

PAAT-图形化编程中级1练习题三

(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. 默认小猫角色，点击绿旗后，下列哪个选项正确？ ()



- A. 小猫说：身体健康
- B. 小猫说：好好学习
- C. 小猫说：新年快乐
- D. 小猫切换为“造型2”

2. 角色的初始状态如下图所示，以下积木的“特效”设置和角色所发生的变化不相符的是哪一个？ ()



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

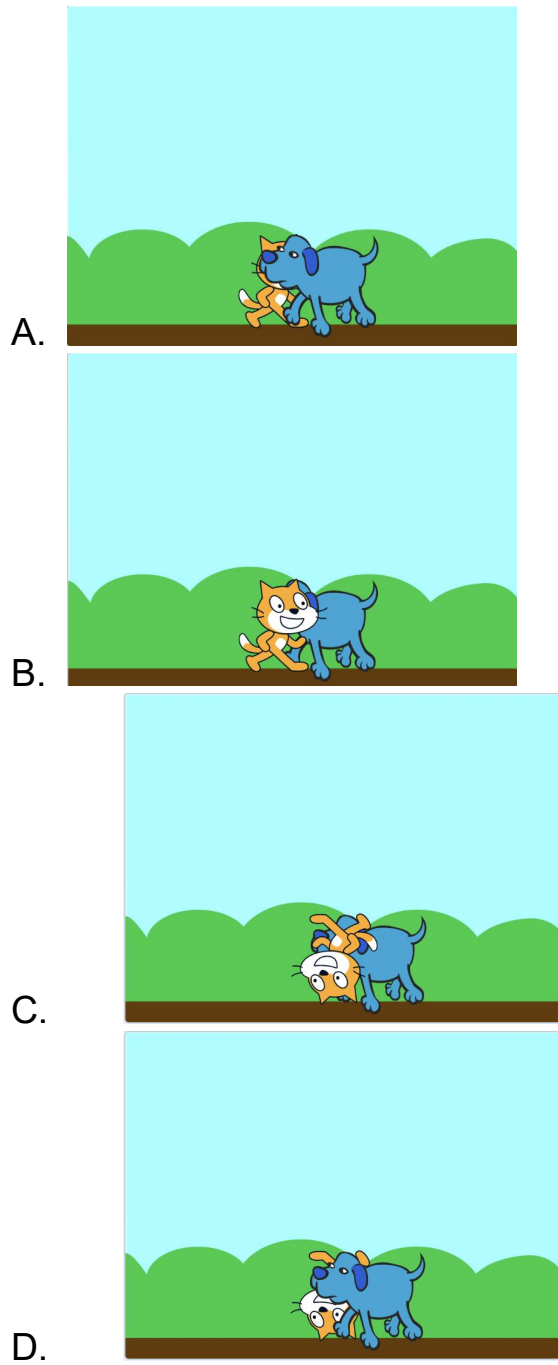
3. 下面积木，属于哪个模块？（ ）







- A. 运动
B. 控制
C. 侦测
D. 事件

4. 小猫和小狗的初始位置、程序如下图所示。点击绿旗程序运行后，两个角色重叠在一起，程序运行结束后舞台上能看到？（ ）

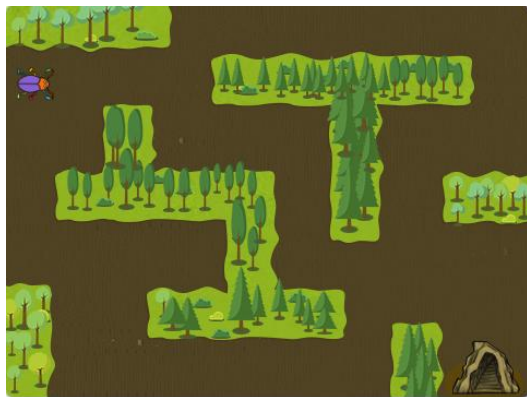




5. 角色碰到舞台边缘后退一步，下列选项能实现这个功能的是？（
）

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

6. 角色和背景如下图所示，下列哪个选项可以让角色Beetle碰到草地后退10步？（ ）



- A. 

- B.
- C.
- D.

7. 按下左右键控制角色左右移动，①和②处应该填入哪个选项？（ ）

- A.
- B.



C.



D.

8. 下列积木的运算结果是? ()



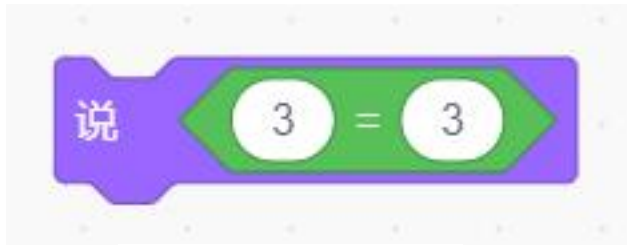
- A. 200
- B. 150
- C. 100
- D. 50

9. 请观察下图中已有图形的规律, 第一行中间方格和第二行第一个方格分别应填的图形是? ()

△		○
	○	△
○	△	□

- A. △ □
- B. □ □
- C. △ △
- D. ○ △

10. 下列积木块的执行结果是? ()



不出现气泡，小猫不说话。

11. 该模块的作用是 () ?



