

PAAT-图形化编程中级1练习题四

(考试时间 60 分钟；满分 100 分)

一、单项选择题 (每题3.5分, 共20题, 共70分)

1. 红框中加入哪个选项积木, 不能阻止气球下落? ()



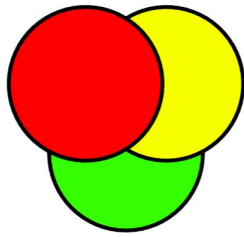
A. 碰到 鼠标指针 ?

B. 碰到颜色 ?

C. 按下 空格 键?

D. 颜色 碰到 ?

2. 舞台中有且仅有红球、黄球、绿球三个角色，每个球各自有一段代码。三色球的堆叠顺序及各自对应的代码如下图所示，在依次按下键盘1、2、3键后，舞台会变成以下哪个选项中的样子？（ ）



红球代码：



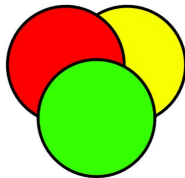
黄球代码：



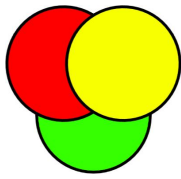
绿球代码：



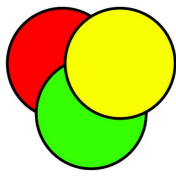
A.



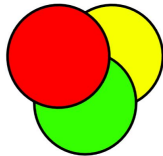
B.



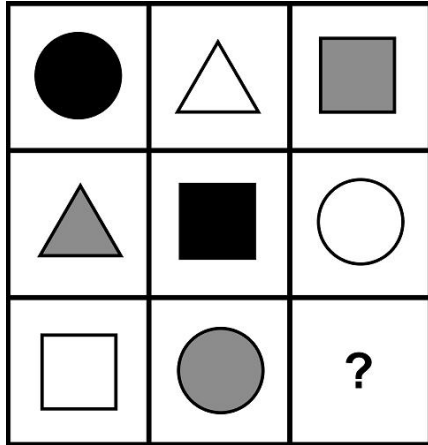
C.







D.






3. 以下哪个选项中的图案最适合填入下图“？”处？（ ）



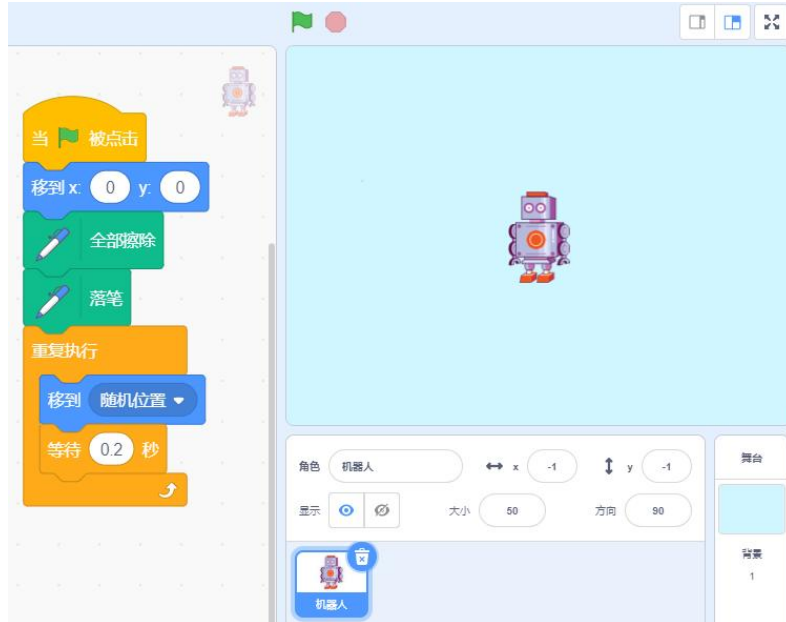
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

4. 点击下列哪个选项的按钮可以进入选择声音的页面？（ ）

- A. 
- B. 
- C. 

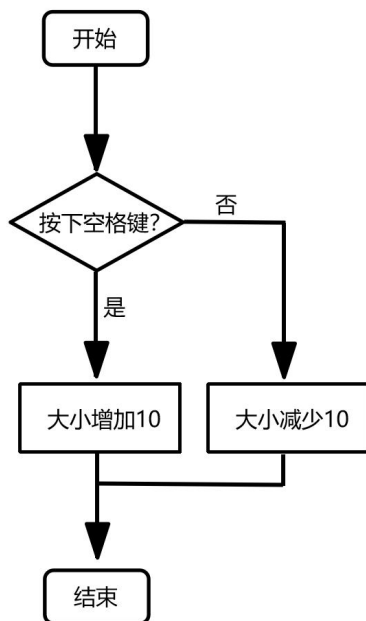
D. 

