

A.	50
B.	55
C.	45
D.	60

试题编号：20190830111752582

试题类型：单选题

B

4. 运行程序，输入 cdefgh 后，变量“字符串”的值是（ ）

```

当 被点击
将 指针 设置为 0
将 字符串 设置为 0
询问 请输入一个字符串 并等待
重复执行 回答 的字符数 次
  将 指针 增加 1
  如果 指针 除以 2 的余数 = 0 那么
    将 字符串 设置为 连接 字符串 和 回答 的第 指针 个字符

```

A.	hfd
B.	dfh0
C.	0dfh
D.	dfh

试题编号：20190830111752488

试题类型：单选题

□□□□□C

建立一个查询重名的系统，程序中的空缺处应该依次填写（ ）

5

姓名	
1	李明
2	王明
3	李明华
4	王小勇
5	李明
6	张飞
7	张小飞
8	王大勇
9	张大飞
10	王小勇
11	张飞





- A. 的项目数 的第 项
- B. 的项目数 的第 项
- C. 的项目数 的第 项
- D. 的项目数 的第 项

试题编号：20190830111752660

试题类型：单选题

□□□□□B

6. 如图用列表做了一个随机抽签程序，程序中的空缺处应该填写（ ）

```

当按下 空格 键
将 奖项 设为
等待 5 秒
说 连接 在 连接 恭喜你获得 和 和 等奖 之间取随机数 和

