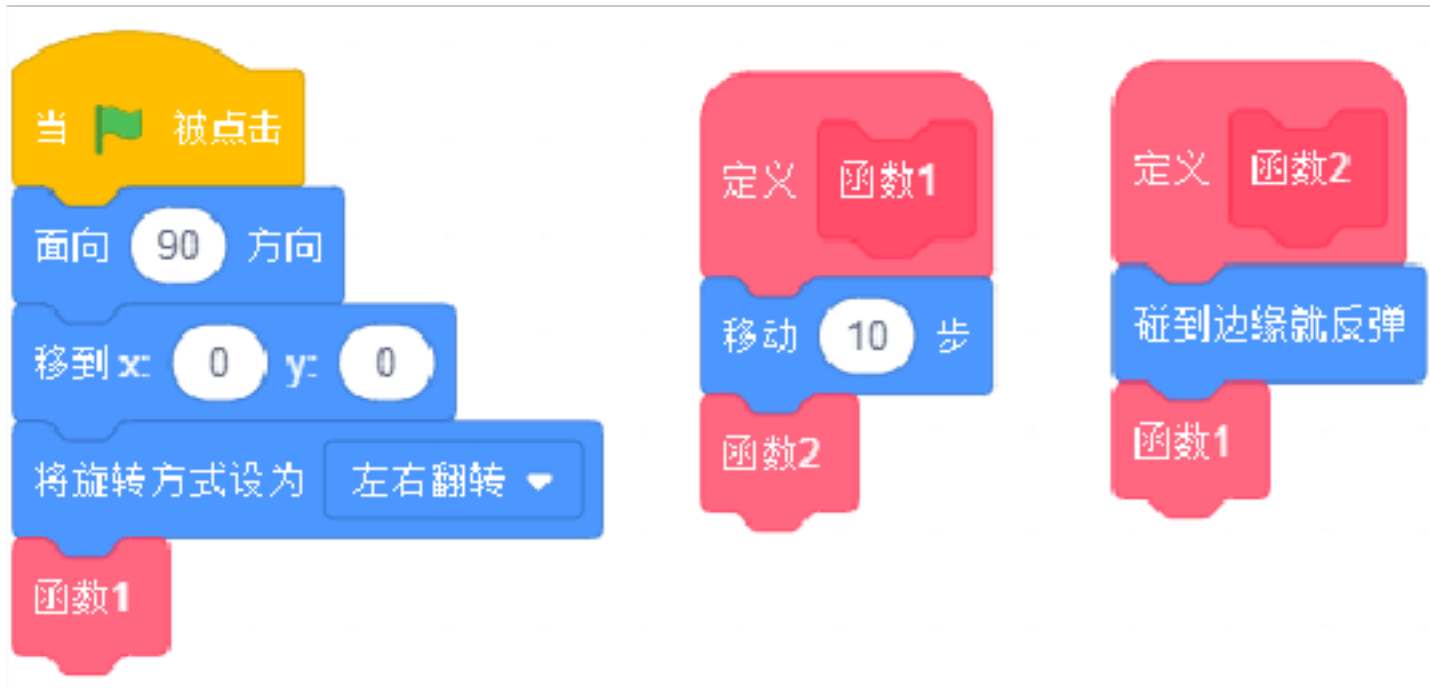


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（四级）

分数：100 题数：29

一、单选题(共 15 题，每题 2 分，共 30 分)

1. 运行如下图所示的程序后，以下描述正确的是？（ ）



- A. 角色停留在 (0,0) 的位置，不会移动。
- B. 角色会在舞台上沿水平方向不停地左右往返移动，碰到边缘就反弹。
- C. 角色会向右沿水平方向移动，碰到边缘后就停止移动。
- D. 角色停留在坐标 (10,0) 的位置。

试题编号：

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

2. 小明同学非常喜欢吃香蕉，运行如下图所示的程序，小明输入“banana”并按下回车键后，小猫说出的内容是？（ ）

```
当 被点击
将 a 设置为 0
将 字符串 设置为 
询问 请输入你喜欢吃的水果的英文名称 并等待
重复执行 回答 的字符数 次
  如果 a 除以 2 的余数 = 0 那么
    将 字符串 设置为 连接 字符串 和 banana 的第 a 个字符
  将 a 增加 1
说 字符串
```



- aaa
- A.
- aan
- B.
- bnn
- C.

aa

D.

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: A

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

3. 运行程序 1 和程序 2, 关于变量“计数”的值描述正确的是? ()

程序1

程序2

程序1的脚本逻辑: 当被点击时, 将计数设置为0, 进入重复执行循环。循环内: 等待按下空格键, 然后等待按下空格键不成立, 最后将计数增加1。

程序2的脚本逻辑: 当被点击时, 将计数设置为0, 进入重复执行循环。循环内: 等待按下空格键, 然后将计数增加1, 最后等待按下空格键不成立。

运行程序 1 和程序 2 作用相同, 按下空格键并松开后使变量“计数”增加 1。

A.

