

PAAT-图形化编程中级2练习题四

(考试时间 60 分钟；满分 100 分)

一、单项选择题（每题3.5分，共70分）

1. 当以下代码块执行完毕时，角色的X坐标是多少？（ ）



- A. 0
- B. 24
- C. 40
- D. 120

2. 一个角色落笔后会从该角色的哪里画出轨迹?()

- A. 角色的最下端
- B. 角色的最上端
- C. 角色的中心点
- D. 随机选择角色的某个位置

3. 角色“方块”的程序如下图所示，点击绿旗，不断按上键，变量“次数”为6时，按下空格键，当停止全部脚本后，舞台中出现的正方形个数是？（ ）



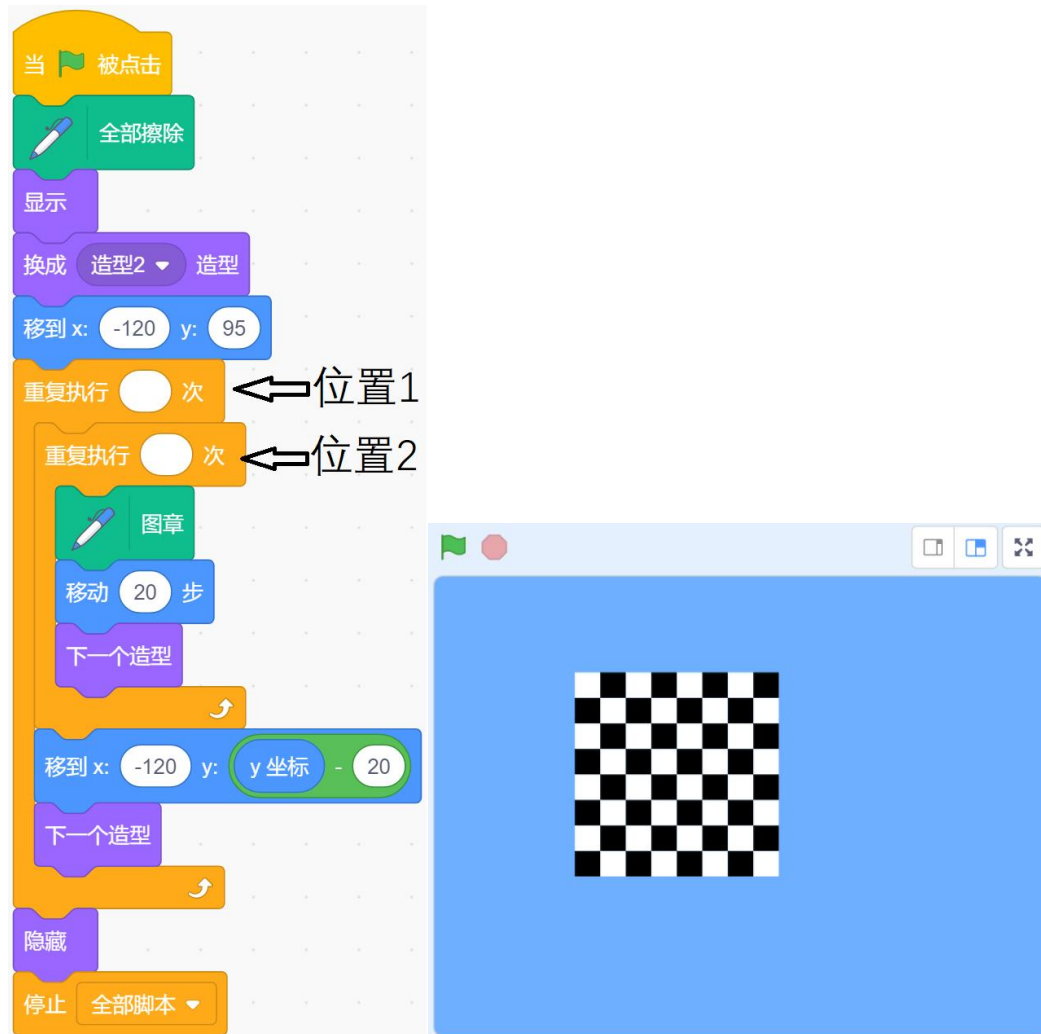
- A. 7
- B. 6
- C. 5
- D. 1

4. 小罗同学编写了一个穿衣小助手的程序，如下图所示。当变量温度为哪个选项时，角色会提示可以穿衬衫？（ ）



- A. 20
- B. 14
- C. -5
- D. 0

5. 小方块角色程序如下图，方块边长20，有黑白两个造型。如果舞台的显示效果如下所示，位置1和位置2，分别填写的数字是？（ ）



The image shows a Scratch script on the left and a stage preview on the right. The script starts with a 'When clicked' event, followed by 'Erase all', 'Show', and 'Switch to costume 2'. It then moves to x: -120, y: 95. There are two nested 'Repeat' loops. The first loop, labeled '位置1' (Position 1), repeats a sequence of 'Stamp', 'Move 20 steps', and 'Next costume' a certain number of times. The second loop, labeled '位置2' (Position 2), repeats a 'Move to x: -120, y: y coordinate - 20' followed by 'Next costume' a certain number of times. The stage preview shows a 5x5 grid of black and white squares on a blue background.

