

PAAT-图形化编程中级1练习题二

(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. 运行下列程序, 会画出? ()



- A. 一条横的实线
 - B. 一条横的虚线
 - C. 一条竖的实线
 - D. 一条竖的虚线
2. 下面积木, 属于哪个模块? ()



- A. 运动
- B. 控制
- C. 侦测
- D. 事件

3. 找规律, 并按其规律在()内填上合适的数? ()

- (1) $3 \times 4 = 12$
- (2) $33 \times 34 = 1122$
- (3) $333 \times 334 = 111222$
- (4) $3333 \times 3334 = (\quad)$

- A. 11112222
 B. 11122221
 C. 12121212
 D. 1111222

4. 默认小猫角色，点击绿旗后，下列哪个选项正确？ ()



- A. 1秒后滑行到舞台最右边，然后播放“喵”的声音
 B. 2秒后滑行到舞台最左边，然后播放“喵”的声音
 C. 1秒后滑行到舞台最左边，然后播放“喵”的声音
 D. 2秒后滑行到舞台最右边，然后播放“喵”的声音





5. 小雨在舞台上使用画笔绘制了一棵圣诞树，他觉得不好看想要重新绘制，可以清除这棵圣诞树的积木是？ ()

- A. 将笔的颜色设为
- B.

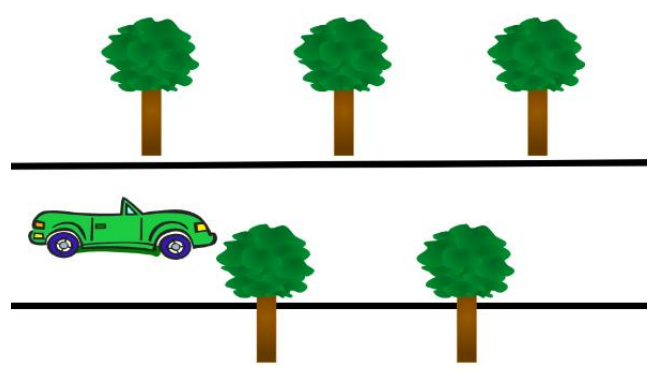
- C. 
- D. 

6. 角色如图所示，给小熊编程，下列哪个选项能让小熊挡住其他两个角色？（ ）



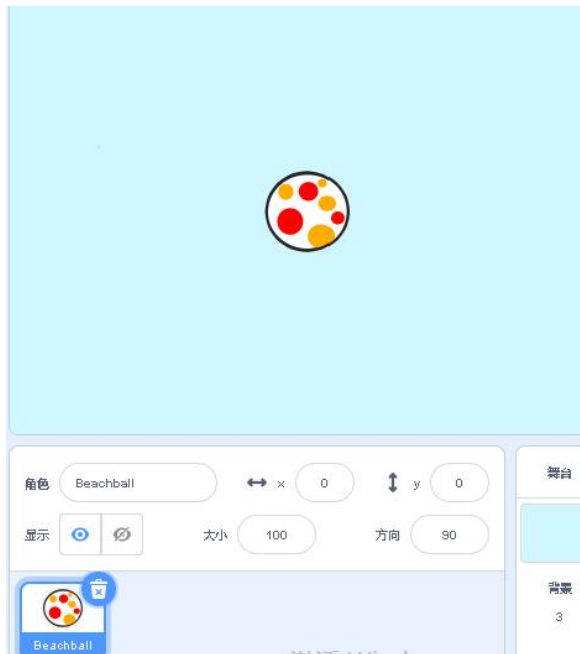
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

7. 如下图所示，两条黑线中间代表马路，汽车在马路上行驶，下列哪个选项可以检测汽车是否开出了马路？（ ）



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

8. 下列哪个选项可以使角色的大小变为90? ()



- A. 