- A. 如果不满足条件,执行指令包含的脚本模块
- B. 如果满足条件,执行指令包含的脚本模块
- C. 如果满足条件,重复执行指令包含的脚本模块
- D. 如果不满足条件,重复执行指令包含的脚本模块

12. 演员的程序如下图所示, 下列哪一个场景在程序运行后, 演员不能说: “唱歌” 的是? ()



A.



B.





13. 下列程序运行的结果是？（ ）



- A. pa
- B. py
- C. ph
- D. pl

14. 下列哪个积木运行结果是false？（ ）

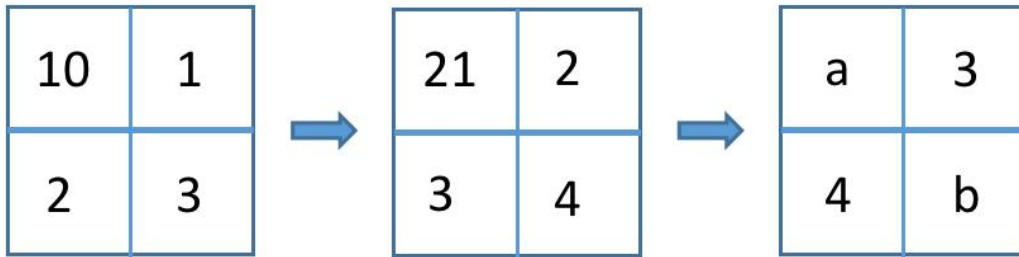


15. 三位小朋友比年龄大小，根据下面三句话，谁最大，谁最小？（ ）

- (1) 小芳比小阳大3岁；
- (2) 小燕比小芳小1岁；
- (3) 小燕比小阳大2岁。

- A. 小燕最大，小阳最小。
- B. 小芳最大，小阳最小。
- C. 小芳最大，小燕最小。
- D. 小阳最大，小燕最小。

16. 找规律:a和b的值是多少？（ ）



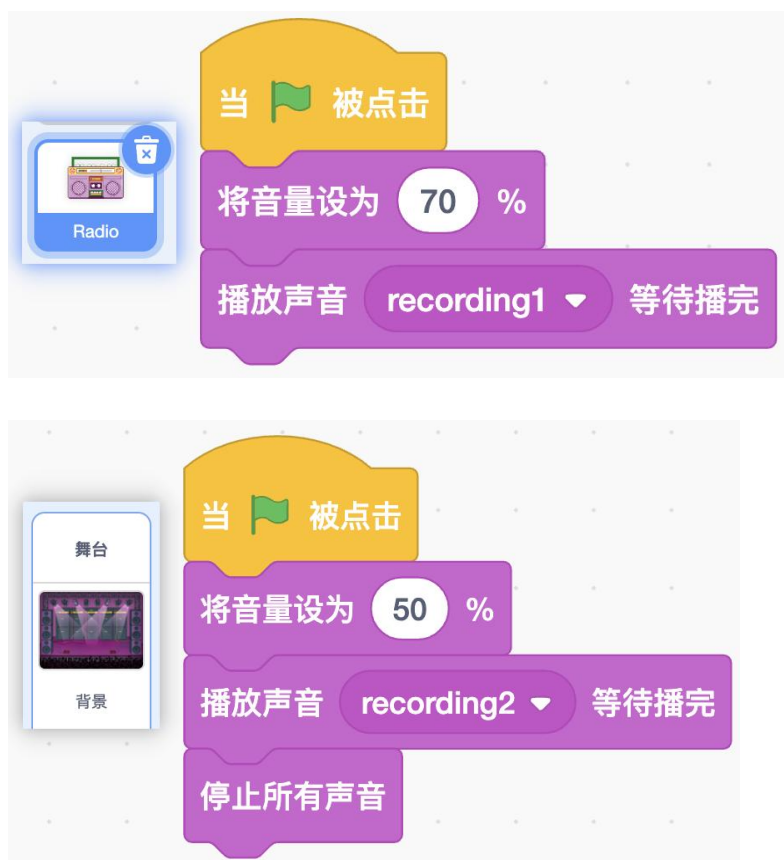
- A. 35, 5
- B. 36, 5
- C. 38, 6
- D. 39, 7

17. 运行下图所示程序，角色会依次说出哪几个单词？（ ）



- A. apple banana orange
- B. banana apple orange
- C. banana orange
- D. banana apple