Scratch script details:

- 当 被点击
- 全部擦除
- 显示
- 换成 造型2 造型
- 移到 x: -120 y: 95
- 重复执行 位置1 次
 - 重复执行 位置2 次
 - 图章
 - 移动 20 步
 - 下一个造型
- 移到 x: -120 y: y 坐标 - 20
- 下一个造型
- 隐藏
- 停止 全部脚本

Stage preview: A 5x5 grid of black and white squares (checkerboard pattern) on a blue background.

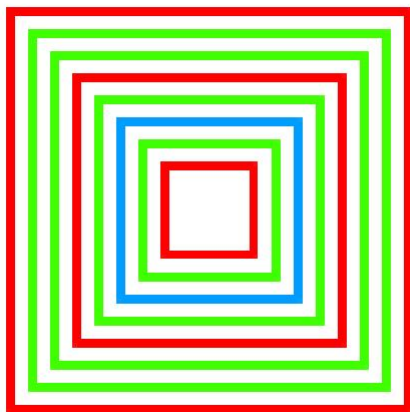
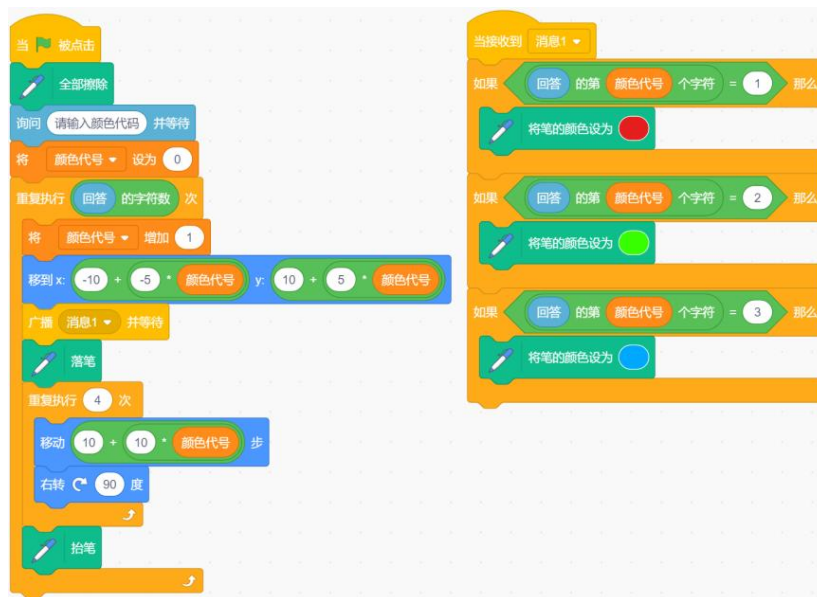
- A. 8, 8
- B. 7, 7
- C. 9, 9
- D. 2, 3

6. 如果某角色的代码如下，点击开始，当点击该角色时会出现什么效果？（ ）



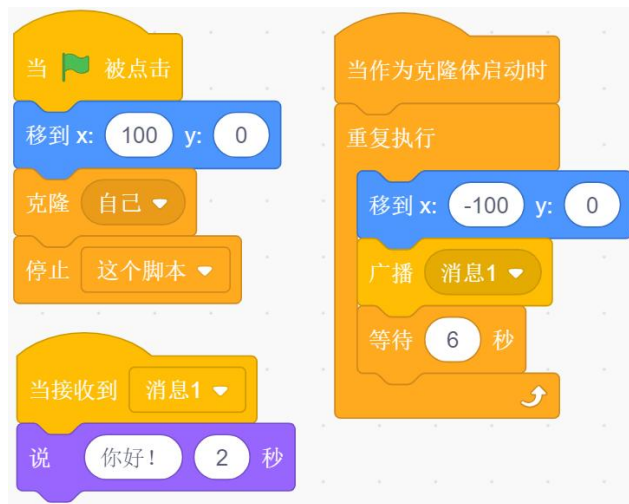
- A. 该角色边走边说数字“1”
- B. 该角色移动一段距离
- C. 该角色消失不见
- D. 该角色说完数字“1”就消失不见

