

PAAT-图形化编程高级练习题四

(考试时间 90 分钟；满分 100 分)

一、单项选择题 (每题3.5分，共70分)

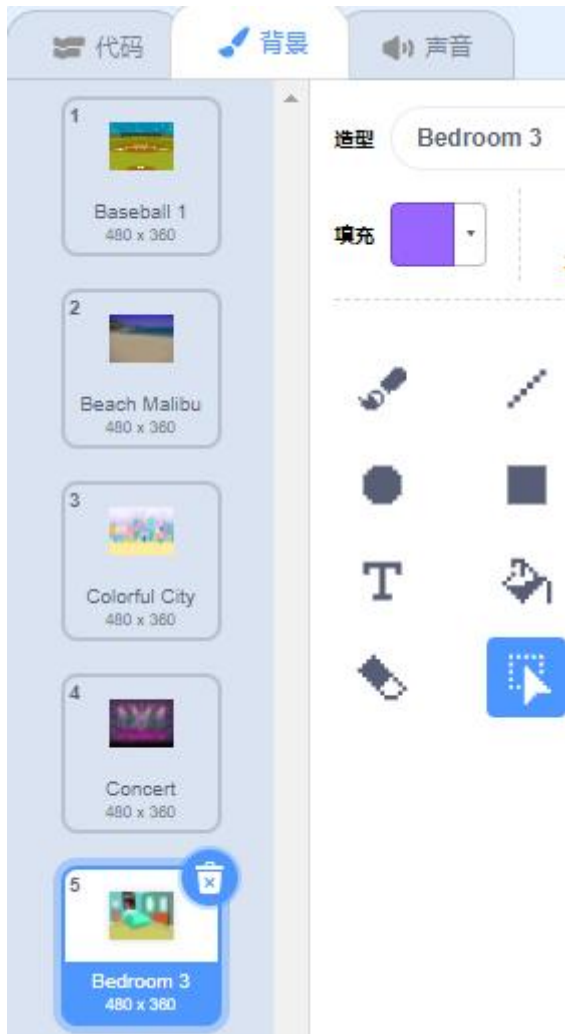
1. 甲、乙、丙、丁四人坐在一张方桌的四面，每人身后有一面红色或黄色的旗子，他们能看到别人的旗子，看不到自己的旗子。丁问：“大家看到了什么颜色的旗子？”甲说：“我看到3面黄色的旗子。”乙说：“我看到1红2黄旗子。”丙说：“我看到3面红色的旗子。”这三人的回答，身后放黄旗的说了假话，身后放红旗的说了真话，问谁的身后是红色的旗子？

- A. 乙、丁
- B. 甲、乙
- C. 乙、丙
- D. 丙、丁

2. 用一根绳子绕树一圈余30厘米，如果绕树二圈则差40厘米，请问绳子长多少厘米？ ()

- A. 60
- B. 80
- C. 100
- D. 120

3. 如下图所示，该程序中一共添加了几个背景？ ()



- A. 2个
- B. 3个
- C. 4个
- D. 5个

4. 以下代码运行完毕以后，变量【ans】的值为？（ ）



- A. 355
- B. 965
- C. 3569
- D. 9653

5. 在动物园里，饲养员要给8种不同的动物喂食，每种动物的喂食时间分别为3、9、6、5、8、2、7、6，如果可以任意调整喂食的顺序，那么这些动物等待食物的最短时间为? ()