18. 角色和背景的程序如下图所示，其中recording1的长度是6秒，recording2的长度是3秒。点击绿旗运行程序后，下列说法正确的是？（ ）



- A. 角色的声音大小会被舞台的程序设置为50%
- B. 舞台的声音大小会被角色的程序设置为70%
- C. 背景的声音先播放完毕，3秒后角色的声音才播放完
- D. 背景的声音播放完毕后，角色的声音也会被停止

19. 运行下列程序，舞台上出现的图案是？（ ）



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

20. 关于下列积木，说法正确的是？（ ）



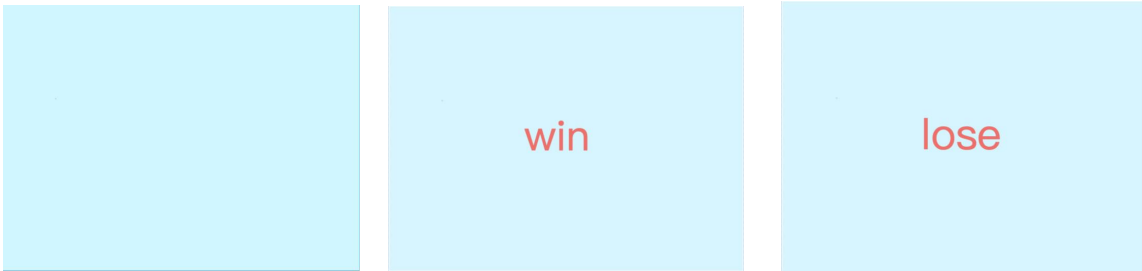
- A. 当条件满足时，执行红框内积木 (When the condition is met, execute the block in the red box)
- B. 它是条件循环积木 (It is a conditional loop block)
- C. 是有限循环，不能无限循环 (It is a finite loop, cannot be infinite)
- D. 红框内积木一定会被执行 (The block in the red box will definitely be executed)

二、编程题（共2题，每题15分，共30分）

21.猫捉老鼠

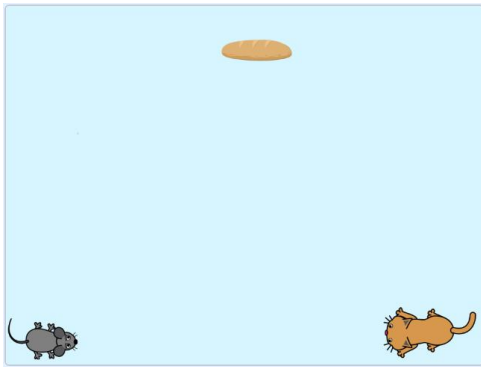
1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，从角色库中添加Cat2、Mouse1、Bread角色;
- (2) 从背景库添加Blue Sky2背景，并复制出两个相同的背景，分别添加文字“win”和“lose”。



2.功能实现

- (1) 程序开始，背景、角色的初始位置如下图所示；



- (2) 当绿旗被点击，面包移到随机位置，老鼠面向面包方向，一直向前移动；
- (3) 当绿旗被点击，每次按下鼠标，小猫面向鼠标指针方向，移动10步；
- (4) 当面包碰到老鼠，换成“lose”背景并停止所有程序；

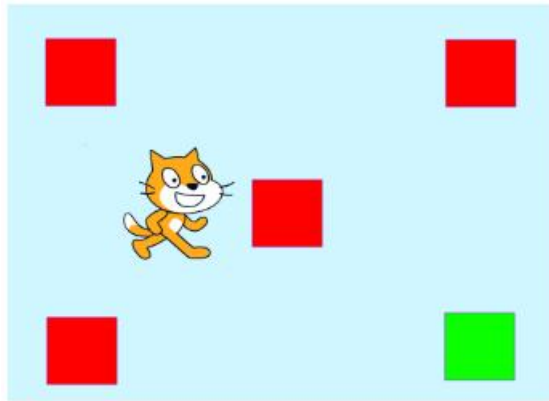


- (5) 当小猫碰到老鼠，换成“win”背景并停止所有程序。



22. 别碰红块

程序说明:小猫在玩游戏,要在不碰到红色正方形色块的情况下走



到绿色的正方形。

1. 准备工作

- (1) 导入背景"Blue sky2", 删除空白背景;
- (2) 绘制如图红色和绿色正方形颜色块, 放在如图所示的大致位置;
- (3) 小猫初始大小为60, 初始位置在(x:-180, y:0)。

2. 功能实现

- (1) 通过键盘的上、下、左、右键来控制小猫行走, 每按一次, 移动4步;
- (2) 小猫在行走过程中需要面向不同方向;
- (3) 当小猫碰到红色时喊出"游戏结束", 并回到初始位置,
- (4) 当小猫碰到绿色时胜利, 喊出"胜利!", 并回到初始位置。