运行程序 1 和程序 2, 都不能使变量“计数”加 1。

B.

运行程序 1, 按下空格键松开后, 变量“计数”才会加 1; 运行程序 2, 按下空格键后不需要松开, 变量“计数”立即加 1。

C.

运行程序 1, 按下空格键不需要松开, 变量“计数”立即加 1; 运行程序 2, 按下空格键松开后, 变量“计数”才会加 1。

D.

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: C

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

4. 计算数列 $1-2+3-4+5-6+7-8+9-10$ 的和, 以下哪些程序可以计算出该数列的和? ()

程序1

当 被点击

将 和 设置为 0

将 加数 设置为 0

重复执行 10 次

将 加数 增加 1

如果 加数 除以 2 的余数 = 1 那么

将 和 增加 加数

否则

将 和 增加 0 - 加数

程序1

```
当 被点击
将 和 设置为 0
将 加数 设置为 0
重复执行 10 次
  将 加数 增加 1
  如果 加数 除以 2 的余数 = 0 那么
    将 k 设置为 -1
  否则
    将 k 设置为 1
  将 和 增加 k * 加数

```

程序2

```

当 被点击
  将 和 设为 0
  将 加数 设为 0
  重复执行 10 次
    如果 加数 除以 2 的余数 = 1 那么
      将 k 设为 1
    否则
      将 k 设为 -1
    将 和 增加 k * 加数
    将 加数 增加 1
  
```

程序3

```

当 被点击
  将 和 设为 -1 * 5
  
```

程序4

- 程序 1、程序 4
- A.
- 程序 1、程序 2、程序 3、程序 4
- B.
- 程序 2、程序 3、程序 4
- C.



程序 1、程序 2、程序 4

D.

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: D

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

5. 默认小猫角色, 运行下图所示的程序, 角色说出的内容是? ()



0

A.



1

B.



false

C.



true

D.

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: C

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

6. 下列关于程序 1 和程序 2 的描述正确的是？（ ）

程序1

程序2

程序1的脚本：当绿色旗被点击时，将旋转方式设为任意旋转。然后进入一个重复执行的循环，循环内包含：等待按下a键？、重复执行直到按下b键？、右转15度。

程序2的脚本：当绿色旗被点击时，将旋转方式设为任意旋转。然后进入一个重复执行的循环，循环内包含：如果按下a键？那么、重复执行直到按下b键？、右转15度。

- A. 运行程序 1 和程序 2 的效果相同，只按下 a 键不按其他键，角色开始转动；然后松开 a 键按下 b 键，角色停止转动。
- B. 运行程序 1 只按下 a 键不按其他键，角色开始转动，然后松开 a 键按下 b 键，角色停止转动；运行程序 2，只按下 a 键不按其他键角色不旋转。
- C. 运行程序 1，只按下 a 键不按其他键角色不旋转；运行程序 2 只按下 a 键不按其他键，角色开始转动；松开 a 键按下 b 键角色停止转动。
- D. 运行程序 1 和程序 2 只按下 a 键不按其他键，角色都不旋转转动。

试题编号：

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：A

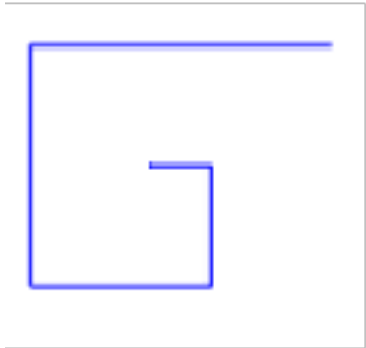
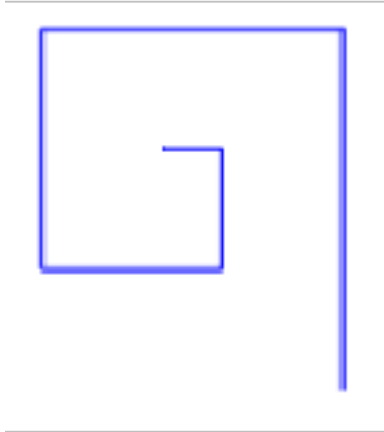
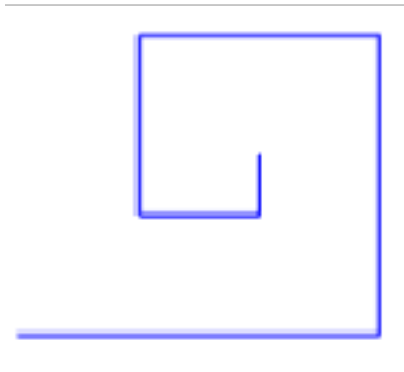
考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

7. 运行如下图所示的程序，角色绘制出的图形为？（ ）

The image shows two Scratch scripts. The first script, triggered by a 'when green flag clicked' event, sets the direction to 90 degrees, moves to the origin (0,0), erases everything, and starts drawing. It then sets a variable 'k' to 20 and calls a custom block named '画图'. The second script, '定义 画图', moves 'k' steps, turns right 90 degrees, checks if 'k' is greater than 100. If so, it stops all scripts. If not, it increments 'k' by 20 and calls the '画图' block again.

