

预览—收藏—关注

# 考点课堂 素材精粹

第十版

依据考试大纲 总结命题规律

辅导备考策略 历年考题详析

梳理考试要点 总结核心知识

筛选最新考点 拓展解题思路

精编典型习题 积累备考经验

全真模拟测试 预测考试趋势

注：下载前请仔细阅读资料，以实际预览内容为准

让学习为我们创造终生价值


## 2022.09 青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（三级）

分数：100 题数：38

### 一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 运行下列程序后，结果为 120 的是？（ ）

A.



The code block for option A consists of the following steps:


- 当 旗帜 被点击 (When the green flag is clicked)
- 将 数字 设置为 0 (Set number to 0)
- 将 累乘 设置为 1 (Set multiplier to 1)
- 重复执行 5 次 (Repeat 5 times)
- 将 累乘 设置为 累乘 \* 数字 (Set multiplier to multiplier \* number)
- 将 数字 增加 1 (Increase number by 1)
- 说 累乘 2 秒 (Say multiplier for 2 seconds)

B.

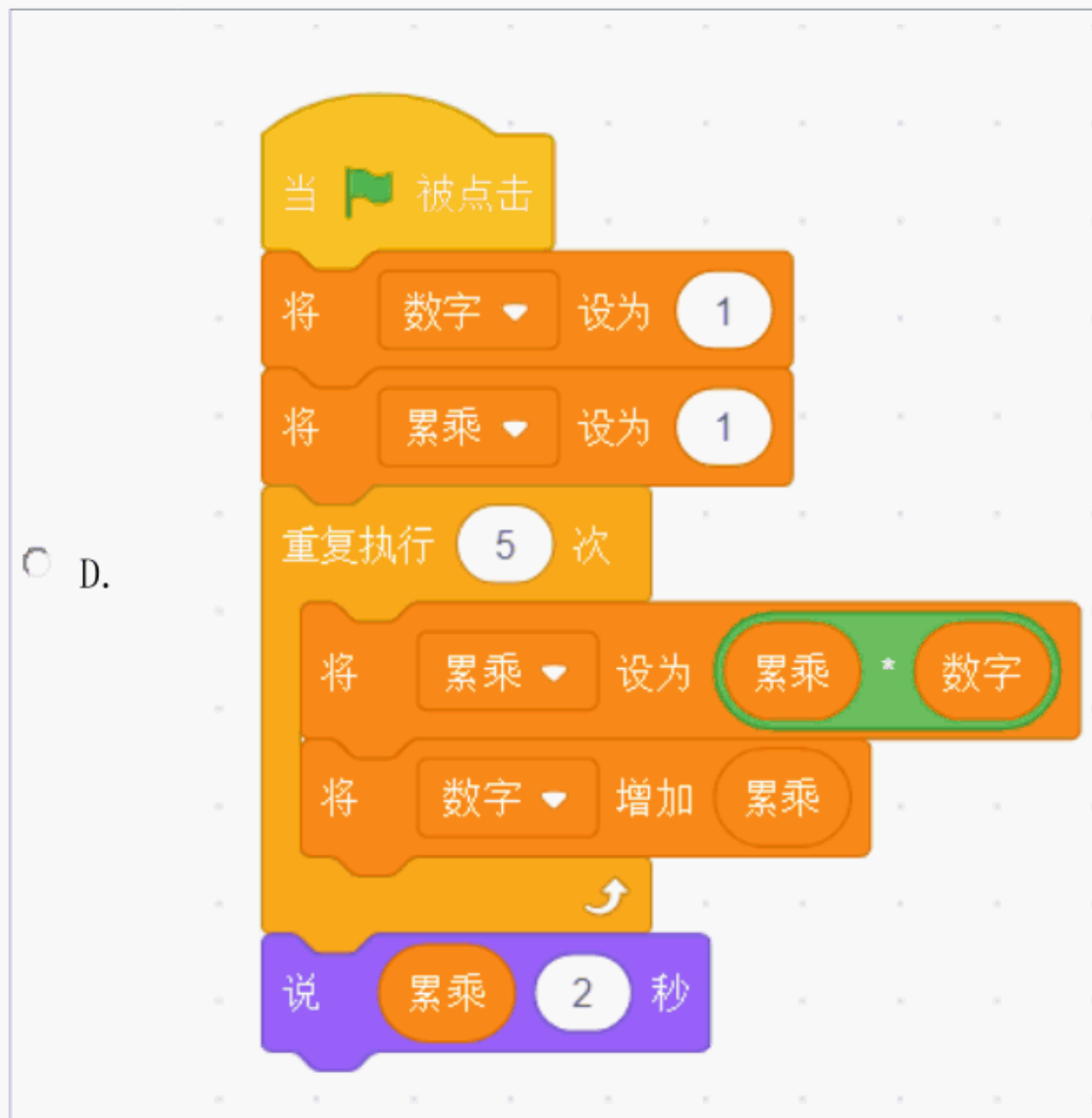


The code block B consists of the following steps:  
1. When the green flag is clicked, set the variable '数字' (Number) to 1.  
2. Set the variable '累乘' (Product) to 0.  
3. Repeat the following loop 5 times:  
   - Set '累乘' to '累乘 \* 数字' (Product \* Number).  
   - Increase '数字' by 1.  
4. Say '累乘' for 2 seconds.