9. 默认小猫角色，点击绿旗后，按下空格键，角色的运行轨迹是？（
）

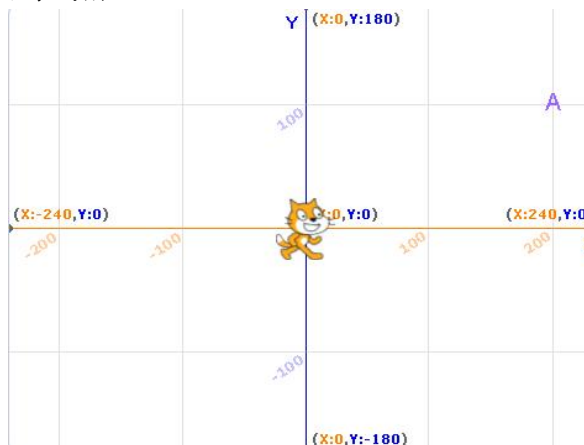


- A. 从中心处向左移动，再向上移动。
- B. 从中心处向右移动，再向上移动。
- C. 从中心处向左移动，再向下移动。
- D. 从中心处向右移动，再向下移动。

10. 找规律：数列1, 3, 4, 7, 11, (), 括号的数是下列哪个选项？

- A. 12
- B. 13
- C. 15
- D. 18

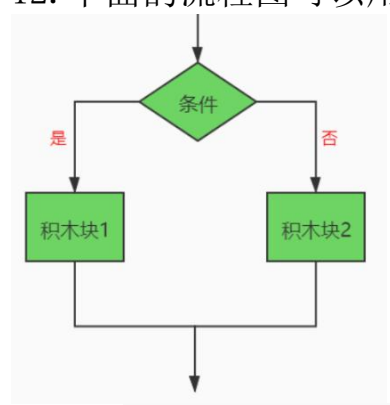
11. 小猫的初始位置在舞台中央，下列哪个选项可以使小猫一定能移到A点？ ()






- A. 在 1 秒内滑行到 随机位置

- B. 
- C. 
- D. 

12. 下面的流程图可以用哪个积木实现? ()



- A. 
- B. 
- C. 

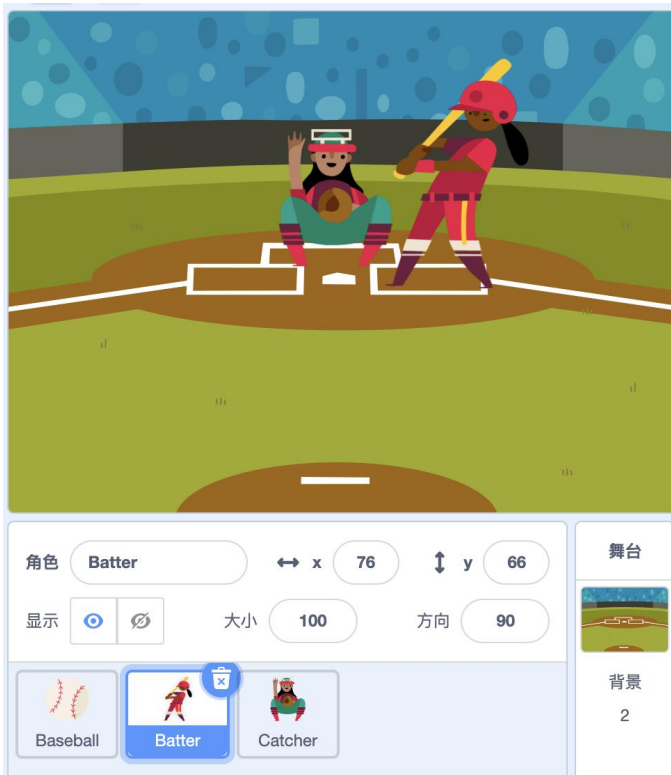


D.

13. 下列说法正确的是？ ()

- A. 比0小的数都是负数
- B. 如果向上走记为正数，那么向左走记为负数
- C. A点的x坐标为30，B点的x坐标为-10，这两点间的x坐标相差20
- D. 负数相加有可能等于正数

14. 棒球游戏的舞台和角色列表如下图所示，请问有几个角色？ ()







- A. 1个
- B. 2个

- C. 3个
- D. 4个

15. 下列哪个选项能够让音乐在播放时声音越来越小? ()



- A.  快一点
- B.  慢一点
- C.  渐弱
- D.  反转

16. 下列积木的运算结果是? ()



- A. 21
- B. 15
- C. 13
- D. 19

17. 通过空格键控制角色的前进和后退，按着空格键角色向前移动，否则后退，下列选项能实现这个功能的是? ()

```
当 绿色旗 被点击
重复执行
  如果 按下 空格 键? 那么
    移动 10 步
  否则
    移动 10 步
```

A.

```
当 绿色旗 被点击
重复执行
  如果 按下 空格 键? 那么
    移动 -10 步
```

B.