- A. 46 B. 121 C. 167 D. 2

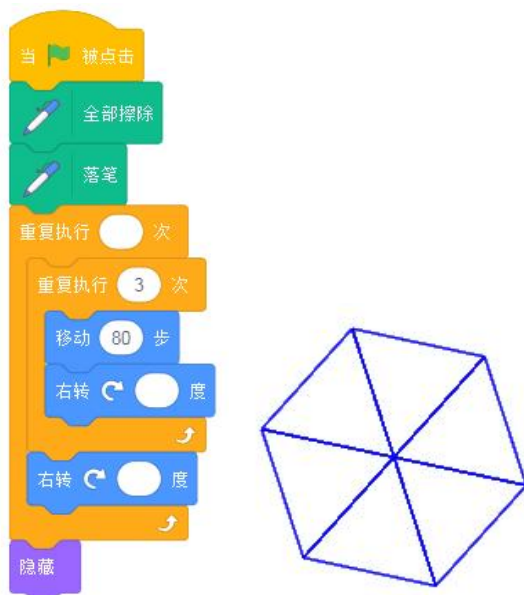
6. 运行如下图所示的程序，输入60后，变量“数值”的值为（ ）

。



- A、 60
- B、 80
- C、 40
- D、 100

7. 运行程序，画出如下图所示的图案，程序中空缺处应该填写的数值是（ ）



- A、 6 30 120
- B、 6 120 120

- C、 3 60 120
D、 6 120 60

8. 建立一个查询重名的系统，程序中的空缺处应该依次填写（ ）

姓名

1	李明
2	王明
3	李明华
4	王小勇
5	李明
6	张飞
7	张小飞
8	王大勇
9	张大飞
10	王小勇
11	张飞

共查到2位张飞

当被点击

将 指针 设为 0

将 计次 设为 0

询问 请输入查询姓名 并等待

重复执行 计次 次

将 指针 增加 1

如果 指针 = 回答 那么

将 计次 增加 1

说 连接 连接 连接 共查到 和 指针 和 位 和 回答

- A、 姓名 的项目数 姓名 的第 计次 项 指针
- B、 姓名 的项目数 姓名 的第 指针 项 计次
- C、 姓名 的项目数 姓名 的第 指针 项 指针
- D、 姓名 的项目数 姓名 的第 计次 项 计次

