

编程教育等级评测二级模拟题

理论部分

一、单选题

1. 使用图形化编程Scratch3.0中的画笔工具制作了一段绘画程序，当测试程序时，可开启选项中的哪个功能，该功能能够加快程序运行速度，并提高测试效率？



答案：B

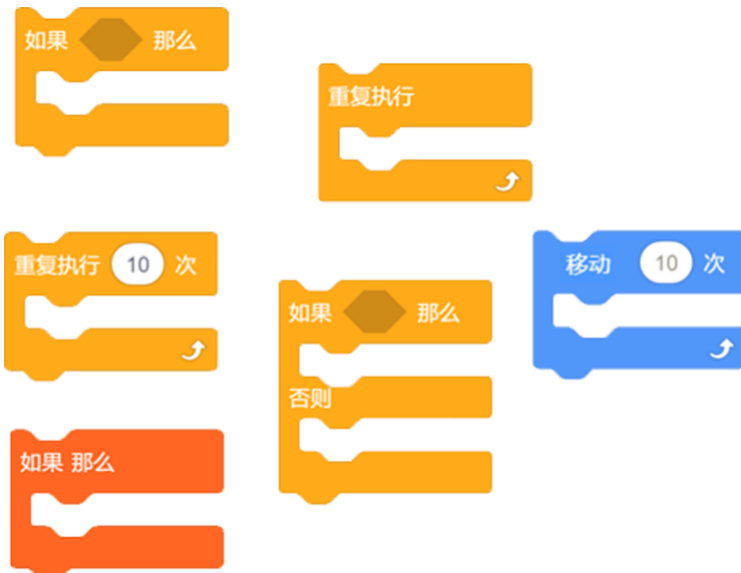
2. 在图形化编程Scratch3.0中，下图当点击“删除2积木”后，请问哪两个积木指令被删除了？





答案:A

3. 观察下图, 请问有几个是图形化编程Scratch3.0中的循环指令?



A. **3个**

B. **2个**

答案：B

4. 在图形化编程Scratch中，可以在哪个代码模块中找到“循环语句”和“条件语句”？



答案：B

5. 关于条件分支语句，下列描述正确的是哪个？



答案：A

6. 下图中是一段正在运行的程序，请问这个时候开始按键和停止按键是选项中的哪种状态？



A.



B.



答案:A

7. 观察下图，选项中哪个图形能够表示这个积木指令之间的关系？



A.



B.



答案:A

8. 观察下面的积木指令，选项中哪个指令块可以使用循环语句来简化？

A.



B.



答案:B

9. 点击小旗同时运行选项中的两个程序，在不受外界干扰下，请问理论上哪个程序会先停止运行？

A.



B.



答案:A

10. 观察下图内容, 已知“数字”为1, 请问点击调试指令块后, 指令块最后执行哪个积木指令?



A.



B.



答案：B

11. 鼠标左键每隔5秒钟点击调试下图中的指令块，一共点击5次，请问指令块对应角色的最终坐标是多少？



A. **x:100 y:0**

B. **x:500 y:0**

答案：A

12. 下图是一个可以正常运行的程序，请问如果将其转换为循环语句来替代，那么选项中哪个程序更准确？

```

当 被点击
  向后倒退1米
  向后倒退1米
  向后倒退1米
  向后倒退1米
  停止 这个脚本

```

A.

```

当 被点击
  重复执行
    向后倒退1米

```

B.

```

当 被点击
  重复执行 4 次
    向后倒退1米
  停止 这个脚本

```

答案：B

13. 9个苹果并排放桌上，每隔2秒点击下图中的指令块，从左边第1个开始，向右按顺序移动，点击6次后，请问最后桌上剩下几个苹果？（图中指令块可以正常运行并满足编程目标）



```

拿起一个苹果
如果 苹果 = 红色 那么
  放进篮子
否则
  放回桌上
移动到下一个苹果

```


A. **6个**

B. **4个**

答案:A

14. 观察下图中的指令块, 如果点击调试, 请问最后的x坐标为多少?