C.



The code block C consists of the following steps:  
1. When the green flag is clicked, set the variable '数字' (Number) to 1.  
2. Set the variable '累乘' (Product) to 1.  
3. Repeat the following loop 5 times:  
   - Set '累乘' to '累乘 \* 数字' (Product \* Number).  
   - Increase '数字' by 1.  
4. Say '累乘' for 2 seconds.



试题编号：20220426-jj-011

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：较难

试题解析：本题考察阶乘知识， $1*2*3*4*5$  的结果为 120.

考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

2. 运行下列程序，最后说出的内容是？（ ）



- A. 2020
- B. 2021
- C. 2022
- D. 2023

试题编号: 20220426-jj-015

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 容易

试题解析: 简单的循环题。

考生答案: C

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

3. 运行下列程序, 最后角色面向的方向是? ( )



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

试题编号：20220426-jj-024

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：90+2\*15=120。因而面向 120 度方向。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

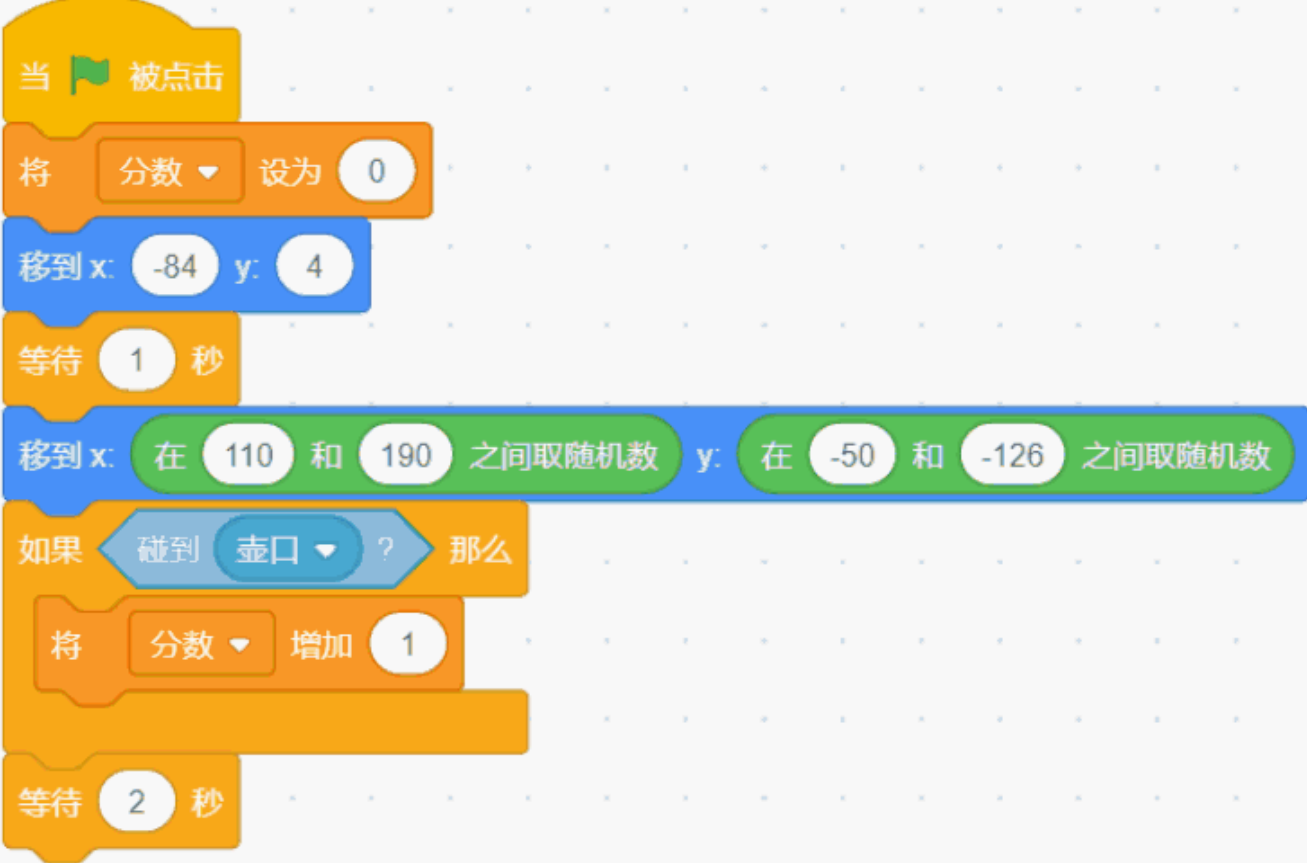
评价描述：

投壶是古代六艺之一，小明手中有 10 支箭，投进壶内加一分，没有投进不得分。运行下列程序，说法正确的是？（ ）

4.