```

奖项	
1	电视机
2	平板电脑
3	移动硬盘
4	数字收音机
5	U盘
+ 长度5 =	



A.

```

在 1 和 5 之间取随机数
在 1 和 5 之间取随机数
奖项 的第 在 1 和 5 之间取随机数 项

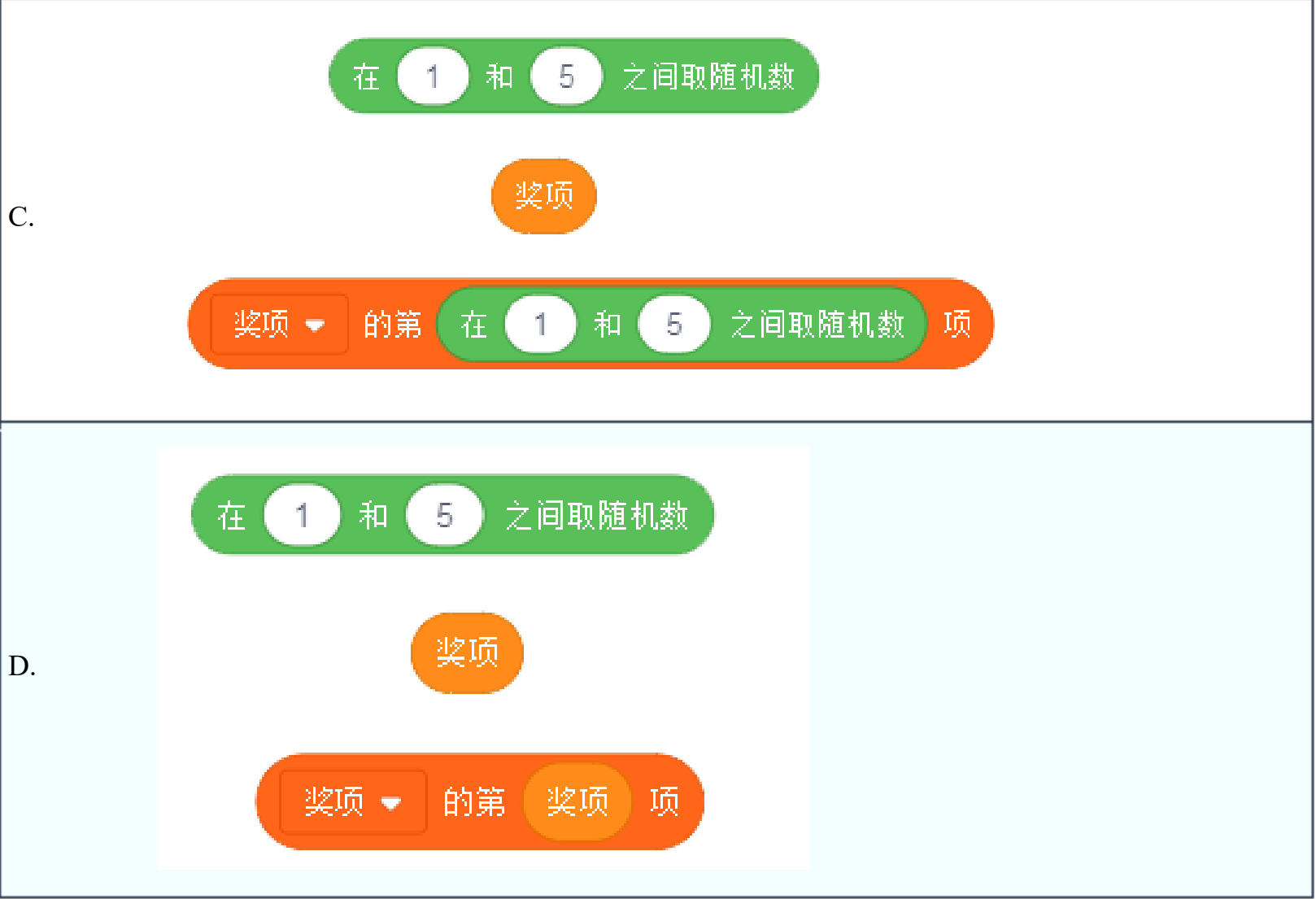
```

B.

```

在 1 和 5 之间取随机数
奖项
奖项 的第 在 1 和 5 之间取随机数 项

```



试题编号：20190830111752676

试题类型：单选题

D

7. 在 Scratch3 中，关于列表描述错误的是（ ）

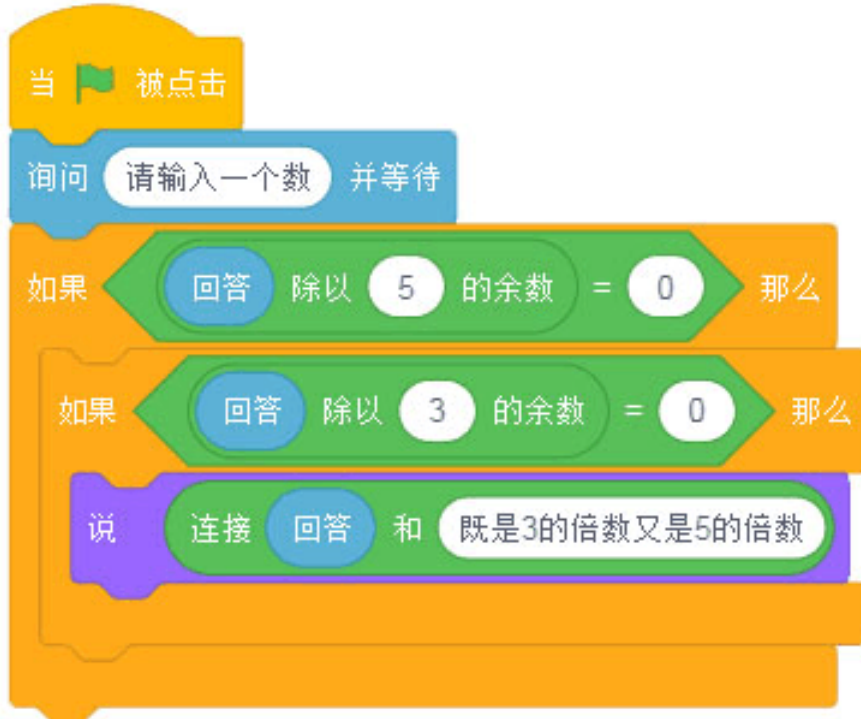
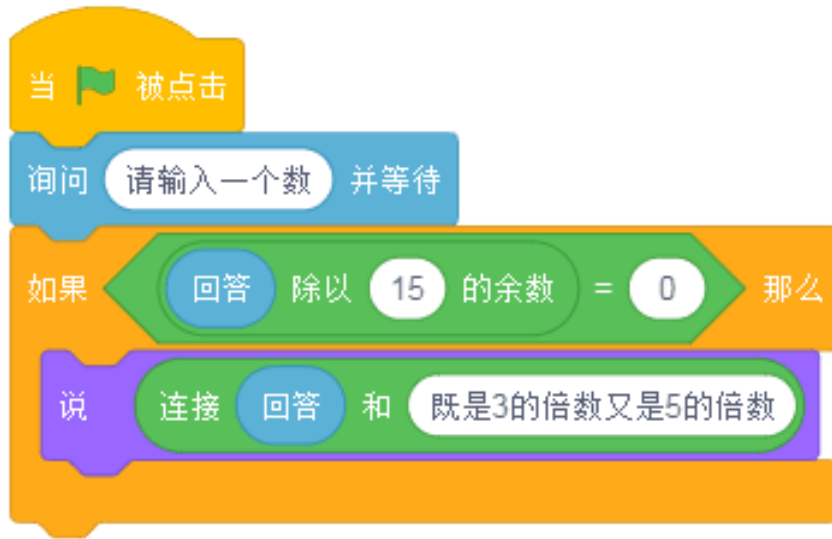
A.	可以将列表的指定项进行删除或替换
B.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> “date”“Date” <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
C.	列表只能作用于指定的角色，不能作用于所有的角色。
D.	列表和变量一样，都可以在舞台上显示或隐藏。

