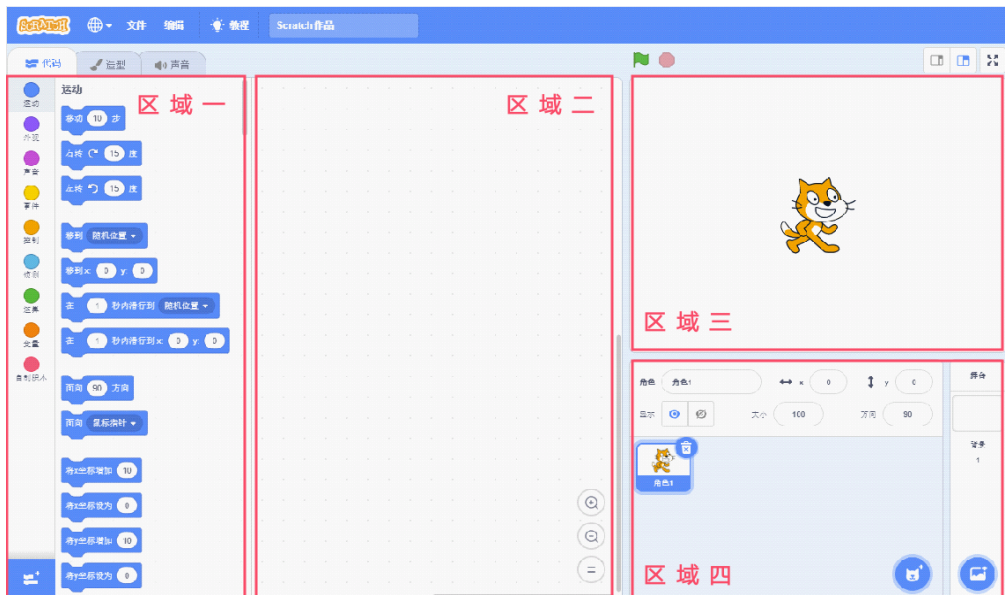


# P A A T \_ 图形化编程初级2 练习题一

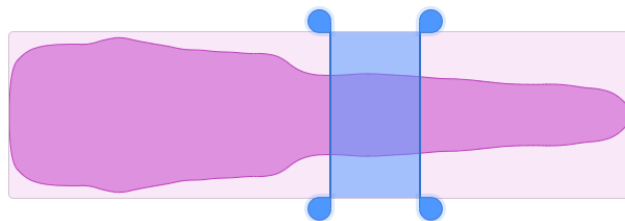
(考试时间 60 分钟，满分 100 分)

## 一、单项选择题 (共 20 题，每题 3.5 分，共 70 分)

- 对于图形化编辑器的基本要素，下列叙述不正确的是 ( )。  
A. 舞台上可以有多个角色  
B. 背景可以在舞台上移动  
C. 脚本可以控制角色的旋转  
D. 造型可以通过绘制得到
- 如图所示的 4 个区域中，具有添加角色功能的区域是 ( )。

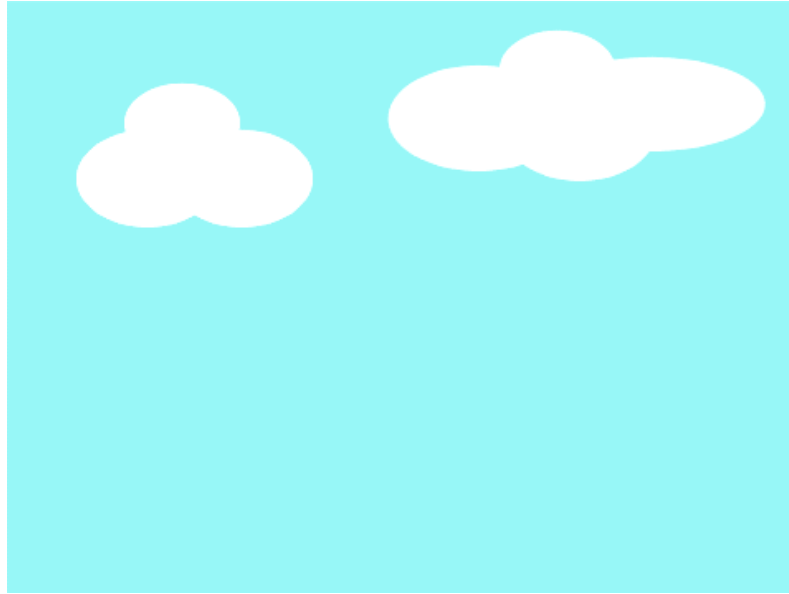


- A. 区域一      B. 区域二      C. 区域三      D. 区域四
- 在声音编辑器中，使用图中所选部分创建一个新的声音，使用到的功能按钮是 ( )。