9. 图1为正方形角色程序，该角色有黑白两种造型（如图2所示），运行程序，当输入1w5b1w1b时，舞台中将会出现以下哪种图案？（ ）

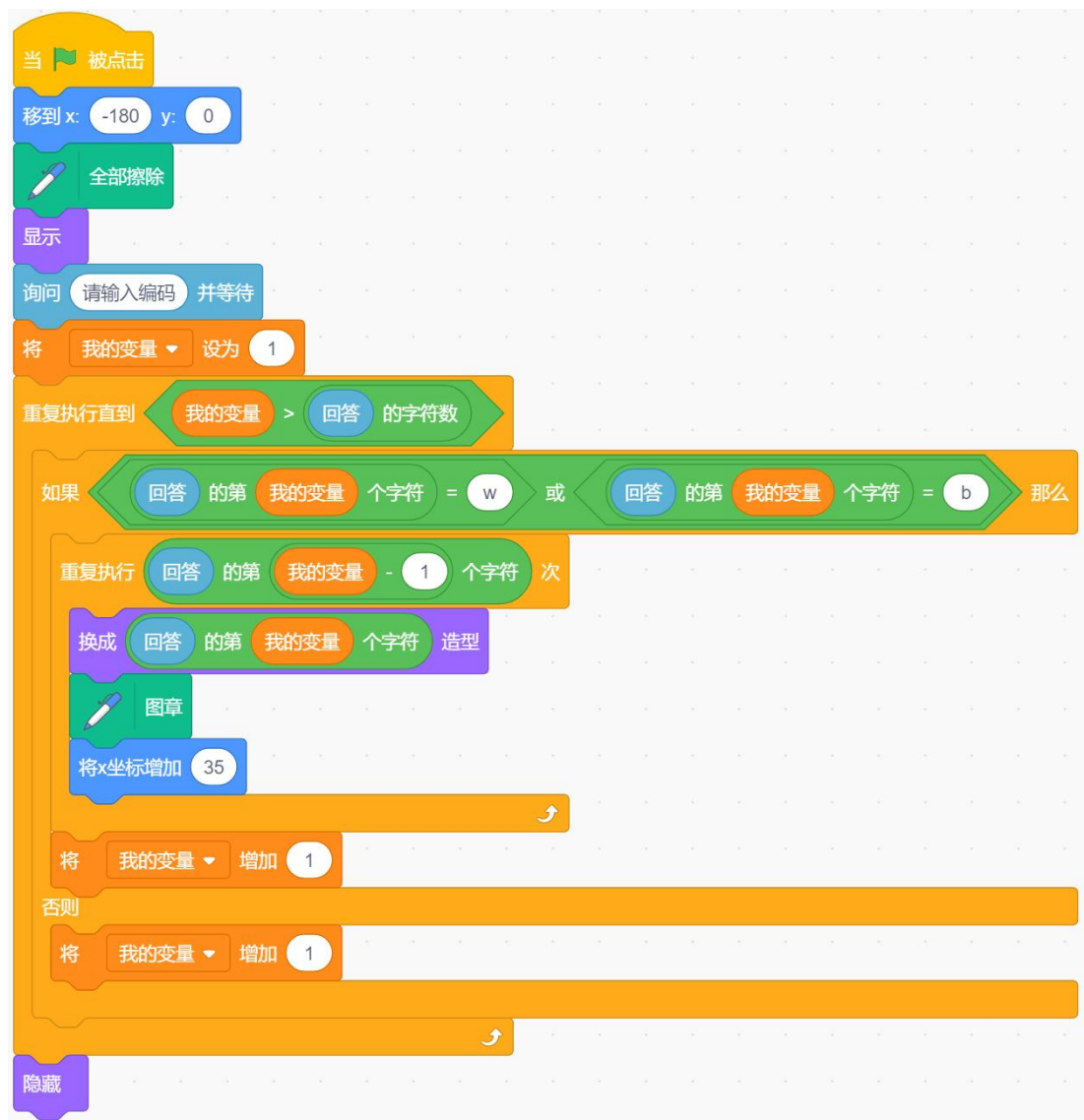


图1

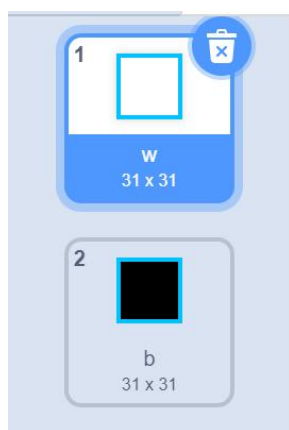


图2



A.



B.



C.



D.

10. 下面哪个积木执行后，结果为false? ()



A.



B.

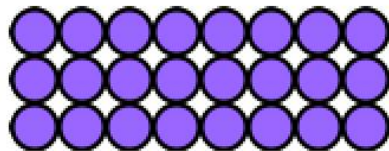


C.

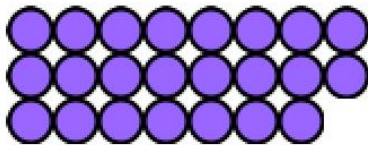


D.

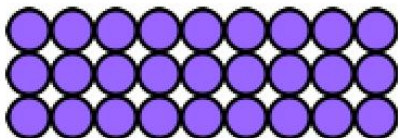
11. 角色为一个紫色圆圈，运行程序后，舞台上的图案是? ()



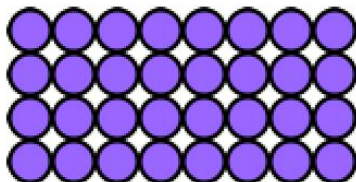
A.



B.