试题编号：20190830111752629

试题类型：单选题

C

8. 如图所示下面的三个程序，可以计算出既是 3 的倍数又是 5 的倍数的程序是（ ）



A.	①、②
B.	①、③
C.	②、③
D.	①、②、③

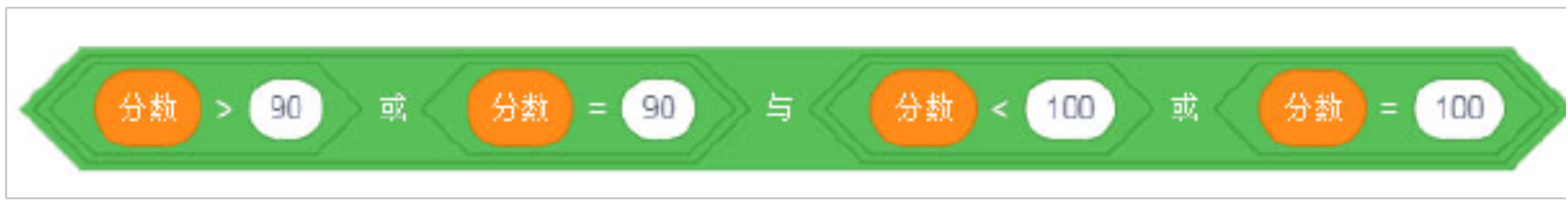
试题编号：20190830111752754

试题类型：单选题

D

9 刚结束的数学考试，满分是 100 分，成绩大于等于 90 的即为优秀，那么，判断分数为优秀的条件为 ()