- A. 复制      B. 粘贴      C. 新拷贝      D. 删除

4. 若在蓝天背景下绘制如图所示的白云，使用的工具是（ ）。



- A. 圆                      B. 画笔                      C. 线段                      D. 橡皮擦

5. 下列指令中，可以将图 1 中的背景 Hearts 设置为图 2 所示效果的是（ ）。







图 1

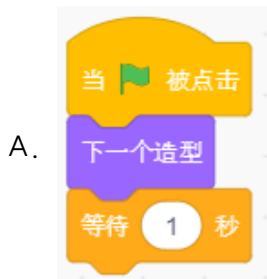
图 2

- A. 换成 Hearts 背景                      B. 下一个背景
- C. 将 亮度 特效增加 25                      D. 将 颜色 特效增加 50

6. 点击绿旗后，可以重复播放背景音乐的脚本是（ ）。

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

7. 川剧变脸是我国传统戏曲文化的一个典型代表，通过多变的脸谱来表现人物的喜怒哀乐。在图形化编程工具中创作“变脸”动画，角色共有 3 个造型，如图所示。点击绿旗后，能重复切换所有脸谱造型的脚本是（ ）。



8. 由图 1 变为图 2，需要为角色设置的特效是（ ）。



图 1

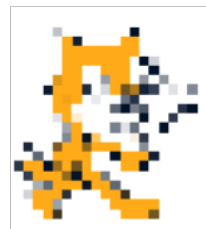


图 2

- A. 鱼眼      B. 旋涡      C. 像素化      D. 马赛克

9. 在画板编辑器中，利用图 1 中的图案绘制如图 2 所示的雪花，一定需要使用的功能按钮是（ ）。



图 1



图 2

- A.  水平翻转      B.  垂直翻转      C.  复制      D.  组合

10. 在画板编辑器中创作“孤帆远影碧空尽”的画面，一定能将红色落日调整到黄色风帆后的操作是（ ）。

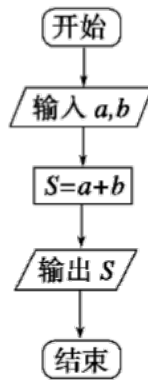


- A. 单击  按钮      B. 单击  按钮  
C. 单击  按钮      D. 单击  按钮

11. 下列有关虚拟社区、知识产权和信息安全的叙述中，正确的是（ ）。

- A. 邮箱里面没有什么重要的内容，不需要设置密码  
B. 对他人的作品进行改编前，要首先征得他人同意  
C. 网友都是虚拟的，可以向他们随意透露个人隐私  
D. 在网络中，只要不是实名发言，就不用考虑后果

12. 阅读程序框图，若输入  $a, b$  的值分别为 5, 20，则输出的  $S$  值为 ( )。



- A. 15                      B. 25                      C. 100                      D. 520

13. 用图形化编程工具创作一个海洋食物链的动画，鲸鱼 (Whale) 的脚本如图所示。鲸鱼跟随鼠标运动，遇到小鱼 (Fish) 时会吃掉小鱼，同时自身大小增加。脚本中①处应填入的指令是 ( )。



- A.                       B. 
- C.                       D. 

14. 对于如图所示的脚本，点击绿旗后，角色最终在舞台上的位置用坐标表示为（ ）。



```
当绿旗被点击
  移到 x: 20 y: 40
  将x坐标增加 10
  将y坐标设为 50
  将y坐标增加 -20
```

- A. (10, 30)      B. (10, 70)      C. (30, 30)      D. (30, 70)

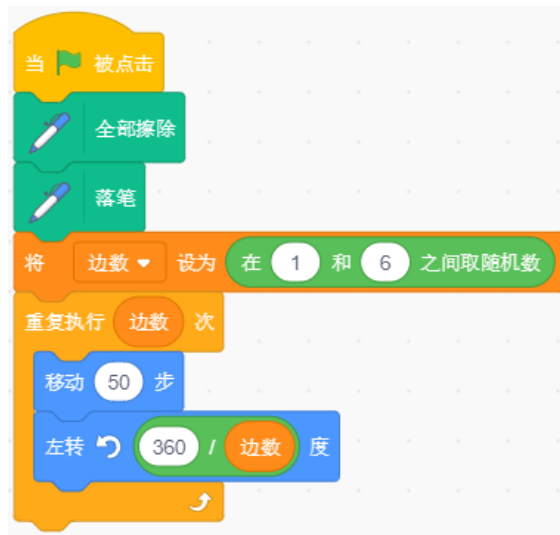
15. 对于如图所示的脚本，点击绿旗后，角色说出的内容是（ ）。



```
当绿旗被点击
  如果 连接 12 和 3 > 50 那么
    说 连接 21 和 1
  否则
    说 连接 12 和 1
```

- A. 13      B. 22      C. 211      D. 121

16. 对于如图所示的脚本，点击绿旗后，不能画出（ ）。



```
当绿旗被点击
  全部擦除
  落笔
  将 边数 设为 在 1 和 6 之间取随机数
  重复执行 边数 次
    移动 50 步
    左转 360 / 边数 度
```