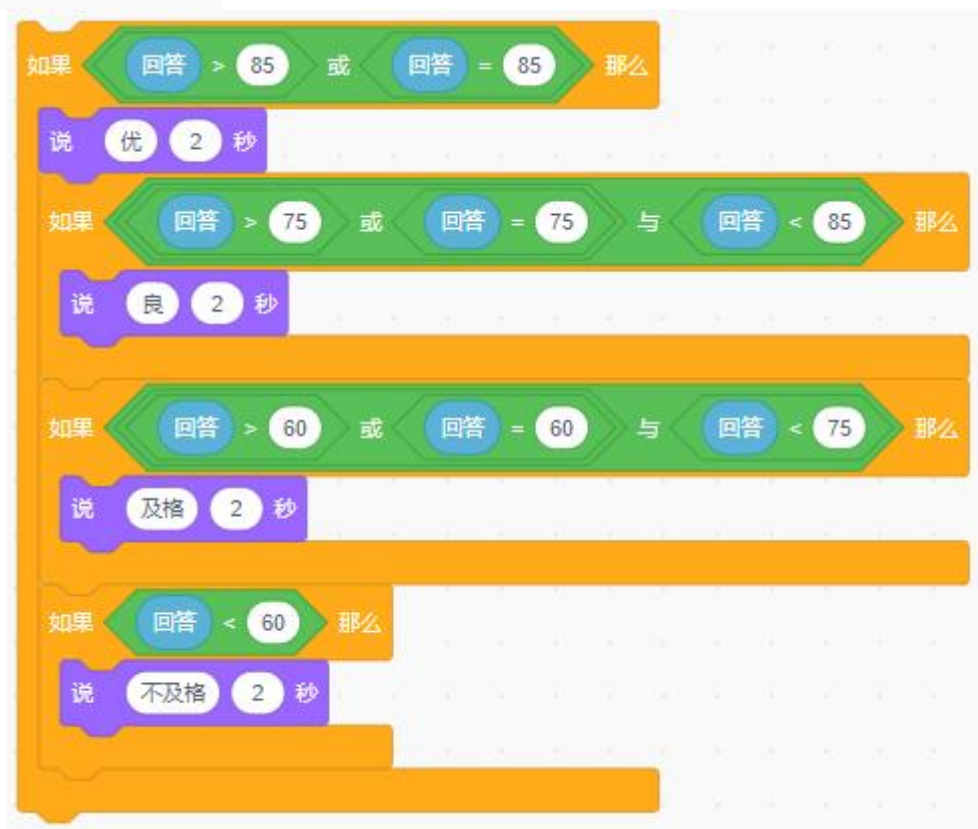


C.

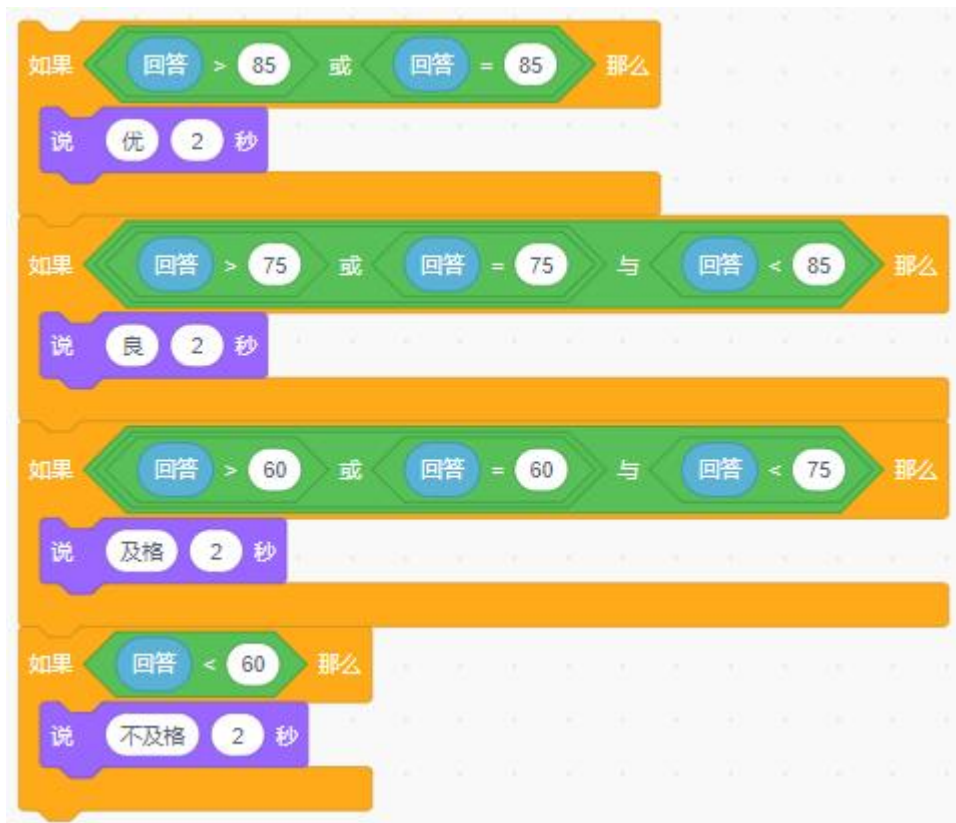


D.