①



②



③

A.	① ③
B.	③
C.	① ②
D.	① ② ③

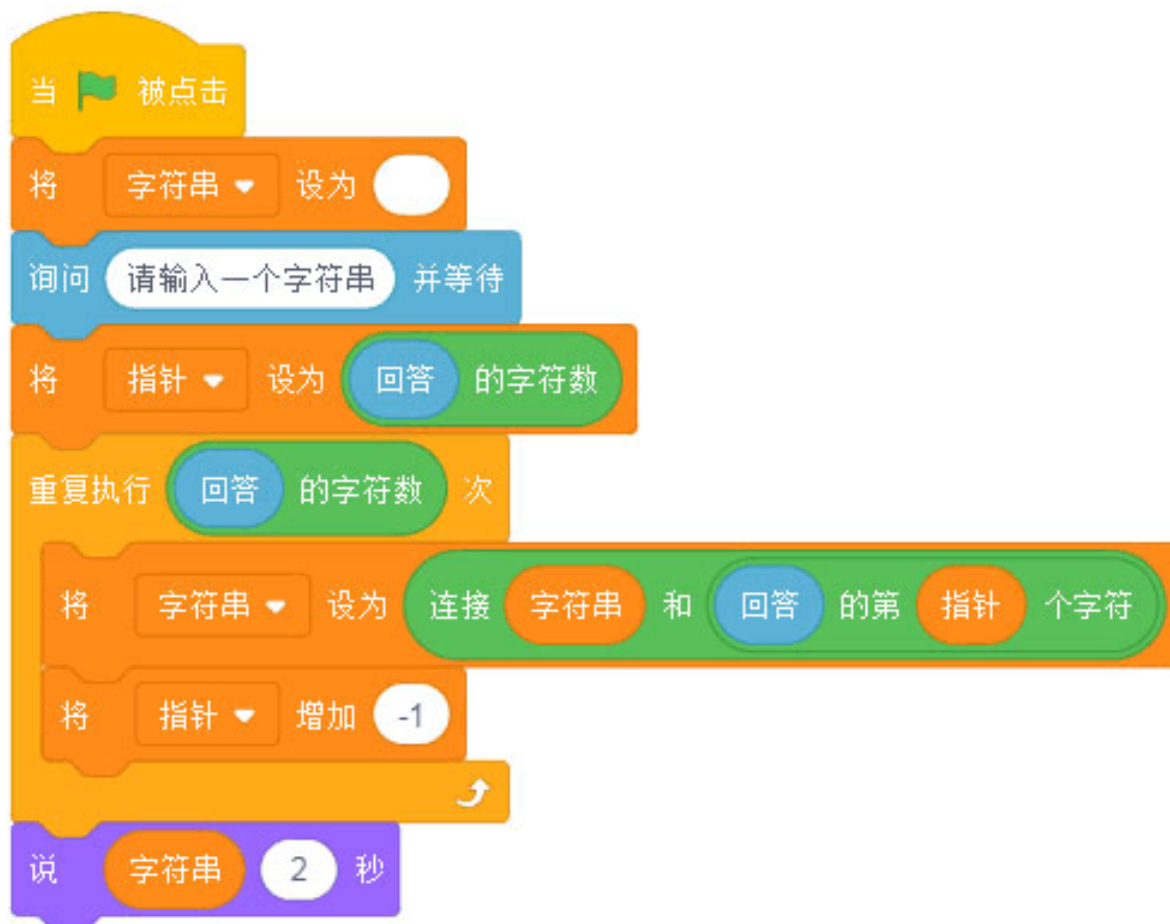
试题编号：20190830111752707

试题类型：单选题

D

运行程序，输入 ABCDE 后，小猫说出的内容是？（ ）

10.



