

PAAT_图形化编程初级2练习题五

(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. 角色的程序如下图所示, 声音“Bubbles”的时长为 4 秒, 声音“Alert”的时长为 1 秒, 点击绿旗, 下列说法正确的是? ()



- A. 两段声音都能播放完
- B. 声音“Bubbles”能播放完, 声音“Alert”不能播放完
- C. 声音“Bubbles”不能播放完, 声音“Alert”能播放完
- D. 两段声音都不能播放完

2. 下列积木的结果是? ()



- A. 4
- B. 5
- C. 7
- D. 8

3. 点击下列标签能够查看角色造型的是 ()

- A.  代码
- B.  背景
- C.  声音
- D.  造型

4. 下列选项说法错误的是 ()

- A. 我们可以把网上找到的图片上传做为造型使用
- B. 一个程序中可以没有角色, 但至少有一个背景
- C. 在角色中编程可以切换背景, 但是在背景中编程无法切换角色造型
- D. 一个角色可以没有任何造型

5. 导出下面角色，在不修改名字的情况下，最终导出的文件名是？（ ）

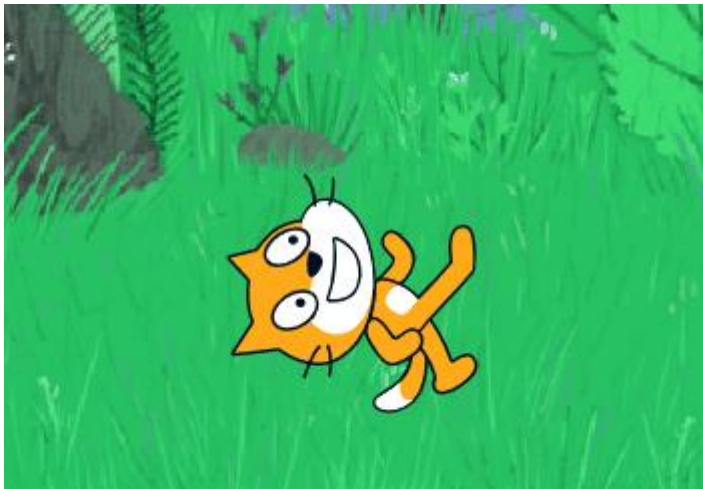


- A. 鸡.jpg
- B. 鸡.sprite3
- C. 鸡.sb3
- D. 角色.sprite3

6. 下列程序运行后，能先听见“喵”的声音，在“喵”声音播放结束后，能听到“汪”声音的是？（ ）



7.如下图所示，想让默认小猫躺在草地上休息。下列哪个选项可以实现这个效果？（ ）



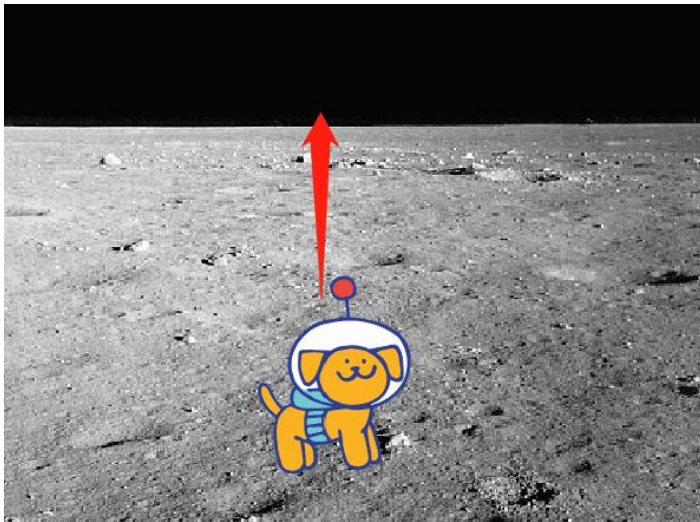
- A. 面向 0 方向
- B. 面向 90 方向
- C. 面向 180 方向
- D. 面向 -90 方向

8. 鲨鱼在水里左右游动，下列哪个选项可以让鲨鱼面朝左边的时候，不会颠倒？（ ）



- A. 面向 0 方向
- B. 将旋转方式设为 不可旋转
- C. 将旋转方式设为 左右翻转
- D. 将旋转方式设为 任意旋转

9. 太空中的重力非常小，很容易飘向空中。想实现小狗的朝向不变，位置逐渐向上移动。下列哪个选项可以实现这个效果？（ ）





A.