A. **-90**

B. **-150**

答案:A

15. 爸爸、妈妈和小宝一起去动物园玩，购票处规定：成年人20元一张票，未成年人超过1.2米（含1.2米）10元一张票，1.2米以下免票。小宝说：“妈妈，我都有1米高了，需要买票吗？”。请阅读这段文字，根据“条件语句”相关知识，思考一下他们去动物园购买门票一共需要花多少钱？

A. **50**

B. **40**

答案：B

二、判断题

1. 依据循环的性质，循环可以分为有限循环和无限循环。

答案：Y

2. 条件分支语句的特征是“如果…那么…否则…”

答案：Y

3. 图形化编程工具Scratch中的程序运行区域是角色进行移动、绘画、交互的场所，其范围是没有限制的。

答案：N

4. 条件语句可以将两个完全不相干的物体连接起来，判断一个物体属性的结果，从而影响另外一个物体。

答案：Y

5. 使用无限循环积木指令时，可以在这个积木指令下方组合一个结束指令，从而控制程序的结束。

答案：N

实操部分

三、编程题

[考题描述]

图中会逐一显示6个画面，每个画面都描述了一个事件。现在需要遍历每一个事件，并且判断这个事件在日常生活中发生的可能性，根据图中的提示，一定会发生的事件标记对勾，不可能发生的事件标记红叉，可能会发生的事件标记圆圈。最后完成所有事件的判断。



图1

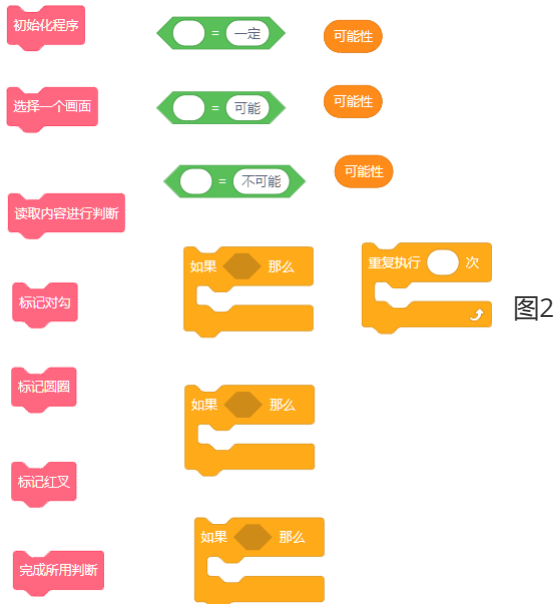


图2

[目标]

请用提供的积木指令（图2）制作一个程序，遍历所有描述的事件，完成标记。

[考点]

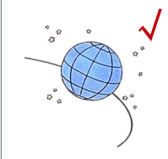





选择角色“控制台”，完成程序。

- 1.调用并运行“初始化程序”指令。
- 2.调用“选择一个画面”指令，点击并观察运行结果。
- 3.调用“读取内容进行判断”指令，点击并观察运行结果。
- 4.调用条件判断：根据“可能性=一定，那么标记对勾”，“可能性=可能，那么标记圆圈”，“可能性=不可能，那么标记红叉”的逻辑，找出相关的指令并进行合理组合完成3组条件判断。
- 5.将步骤2-4进行合理组合，点击并观察运行结果。
- 6.调用重复执行指令，与上一步完成的指令块进行合理组合。
- 7.根据考题描述在重复执行指令中填入重复执行的次数。
 8. 将步骤1-7进行合理组合，点击并观察运行结果。
- 9.调用“完成所用判断”，点击并观察运行结果。
- 10.将以上所有调用完成的积木指令进行合理组合。
- 11.创建“当小旗被点击”和“停止这个脚本”指令，并与主要程序进行合理组合。
- 12.点击小旗运行程序，认真观察程序运行过程，确认程序正常运行无误后保存上传。

参考程序：

```
当 被点击
  初始化程序
  重复执行 6 次
    选择一个画面
    读取内容进行判断
    如果 可能性 = 一定 那么
      标记对勾
    如果 可能性 = 可能 那么
      标记圆圈
    如果 可能性 = 不可能 那么
      标记红叉
  完成所用判断
  停止 这个脚本
```

运行结果：

一定 <input checked="" type="checkbox"/>	不可能 <input checked="" type="checkbox"/>	可能 <input type="checkbox"/>
 地球每天都在转动 <input checked="" type="checkbox"/>	 我从出生到现在没吃过一点儿东西 <input checked="" type="checkbox"/>	 三天后下雨 <input type="checkbox"/>
 太阳从西边升起 <input checked="" type="checkbox"/>	 吃饭时，人用左手拿筷子。 <input type="checkbox"/>	 世界上每天都有人出生。 <input checked="" type="checkbox"/>