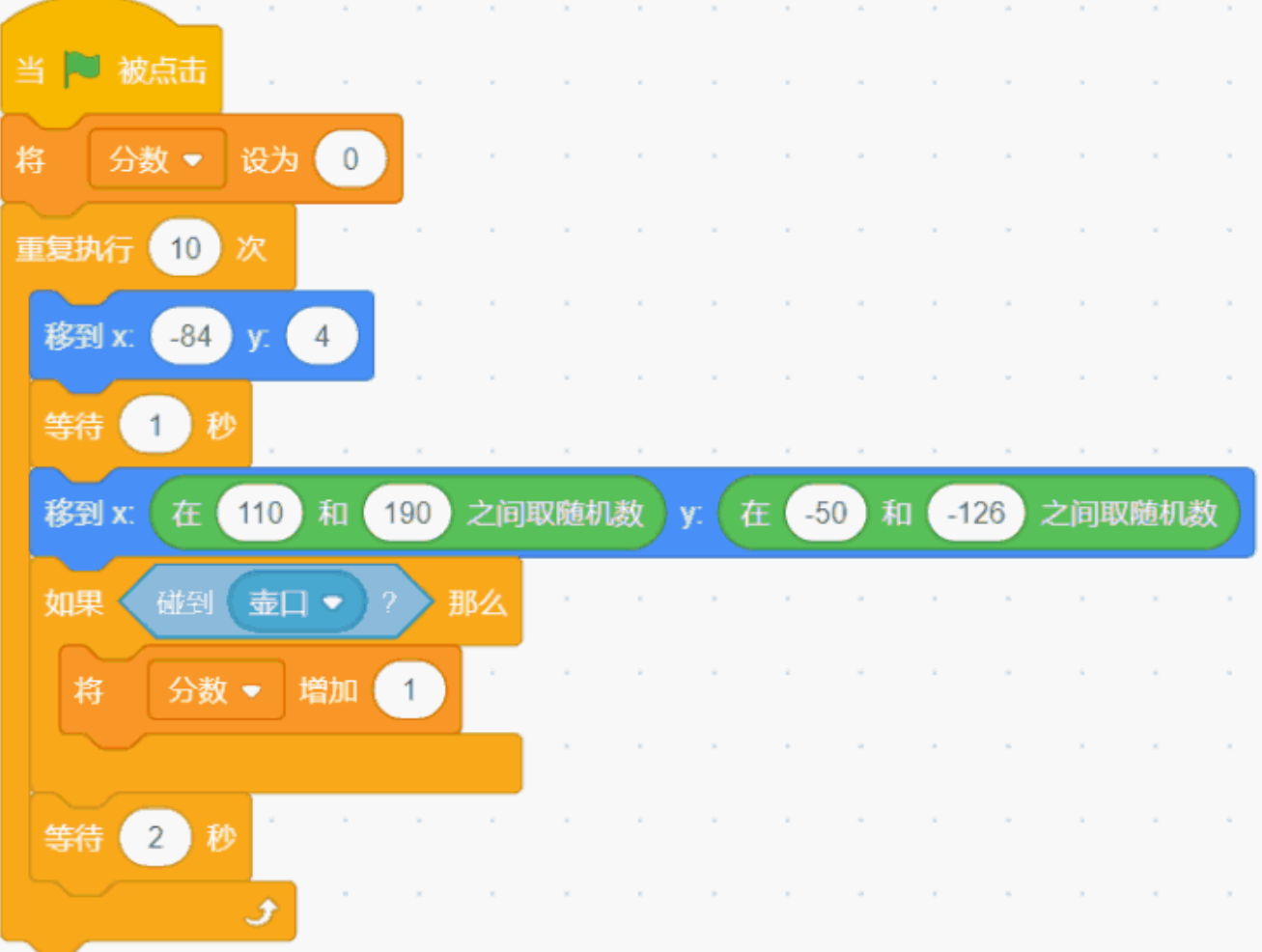
A.



```
当 旗帜 被点击
将 分数 设置为 0
移到 x: -84 y: 4
等待 1 秒
移到 x: 在 110 和 190 之间取随机数 y: 在 -50 和 -126 之间取随机数
如果 碰到 壶口 ? 那么
  将 分数 增加 1
等待 2 秒
```

Scratch code block A: When the green flag is clicked, set the score to 0, move to x: -84, y: 4, wait 1 second, move to x: random number between 110 and 190, y: random number between -50 and -126. If it touches the pot opening, increase the score by 1, then wait 2 seconds.

B.



```
当 旗帜 被点击
将 分数 设置为 0
重复执行 10 次
  移到 x: -84 y: 4
  等待 1 秒
  移到 x: 在 110 和 190 之间取随机数 y: 在 -50 和 -126 之间取随机数
  如果 碰到 壶口 ? 那么
    将 分数 增加 1
  等待 2 秒
```

Scratch code block B: When the green flag is clicked, set the score to 0, repeat the following 10 times: move to x: -84, y: 4, wait 1 second, move to x: random number between 110 and 190, y: random number between -50 and -126. If it touches the pot opening, increase the score by 1, then wait 2 seconds.

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/457051135042006043>