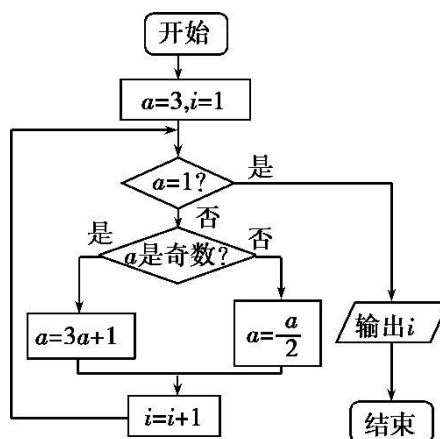


PAAT_图形化编程高级练习题一

(考试时间 90 分钟, 满分 100 分)

一、单项选择题 (共 18 题, 每题 3 分, 共 54 分)

- 下列应用不能体现人工智能技术的是 ()。
 - 使用指纹锁功能打开手机
 - 使用 OCR 软件从图像中识别汉字
 - 某软件支持在线中英文互译
 - 某主题餐馆使用机器人代替人工送餐
- 下列有关信息安全、知识产权和虚拟社区的叙述中, 不正确的是 ()。
 - 对数据进行加密可以确保数据得到保护
 - 版权保护有助于作者维护自己的合法权益
 - 在朋友圈转发信息前需确定其是否来自正规渠道
 - 数据加密就是将明文按某种算法处理, 使其不可读
- 需求分析主要解决的问题是 ()。
 - “为什么做”
 - “做什么”
 - “怎么做”
 - “谁来做”
- 执行如图所示的程序框图, 则输出 i 的值为 ()。



- A. 8 B. 7 C. 6 D. 5

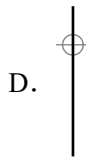
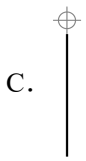
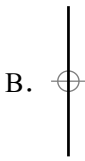
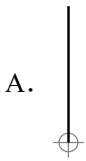
5. 制作如图 1 所示的钟表，其秒针的脚本如图 2 所示，则秒针的中心点大致位于（ ）。



图 1



图 2



6. 小云想使用画笔工具绘制如图所示的图案。为了便于编程实现，可将其分解为（ ）。



A. 6 个三角形

B. 4 个菱形

C. 1 个六边形和 3 条线段

D. 2 个梯形和 2 条线段

7. 使用插入排序算法对下列数据从小到大排序，比较次数最少的是（ ）。

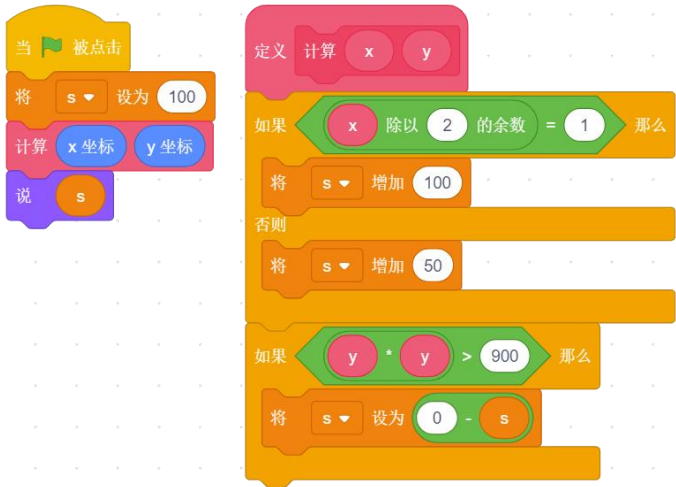
A. 94, 32, 40, 90, 80

B. 21, 32, 46, 40, 80

C. 32, 40, 21, 46, 69

D. 90, 69, 80, 46, 21

8. 点击绿旗执行图中的脚本，若角色的坐标为 (5, 20)，则说出的内容为（ ）。



A. 200

B. 150

C. 100

D. 50

9. 对图 1 中的列表执行图 2 中的脚本，点击绿旗后，角色说出的内容为（ ）。



图 1



图 2

- A. 4 B. 5 C. 6 D. 7
10. 使用冒泡排序法对 5, 2, 6, 3, 8 进行升序排列，则第一趟排序的结果为（ ）。
- A. 2, 5, 3, 6, 8 B. 2, 5, 6, 3, 8 C. 2, 3, 6, 5, 8 D. 2, 3, 5, 6, 8
11. 小猫角色对应的脚本如下图所示，若变量“x 坐标”“y 坐标”均为私有变量，点击绿旗并按下 3 次空格键后，下列叙述正确的是（ ）。



- A. 屏幕上会出现 3 只小猫，并且它们说出的横、纵坐标均为 0
- B. 屏幕上会出现 3 只小猫，并且它们会说出自的横、纵坐标
- C. 屏幕上会出现 7 只小猫，并且它们说出的横、纵坐标均为 0
- D. 屏幕上会出现 7 只小猫，并且它们会说出自的横、纵坐标