5. 点击绿旗后，下列哪个选项正确？（ ）



- A. 每次单击绿旗，机器人画出的图形都相同。
- B. 每次单击绿旗，机器人画出的图形可能是不同的。
- C. 单击绿旗后，机器人会一直移动，但不会画出图形。
- D. 单击绿旗后，机器人移动，碰到边缘就不动了。

6. 下列哪段程序是根据如下流程图编写出来的？（ ）



A.

```
当 绿色旗子 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
    将大小增加 10  
停止 全部脚本
```

B.

```
当 绿色旗子 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
    将大小增加 10  
否则  
    将大小增加 -10  
停止 全部脚本
```

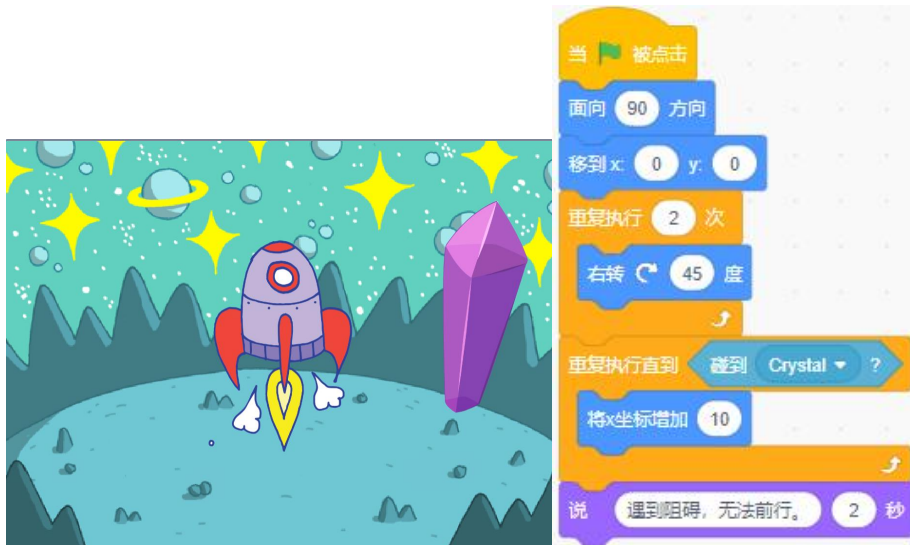
C.

```
当 绿色旗子 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
    将大小增加 -10  
否则  
    将大小增加 10  
停止 全部脚本
```

D.

```
当 绿色旗子 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
    将大小增加 10  
否则  
    将大小增加 -10  
停止 全部脚本
```

7. 角色的初始位置和飞船的程序如下图所示。点击绿旗后，不会出现的效果是？（ ）



- A. 程序运行完后，飞船的角度为180度
- B. 飞船先向右转，然后再向右移动
- C. 飞船碰到“Crystal”后，仍继续向右移动
- D. 飞船最后一个动作是说“遇到阻碍，无法前行。”

8. 气球角色的程序如下图所示，分别在位置①和位置②填入哪个选项才能让气球的大小最后变为100。（ ）







- A. 3, 8
- B. 6, 2
- C. 4, 5
- D. 6, 3

9. 角色碰到舞台边缘后退一步，下列选项能实现这个功能的是？（ ）



10. 默认小猫角色，白色背景，点击绿旗运行程序后，舞台上出现的图案是？（ ）



- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

11. 角色Beetle初始方向如下图所示，右边程序运行后，角色面向角度为？（ ）



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

12. 小猫角色程序如下图所示，一直按住空格键并点击绿旗，舞台上会出现什么效果？（ ）



- A. 小猫一直向右转
- B. 小猫一直向左转
- C. 小猫停止转动
- D. 能够明显看出小猫先向右转，再向左转

13. 小玉爸爸、小敏爸爸和小霞爸爸三人中有一位教师、一位医生、一位司机，现在只知道，小霞爸爸比司机年龄大，小玉爸爸和医生不同岁，医生比小敏爸爸年龄小。下列说法正确的是？（ ）

- A. 小霞爸爸是教师
- B. 小敏爸爸是教师
- C. 小敏爸爸是司机
- D. 小玉爸爸是医生

14. 下列哪个选项可以实现：按下↑，角色向上运动10步？（ ）



- A.

```

如果 按下 ↑ 键? 那么
  面向 90 方向
  移动 10 步

```

B.

```

如果 按下 ↑ 键? 那么
  面向 -90 方向
  移动 10 步

```

C.