B.



C.



D.

10. 观察这些数字：2、4、6、8、10、()，按照规律括号中应该填入什么数字？()

A.10

B.14

C.12

D.16

11. 如下图所示，程序运行前人物在舞台区正中间。运行程序后，人物离最近的物品是（ ）



The Scratch script consists of the following blocks:

- 当 被点击 (When clicked)
- 将旋转方式设为 不可旋转 (Set rotation style to Locked)
- 面向 -90 方向 (Face -90 degrees)
- 移动 100 步 (Move 100 steps)
- 面向 180 方向 (Face 180 degrees)
- 移动 100 步 (Move 100 steps)

A.



B.



C.



D.



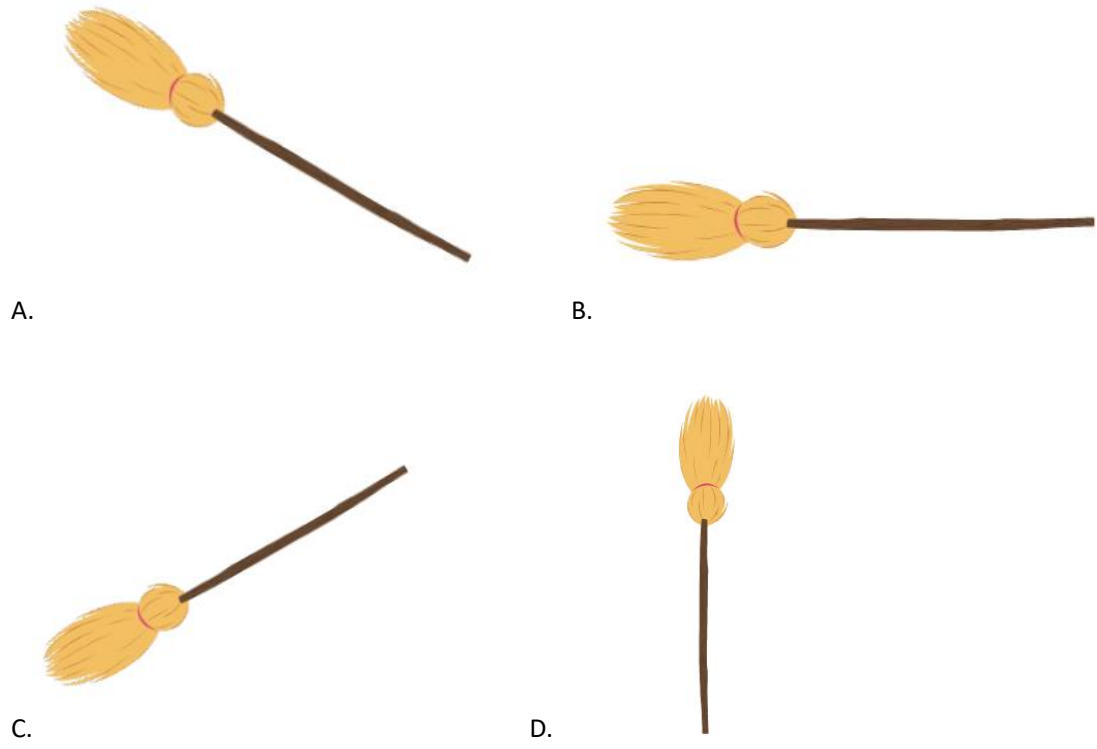
12. 有一柄神奇的魔法扫帚，它一开始的样子如下图所示。运行程序后，魔法扫帚的方向是？（ ）