- A. 线段      B. 正三角形      C. 正六边形      D. 正八边形

17. 对于如图所示的脚本，点击绿旗后，角色开始在舞台上运动，并利用键盘上的方向键控制角色运动的快慢，“↑”表示加速，“↓”表示减速。下列脚本中，可以实现上述功能的是（ ）。

```

    当绿旗被点击
    将速度 设为 10
    重复执行
    移动速度 步
    等待 0.5 秒
    如果速度 < 0 那么
    停止全部脚本
  
```

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

18. 为“Duck”“Monkey”和“Shark”角色分别编写如图所示的脚本。当绿旗被点击，并在舞台区按下鼠标后，被隐藏的角色是（ ）。



图 1 Duck 的脚本



图 2 Monkey 的脚本



图 3 Shark 的脚本

- A. Duck                      B. Monkey                      C. Duck 和 Monkey                      D. Monkey 和 Shark

19. 用图形化编程工具创作一个数字游戏，游戏规则如图中脚本所示。对于该游戏，下列叙述正确的是（ ）。



- A. 当 1 号的数字为 22，2 号的数字为 30 时，结果为“1 号胜”  
 B. 当 1 号的数字为 35，2 号的数字为 45 时，结果为“1 号胜”  
 C. 当 1 号的数字为 88，2 号的数字为 66 时，结果为“2 号胜”  
 D. 当 1 号的数字为 24，2 号的数字为 55 时，结果为“平局”

20. 在自助点餐系统中，当点击食物旁边的“-”或“+”时，会将要购买的食物数量减1或加1，并自动计算需要支付的总金额。如图1所示，在图形化编程工具中创建“香蕉”“减号”“加号”三个角色，  
“减号”和“加号”对应脚本如图2所示。下列脚本中，能够实现每次点击“减号”或“加号”时，  
都能正确计算总金额的是（ ）。

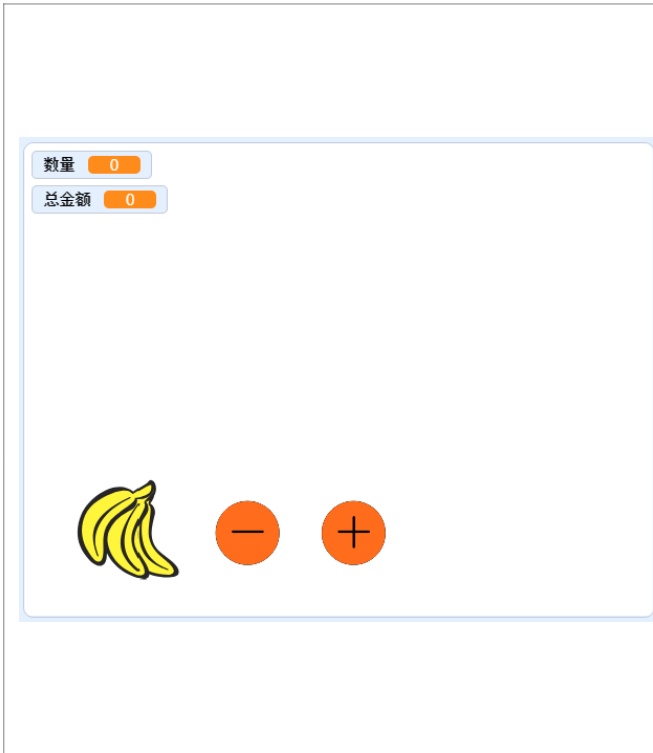


图1



图2



二、编程题（共 2 题，每题 15 分，共 30 分）

21. 图 1 中的脚本可以绘制出图 2 中红色部分所示的折线。在此基础上，将图 3 中的脚本补充完整，使得点击绿旗后绘制出图 2 的完整图案。则①处可填写的最小值为\_\_\_\_\_；在②处填写一个 0~360 之间的数字，这个数字为\_\_\_\_\_。



图 1

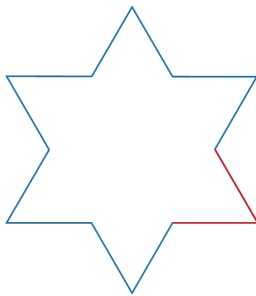


图 2



图 3

22. 在一个棋盘上摆放米粒：第 1 格放 1 粒米 (1×1)，第 2 格放 4 粒米 (2×2)，第 3 格放 9 粒米 (3×3)，第 4 格放 16 粒米 (4×4)，以此类推。编写程序，解决以下问题：

- ① 第 10 个格应放\_\_\_\_\_粒米；
- ② 放满第 20 个格后，总共放了\_\_\_\_\_粒米；
- ③ 若共有 10000 粒米，按上述规则摆放，最多可以放满\_\_\_\_\_个格，此时还剩\_\_\_\_\_粒米。