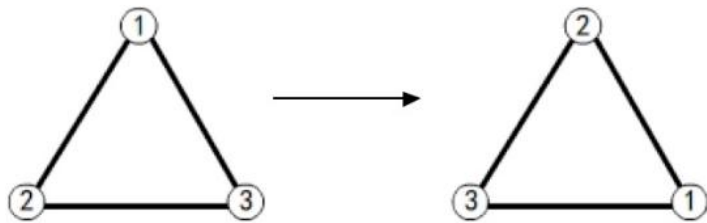
```

如果 按下 ↑ 键? 那么
  面向 180 方向
  移动 10 步

```

D.

15. 冬冬和明明在玩一个旋转三角形的游戏, 三角形的三个顶点的编号分别为1、2、3。顶部编号为1, 旋转1次如下图所示, 旋转100圈以后, 顶部编号为()。

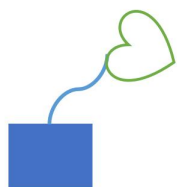


- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 0

16. 观察下图，找出规律。在问号处应该填入哪一个图形？（ ）



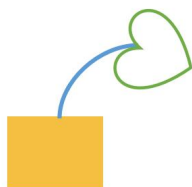
A.



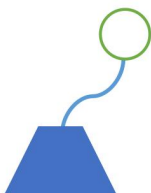
B.



C.



D.



17. 甲、乙、丙、丁四名同学猜数学成绩： 甲说：如果我得优，那么乙也得优 乙说：如果我得优，那么丙也得优 丙说：如果我得优，那么丁也得优 结果大家说的都没错，但是只有两个人得了优，请问得优的是那两位同学？（ ）

- A. 甲、乙
- B. 丙、丁
- C. 甲、丁
- D. 乙、丁

18. 角色初始方向向右，运行下列程序会绘制出什么图形？（ ）



- A. 
- B. 
- C. 

D.

19. 下列哪个选项的结果大于7? ()

A. $10 \div 3$

A.

B. 10 除以 3 的余数

B.

C. $12 \div 6$

C.

D. $(2 + 1) * 3$

D.

20. 下列哪个选项不是循环语句? ()



A.



B.



C.



D.

二、编程题（共2题，每题15分，共30分）

21. 绘制雪花图案



1. 准备工作

(1) 隐藏小猫角色。

2. 功能实现

(1) 初始设定雪花中心点的坐标为 $(x=0, y=0)$ ；

(2) 线条粗细1，线条颜色为任意彩色；

(3) 点击绿旗，在屏幕上画出均匀分布的5个三角形的雪花图案。

22. 电子画板



1. 准备工作

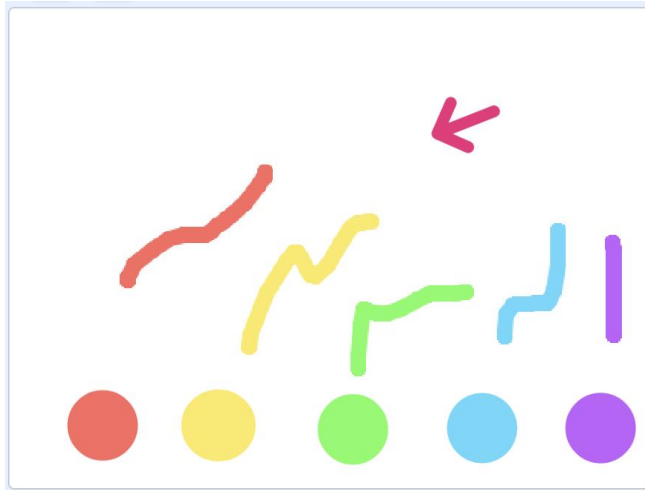
- (1) 删除默认的小猫角色，保留默认白色背景；
- (2) 从角色库添加Arrow1角色作为画笔；
- (3) 绘制五个角色：颜色分别为红、黄、绿、蓝、紫的圆形；
- (4) 将Arrow1角色的第一个造型修改为下图所示状态，箭头尖端在角色中心位置。



2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，Arrow1跟随鼠标指针移动；
- (2) 按下鼠标能够让画笔落笔，松开鼠标能让画笔抬笔；

(3) Arrow1每碰到一个圆形角色（注意不是碰到颜色），就将画笔的颜色设置为该角色对应的颜色；



(4) 按下↑键，画笔粗细增加1，按下↓键，画笔粗细减少1，按下空格键将笔的颜色设为白色。