A. 0ABCDEF

	FEDCBA
C.	0FEDCBA
D.	ABCDEF0

试题编号：20190830111752520

试题类型：单选题

B

运行如下所示程序后，角色说出的数值为（ ）

11.

```

当绿色旗被点击
  重复执行 12 次
    重复执行 34 次
      右转 16 度
    面向 90 方向
  说 方向
  
```

A.	48
B.	0
C.	90
D.	180

试题编号：20190830111752613

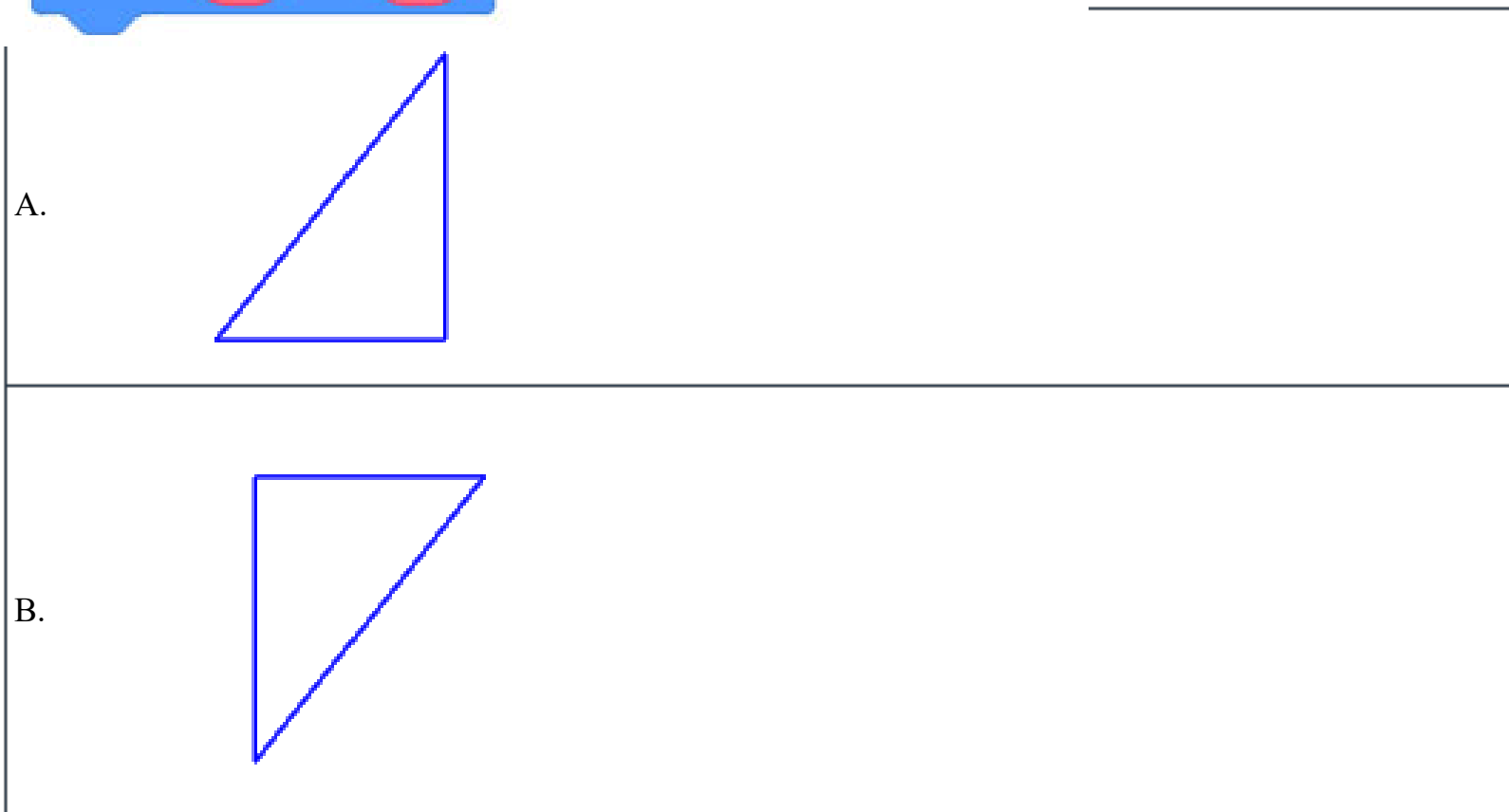
试题类型：单选题

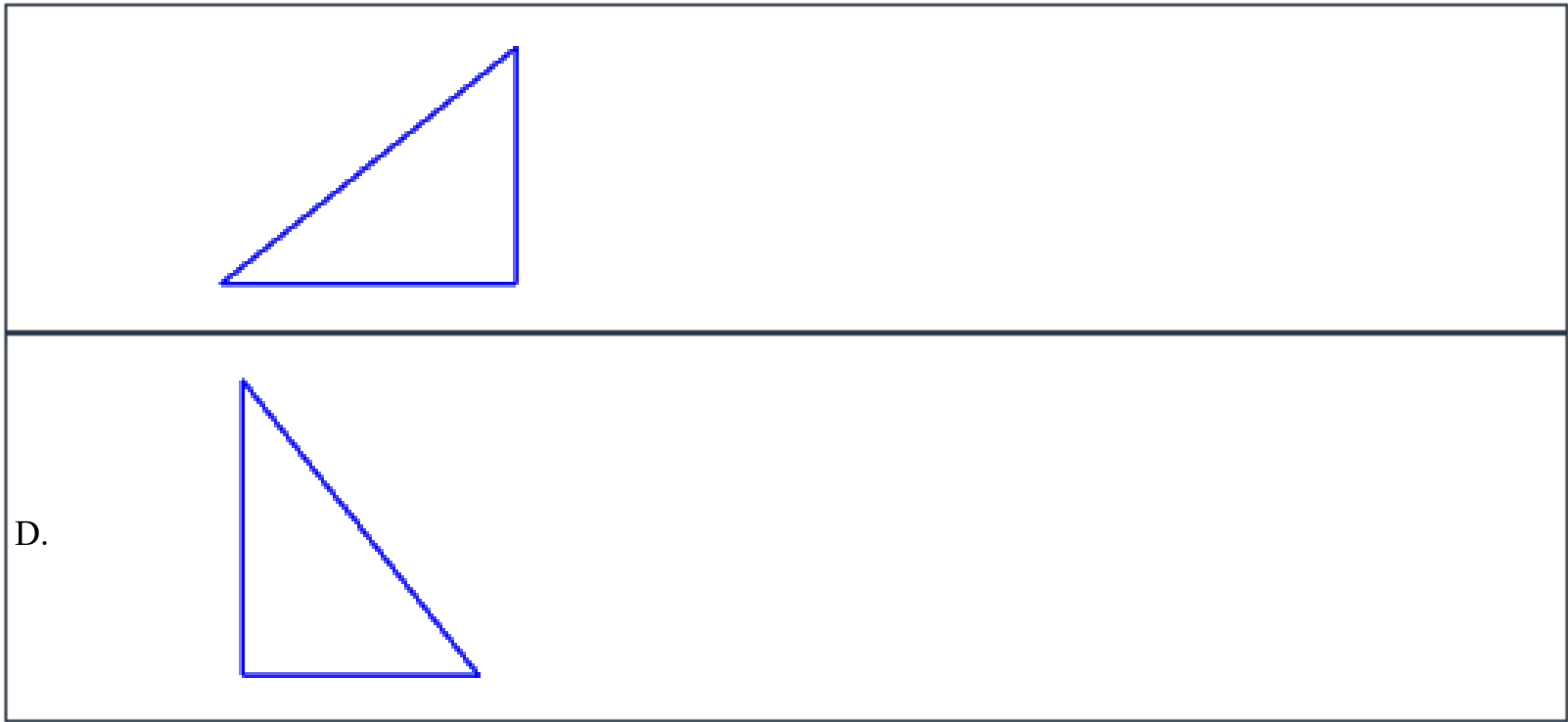
C

12. 自制如下所示的积木，运行程序后，角色在舞台上画出的图形为（ ）

```
当 被点击
全部擦除
x坐标 0 y坐标 100 L1 100 L2 80
```

```
定义 x坐标 x y坐标 y L1 L1 L2 L2
抬笔
移到 x: x y: y
落笔
将y坐标增加 -1 * L1
左转 90 度
将x坐标增加 L2
移到 x: x y: y
```





试题编号：20190830111752535

试题类型：单选题

□□□□D

运行以下程序，输入一个三位数，程序计算出这个三位数各个数位上的数字之和，程序中的空白处应该填写（ ）

13.

```

当 被点击
将 和 设置为 0
询问 请输入一个三位数 并等待
将 数 设置为 回答
重复执行 3 次
  将 余数 设置为 数 除以 10 的余数
  将 数 设置为 
  将 和 增加 余数

```



D.	

试题编号：20190830111752723

试题类型：单选题

□□□□□C

自制一个积木，如下所示，输入指定的时间，初始的 x 坐标，折返点的 x 坐标，一级 y 坐标，角色会进行一次往返跑。程序中空缺出应该依次填写的内容为（ ）