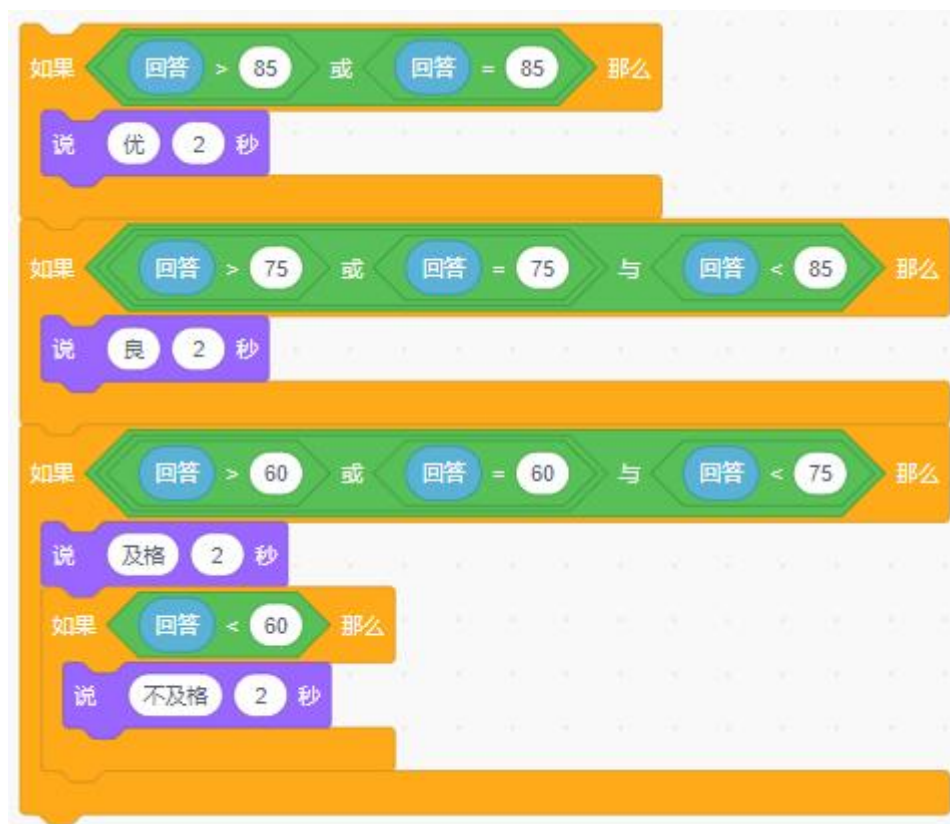
12. 下面程序用来进行期末考试综合评定（输入成绩范围0-100），下列哪个选项适合填入程序中“缺失的积木组合”处？（ ）



A.

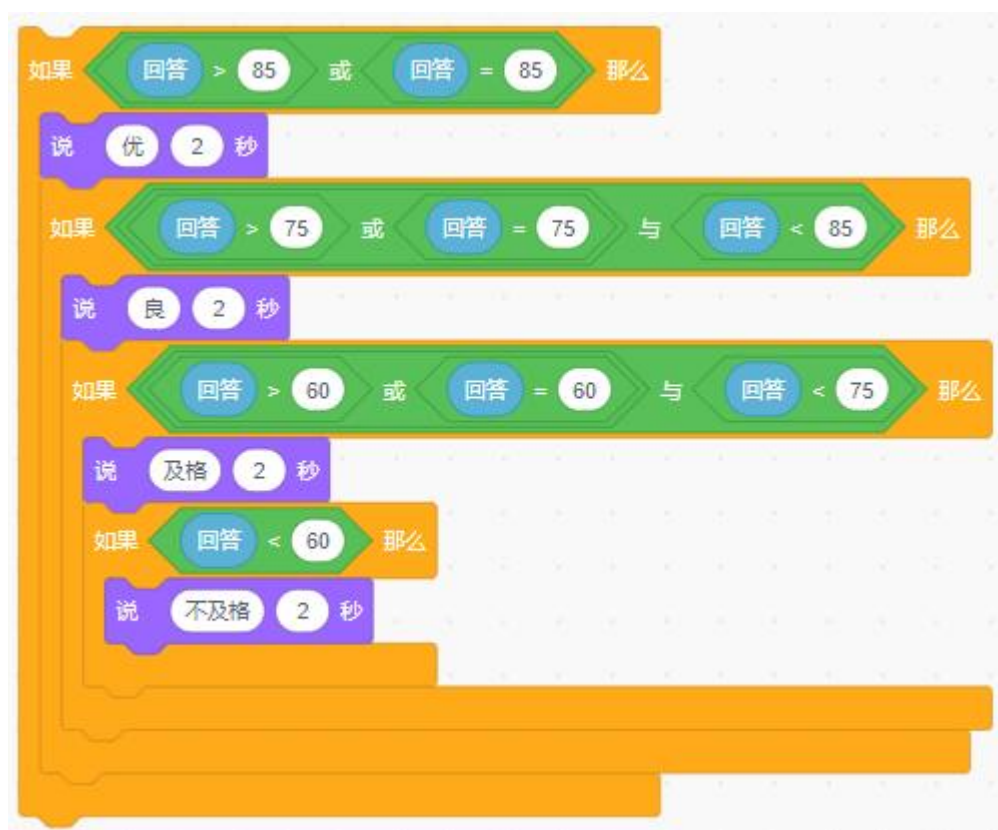


B.



