉	
		3 黄	
+ 长度2 =	+ 长度2 =	+ 长度3 =	+ 长度0 =





- A、正确
- B、错误