- A. 
- B. 
- C. 

a=5 b=5

C.

a=7 b=5

D.

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: D

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

9. 已知如下图所示的列表“数据”，与进行程序后，小猫角色说出的值为？（ ）

The image shows a Scratch code block and a list named "数据". The list contains the following items:

Index	Value
1	6
2	8
3	10
4	4
5	12

The code blocks are:

- 当 被点击
- 将 18 加入 数据
- 在 数据 的第 4 项前插入 9
- 删除 数据 的第 3 项
- 将 a 设为 数据 的第 3 项 + 数据 的第 4 项
- 将 b 设为 数据 的第 1 项 + 数据 中第一个 8 的编号
- 说 a + b

A.





B.



C.



D.



试题编号：

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：淘宝搜索店铺：徐老师少儿编程

10. 列表“编程语言”中存储了5项数据，运行如下图所示的程序后，列表中储存的数据为？（ ）

当  被点击

在 编程语言 ▾ 的第 1 项前插入 Scratch

将 VB 加入 编程语言 ▾

删除 编程语言 ▾ 的第 $\lceil \frac{\text{编程语言 ▾ 的项目数}}{2} \rceil$ 项

编程语言

- Python
- C++
- Basic
- C
- Java

+ 长度5 =

A.

编程语言

- VB
- Scratch
- Python
- Basic
- C
- Java

+ 长度6 =

B.

编程语言

- Scratch
- Python
- C++
- C
- Java
- VB

+ 长度6 =



C.

编程语言	
1	VB
2	Scratch
3	Python
4	C++
5	Basic
6	Java
+ 长度6 =	



D.

编程语言	
1	Scratch
2	Python
3	Basic
4	C
5	Java
6	VB
+ 长度6 =	

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

11. 班级图书角有六本图书, 如下图列表所示, 要将列表中的“淘气包马小跳”替换成“皮皮鲁传”, 以下哪些程序可以实现这一功能? ()

图书	
1	海底两万里
2	三字经
3	论语
4	淘气包马小跳
5	Scratch编程宝典
6	草房子

长度6

```

当 被点击
在 图书 的第 4 项前插入 皮皮鲁传
删除 图书 的第 图书 的项目数 - 2 项

```

程序1

```

当 被点击
在 图书 的第 4 项前插入 皮皮鲁传
删除 图书 的第 5 项

```

程序2

```

当 被点击
将 图书 的第 4 项替换为 皮皮鲁传

```

程序3

```

当 被点击
将 图书 的第 图书 中第一个 淘气包马小跳 的编号 项替换为 皮皮鲁传

```

程序4

程序 1、程序 2、程序 4

A.



程序 1、程序 2、程序 3

B.



程序 2、程序 3

C.



程序 1、程序 2、程序 3、程序 4

D.

试题编号:

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: D

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

12. 默认小猫角色分别运行下面三个程序运行后, 描述正确的是? ()

当 被点击

面向 90 方向

移到 x: 0 y: 0

重复执行 15 次

计算 碰到 舞台边缘 ? 不成立

定义 计算 boolean

如果 boolean 那么

移动 10 步

程序1

Detailed description: The image shows a Scratch script titled '程序1'. It begins with a yellow 'When clicked' block. This is followed by a blue 'Set direction to 90 degrees' block, then another blue 'Move to x: 0, y: 0' block. A large orange 'Repeat 15 times' loop block contains a pink 'Calculate' block. The 'Calculate' block is a '碰到舞台边缘?' (Hit stage edge?) block with '不成立' (No) selected. Below the loop is a red 'Define function' block for '计算' (Calculate) which returns a 'boolean'. The function body consists of an orange 'If boolean then' block containing a blue 'Move 10 steps' block.

当 被点击

面向 90 方向

移到 x: 0 y: 0

重复执行 15 次

计算 碰到 舞台边缘 ? 不成立

定义 计算 boolean

移动 10 步

程序2

Detailed description: The image shows a Scratch script titled '程序2'. It starts with a yellow 'When clicked' block. This is followed by a blue 'Set direction to 90 degrees' block, then another blue 'Move to x: 0, y: 0' block. An orange 'Repeat 15 times' loop block contains a red 'Calculate' block with the expression '碰到舞台边缘?' (hit stage edge?). Below the loop is a red 'Define function' block for '计算' (calculate) that returns a 'boolean' value. Finally, there is a blue 'Move 10 steps' block.

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/807141153016010010>