C.

D.



13. 执行下列程序后，列表“list”的第二项内容是？（ ）



- A. 苹果
- B. 猕猴桃
- C. 蜜桃
- D. 柑橘

14. 如图用列表做了一个随机抽签程序，程序中的空缺处应该填写（ ）



奖项	
1	电视机
2	平板电脑
3	移动硬盘
4	数字收音机
5	U盘
+ 长度5 =	

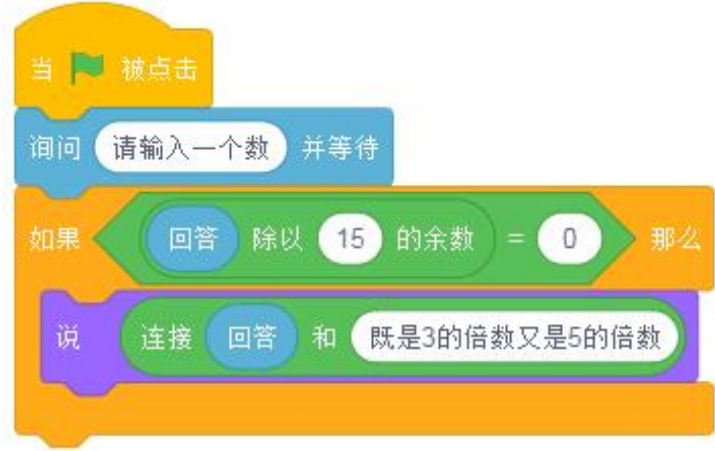


- A、
- B、
- C、
- D、

15. 在Scratch3中，关于列表描述错误的是（ ）

- A、可以将列表的指定项进行删除或替换
- B、建立列表时，可以同时建立名为“date”和“Date”的列表。
- C、列表只能作用于指定的角色，不能作用于所有的角色。
- D、列表和变量一样，都可以在舞台上显示或隐藏。

16. 如图所示下面的三个程序，可以计算出既是3的倍数又是5的倍数的程序是（ ）



- A、①、②
- B、①、③
- C、②、③
- D、①、②、③

17. 某角色有4个造型，依次是“造型1”、“造型2”、“造型3”、“造型4”。请问运行以下程序后，角色的造型名称是？（ ）



- A. 造型1
- B. 造型2
- C. 造型3
- D. 造型4

18. 刚结束的数学考试，满分是100分，成绩大于等于90的即为优秀，那么，判断分数为优秀的条件为（ ）

①



②



③



- A、① ③
- B、③
- C、① ②
- D、① ② ③

19. 运行程序，输入ABCDEF后，小猫说出的内容是？（ ）



- A、0ABCDEF
- B、FEDCBA
- C、0FEDCBA
- D、ABCDEF0

20. 运行如下所示程序后，角色说出的数值为（ ）



- A、48
- B、0
- C、90
- D、180

二、操作题（共 2 题，共 30 分）

21. 统计距离学校远近

已知四个同学的家到学校的直线距离分别是240米、350米、420米、500米，并且已经按照从近到远的顺序排列好了。设计一个程序，将新来转校生的距离插入到已排好序的列表中，插入后列表仍旧是从小到大排序。

1. 准备工作

- （1）保留舞台中的小猫角色和白色背景；
- （2）从角色库加入“Button2”角色，在角色上添加文字“插入”；
- （3）建立列表“统计距离”，存放学生家到学校的距离，单位为“米”。

2. 功能实现

- （1）点击绿旗，小猫初始化列表，依次往列表中加入：240、350、420、500；



- （2）点击“插入”按钮，询问“请输入新来转校生的家到学校的距离”；



(3) 输入一个整数后，这个数字会插入到列表中，列表里的数字仍旧从小到大排序。

统计距离

1

240

2

350

3

420

4

490

5

500

+

长度5

=



插入

22. 正话反说

正话反说是一个非常考验反应力的游戏，请设计一个正话反说的游戏。



1. 准备工作

(1) 删除小猫，添加“Monkey”角色

(2) 保留白色背景：

2. 功能实现

(1) 当点击绿旗，小猴询问“请出题”；

(2) 输入题目，题目保存在“正话反说题目”列表中，

(3) 小猴说出答案2秒，答案保存在“正话反说答案”列表中；

(4) 小猴继续询问“请出题”，继续游戏，直到输入“结束”，结束游戏