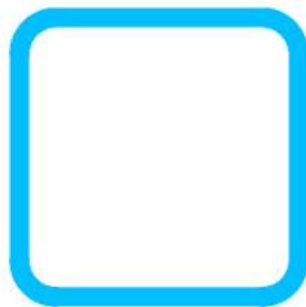
```
当 绿色旗 被点击
重复执行
  如果 按下 空格 键? 那么
    移动 10 步
  否则
    移动 -10 步
```

C.



D.

18. 需绘制出如下图所示的图形，程序的空白处应该填几？（ ）



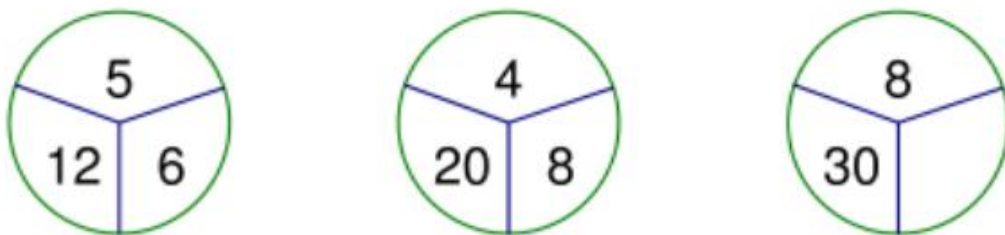
- A. 2, 2
- B. 2, 1
- C. 4, 2
- D. 4, 1

19. 小猫和香蕉的位置、程序如下图所示。点击绿旗，下列说法正确的是？（ ）



- A. 点击绿旗后，小猫说1次“我碰到香蕉啦！”2秒后，说话框消失
- B. 点击绿旗后，小猫说会一直说“我碰到香蕉啦！”，并且说话框不消失
- C. 点击绿旗后，香蕉消失了，小猫不会说“我碰到香蕉啦！”
- D. 点击绿旗后，小猫说1次“我碰到香蕉啦！”2秒后，说话框消失并且香蕉也跟着

20. 找规律:第三个图形的空白处应填什么数？（ ）



- A. 12
- B. 15
- C. 24
- D. 26

二、编程题（共2题，每题15分，共30分）

21. 按下空格键，星空犹如施了魔法一般，出现彩色的圆形图案，而且圆形图案的大小也可改变。



1. 准备工作

- (1) 导入背景：Stars；
- (2) 保留小猫角色；
- (3) 导入声音“Emotional Piano”和“Jump”。

2. 功能实现

- (1) 程序开始，小猫隐藏，画笔的颜色设为红色，粗细设为20；
- (2) 程序开始后，一直播放背景音乐“Emotional Piano”；
- (3) 按下空格键，播放声音Jump，画笔颜色增加10，在舞台的随机位置画出圆点；
- (4) 当按下“→”键，将笔的粗细增加5；
- (5) 当按下“←”键，将笔的粗细减小5。

22. 小鸡捉害虫

田野里一只饥饿的鸡发现了蝗虫，快速地跑向蝗虫捉住了它。

1. 准备工作

删除小猫，导入背景：“Forset”，导入角色：“Hen”、“Grasshopper”

2. 功能实现



- ①设置角色：“Hen”初始坐标为（ $X=-180$ ， $Y=-120$ ）；
- ②设置角色：“Grasshopper”初始坐标为随机，角色大小为30；
- ③单击绿旗，角色“Hen”向“Grasshopper”移动并留下轨迹；
- ④画笔颜色为蓝色，粗细为2；
- ⑤当碰到“Grasshopper”时，“Hen”发出声音，“Grasshopper”消失。