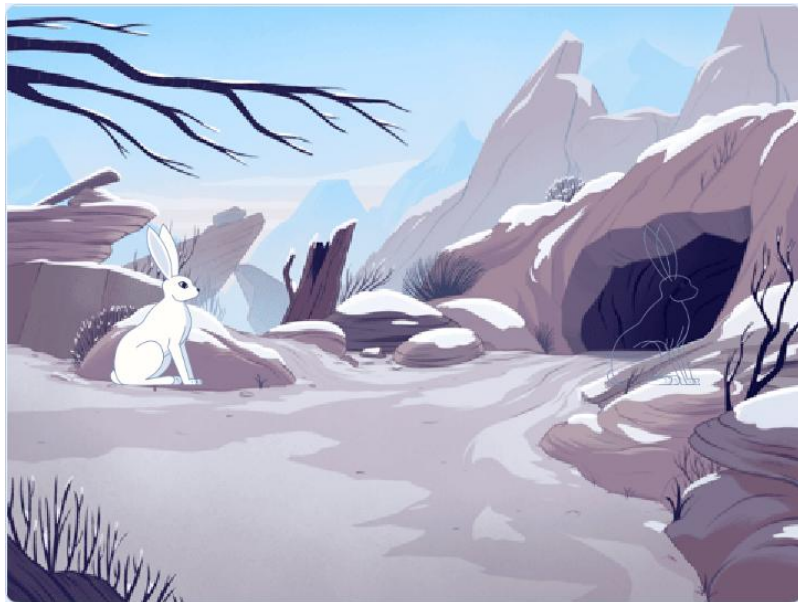
The Scratch script consists of the following blocks:

- 当 被点击 (When clicked)
- 将旋转方式设为 任意旋转 (Set rotation style to Free rotation)
- 右转 30 度 (Turn right 30 degrees)
- 右转 -30 度 (Turn right -30 degrees)
- 左转 30 度 (Turn left 30 degrees)





13 小兔子从下图初始位置到洞口距离是 300 步，最先让小兔子回到洞口程序是 ()





A.



B.



C.



D.

14. 点击下列按钮可以运行程序的是（ ）



A.



B.



C.



D.

15. 下列选项说法正确的是（ ）
- A. 程序在编写过程中会自动保存
 - B. 点击“文件”中的“保存到电脑”，可以将程序保存到电脑
 - C. 保存的程序名称后缀为.sprite3
 - D. 保存程序以后，程序的名字不能再修改

16. 小明将拍摄的多张照片添加到背景里，下列哪个积木不能实现照片的切换效果？（ ）



17. 小康制作了一个电子蛋糕，可以实现点燃蜡烛和吹灭蜡烛的效果，下列可以实现先点燃蜡烛，过 5 秒后吹灭蜡烛的程序是？（ ）





A.



B.



C.



D.

18. 赛车只有一个造型，水平向右，小雨想让赛车向左转弯，他需要用到的模块是（ ）

- A. 外观 B. 控制 C. 运动 D. 侦测

19. 角色的旋转方式为任意旋转，下列哪个积木能让角色旋转改变方向？（ ）



A.



B.

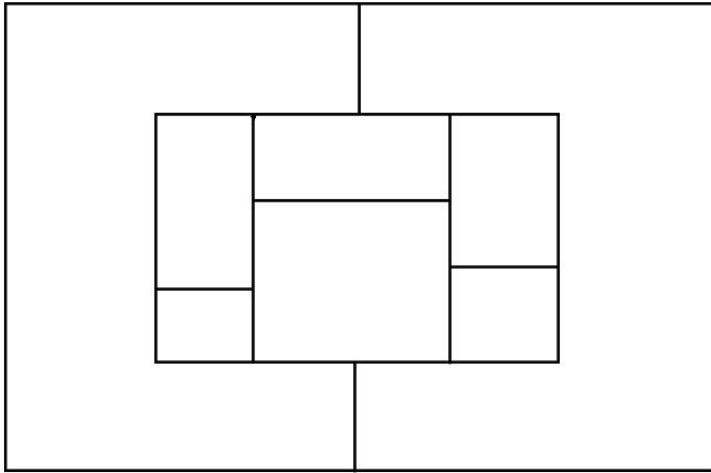


C.



D.