12. 使用二分查找法在有序序列 5, 12, 20, 26, 37, 42, 46, 50, 64 中查找元素 26, 需要比较 ()。

- A. 2 次 B. 3 次 C. 4 次 D. 5 次

13. 点击绿旗执行如图所示的脚本, 角色说出的内容是 ()。



- A. 20 B. 30 C. 40 D. 50

14. 对于如图所示的脚本, 若回答的值为 24, 则角色所说出数字的个数为 ()。



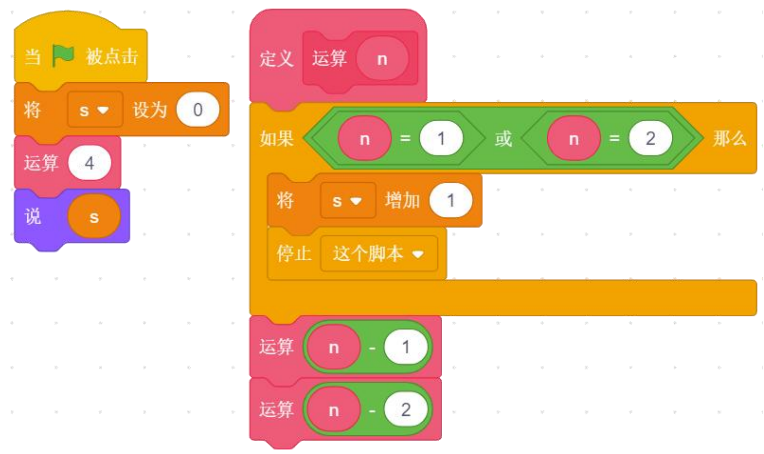
- A. 5 个 B. 6 个 C. 7 个 D. 8 个

15. 点击绿旗执行如图所示的脚本, 10 秒后“我的变量”的值为 ()。



- A. 1 B. 2 C. 5 D. 6

16. 点击绿旗执行图中的脚本，角色说出的内容为（ ）。



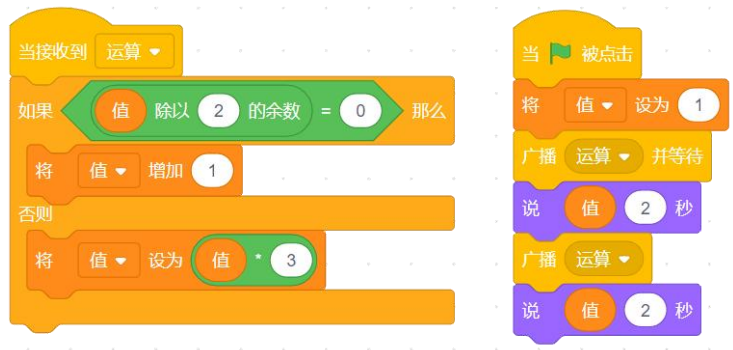
- A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

17. 为按钮角色编写如图所示的脚本。点击绿旗后，下列叙述不正确的是（ ）。



- A. 鼠标悬停在按钮上时，按钮将变大 B. 鼠标点击按钮后，按钮将变亮
C. 按钮变亮 0.1 秒后，恢复为原亮度 D. 按钮变亮 0.1 秒后，恢复为原大小

18. 点击绿旗运行如图所示的程序，角色说出的内容依次是（ ）。



- A. 3 3 B. 3 4 C. 2 2 D. 2 6

二、编程题（共 4 题，共 46 分）

19. （12分）在预留代码的基础上，编写“猜数字”小游戏，具体要求如下：

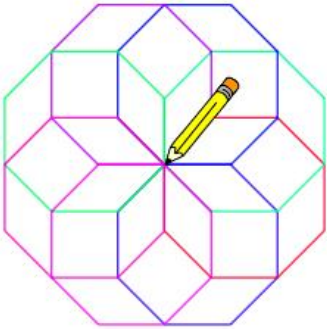
- （1）点击绿旗后，小猫生成一个 1~100 之间的随机整数，并要求玩家输入数字；
- （2）若输入正确，小猫说“对了”，游戏结束；否则小猫说“大了”或“小了”；
- （3）玩家有 10 次机会，每输入 1 次数字，剩余次数减 1；
- （4）当剩余次数为 0 时游戏结束，小猫会说“游戏结束”，并说出正确答案。