当 被点击

水平定点往返跑 在 秒内 在x1 和x2 往返 y设定为

定义 水平定点往返跑 在 秒 秒内 在x1 x1 和x2 x2 往返 y设定为 y

14. 将旋转方式设为 左右翻转

面向 90 方向

移到 x: x1 y: y

在 秒 / 2 秒内滑行到 x: ① y: y

面向 ② 方向

在 秒 / 2 秒内滑行到 x: ③ y: y

A.	<input type="text" value="x2"/>	90	<input type="text" value="x1"/>
B.	<input type="text" value="x1"/>	-90	<input type="text" value="x2"/>

	x2	-90	x1
D.	x1	90	x2

试题编号：20190830111752551

试题类型：单选题

□□□□□C

依次输入两个数，然后将这两个数的值进行交换，可以实现该功能的程序是（）

15.

```

当 被点击
询问 请输入第1个数 并等待
将 a 设为 回答
询问 请输入第2个数 并等待
将 b 设为 回答
将 c 设为 b
将 b 设为 a
将 a 设为 c

```

①

```

当 被点击
询问 请输入第1个数 并等待
将 a 设为 回答
询问 请输入第2个数 并等待
将 b 设为 回答
将 a 设为 b
将 b 设为 a

```

②

```

当 被点击
询问 请输入第1个数 并等待
将 a 设为 回答
询问 请输入第2个数 并等待
将 b 设为 回答
将 c 设为 a
将 a 设为 b
将 b 设为 c

```

③

A.	①
B.	②
C.	① ③
D.	③

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/735230021133011034>