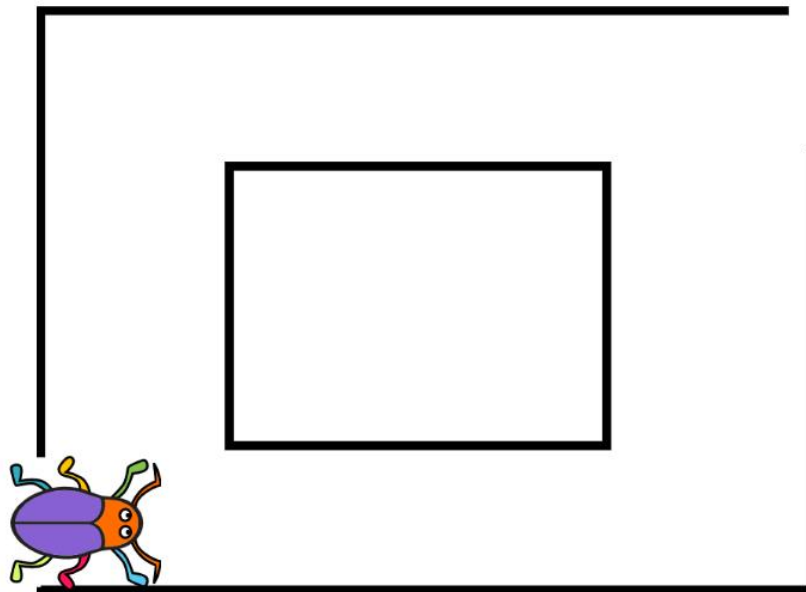
20. 小明在玩填色游戏，如下图所示的图形，要求是任意相邻的方框内颜色不能一样，最少需要多少种颜色可以实现？（ ）



- A.2 B.3 C.4 D.5

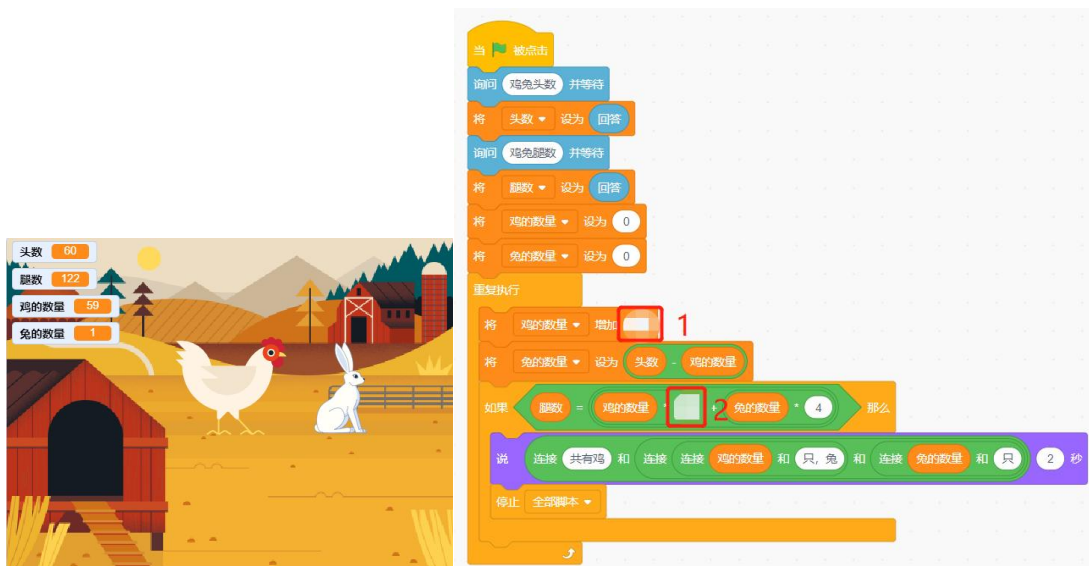
二、编程题（共 2 题，每题 15 分，共 30 分）

21. 甲壳虫走迷宫，如下图所示迷宫背景图，入口在左下角，出口在右上角，甲虫根据指令可以来到出口，编写程序，解决以下问题：





- ①面向的方向数值为 90 (0-180)；
 ②在不修改顺序结构的前提下优化程序，可以合理使用重复循环的次数为 1 次；
 22.鸡兔同笼是我国古代神奇的智慧结晶，编写程序，解决以下问题：



- ①在计算过程中，将鸡的数量进行累加，每次变量增加数量为 1；
 ②在分支结构中，鸡的数量应该乘以 2。