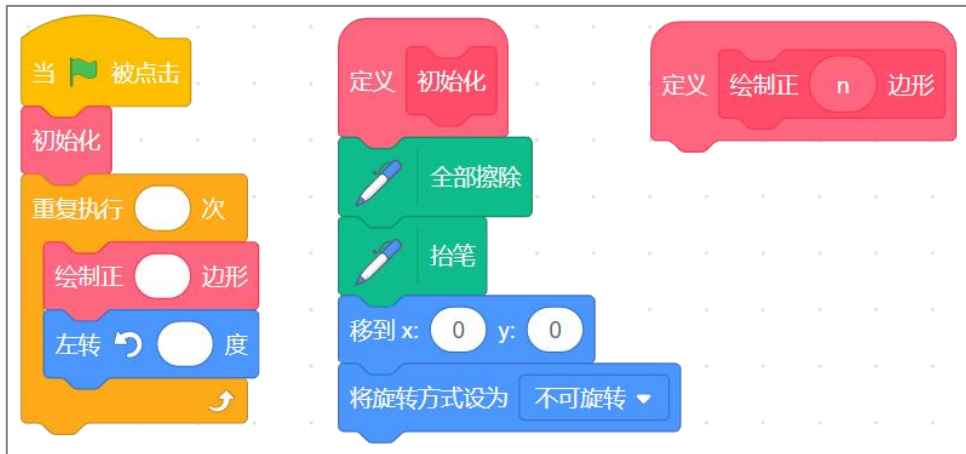
预留代码：



20. （11分）在预留代码的基础上，使用自制积木编写程序，绘制如图所示的图案。

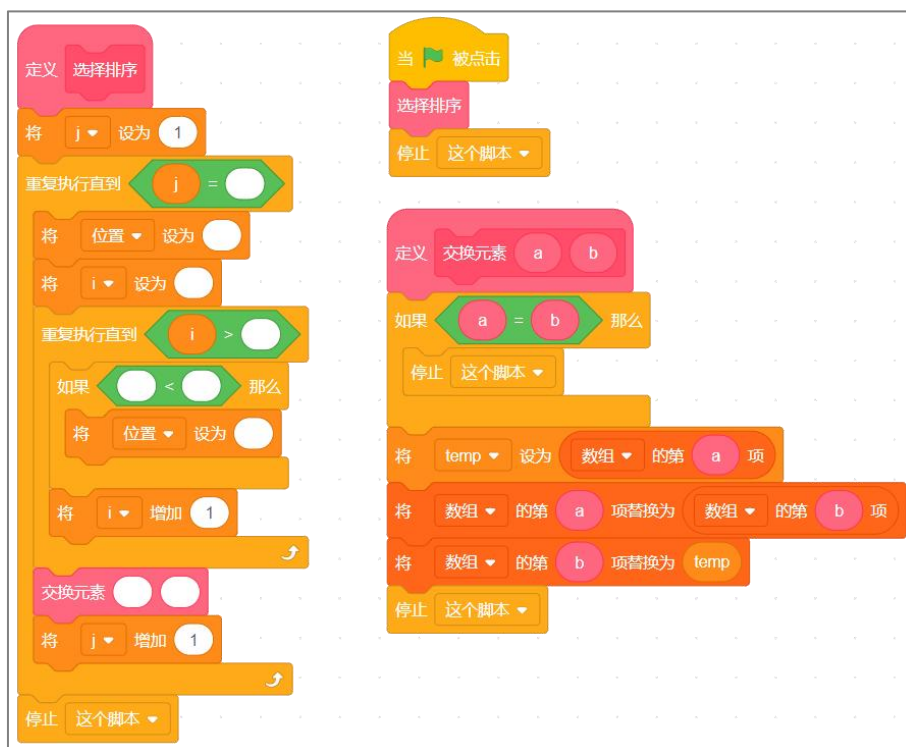


预留代码：



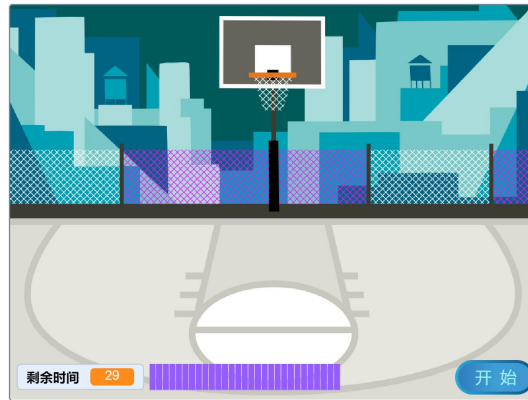
21. （11分）在预留代码的基础上，使用选择排序算法，对数组中的数字由小到大排列。

预留代码：



22. （12分）在用图形化编程工具制作游戏作品时，倒计时的应用非常普遍。在如图所示的游戏界面中，用下方的紫色进度条表示剩余时间。在预留代码的基础上，完成带进度条的30秒倒计时的功能，具体要求如下：

- （1）点击绿旗时，将剩余时间初始化为30，进度条为满格30格；
- （2）点击舞台右下角的开始按钮后，剩余时间和进度条的格数随时间的增加而减少；
- （3）当剩余时间为0时，停止全部脚本。



预留代码：