7. 运行下面程序后，得到下图图案，请问输入的颜色代码应该是多少？（ ）



- A. 33212133
- B. 22332211
- C. 11133222
- D. 12321221

8. 运行下面程序，下面选项正确的是？（ ）



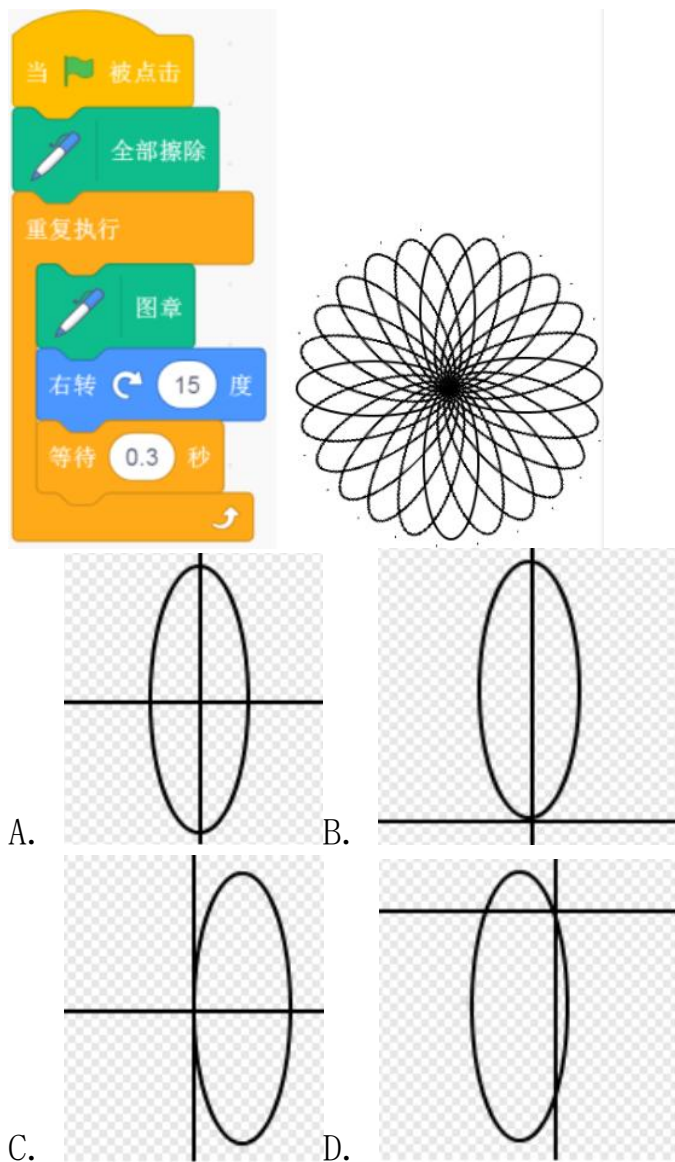
小猫和克隆体的脚本

- A. 只有角色能收到消息，仅小猫角色能说：“你好！”
- B. 只有克隆体能收到消息，仅克隆体能说：“你好！”
- C. 小猫角色和克隆体都不能说“你好！”
- D. 小猫角色和克隆体都能接收消息，都能说：“你好！”

9. 要让小猫随机出现在一个位置, 需要使用()命令

- A. 变量
- B. 随机数
- C. 图章
- D. 画笔

10. 执行下列代码, 可以画出如图所示的图形, 则角色的旋转中心为()?



11. 默认小猫在舞台中心位置，点击一次绿旗，舞台上共有几只小猫？注意：我的变量适用于所有角色。（ ）



- A. 4
- B. 3
- C. 2
- D. 1

12. 执行下面程序，应将变量n设定为多少，变量an值才会为4？（ ）



- A. 4
- B. 3
- C. 2
- D. 1

13. 关于循环语句的嵌套, 下列哪些做法是错误的? ()



①

②

③

④

A. ③④

B. ②③

C. ①④

D. ①②

14. 在“运算”脚本中, 以下哪个代码块可以实现“在 {10, 20, 30..., 100} 中随机选择一个数”? ()



A.



B.



C.



D.

15. 执行下面程序, 最后角色说的内容是? ()



- A. 0
- B. 5
- C. 10
- D. 1

16. 舞台上的小猫有4个造型，依次为造型1、造型2、造型3、造型4，点击绿旗，执行下面程序，表述正确的是？（ ）



- A. 小猫一直在切换造型，程序不会停止
- B. 小猫会切换造型，最后的造型是造型1
- C. 小猫会切换造型，最后的造型是造型2
- D. 小猫会切换造型，最后的造型是造型3

17. 点击绿旗，执行以下程序后，我的变量的值是？（ ）



- A. 10
- B. 9
- C. 12
- D. 11

18. 默认小猫角色，执行以下程序，舞台上会出现？（ ）



- A. 黑色的三角形

- B. 黑色的正方形
- C. 黑色的长方形
- D. 没有任何图形

19. 执行以下程序，舞台上会看到几只小猫？（ ）



- A. 2只小猫
 - B. 3只小猫
 - C. 1只小猫
 - D. 0只小猫
20. 小猫角色有两个造型：造型1、造型2，程序运行前造型为造型1，点击一次绿旗，说法正确的是？（ ）



- A. 小猫从造型1变成造型2
- B. 小猫可能一直是造型2，也可能是从造型1变成造型2
- C. 小猫一直是造型1
- D. 小猫一直是造型2

二、编程题（共2题，每题15分，共30分）

21. 二进制像素绘制程序

二进制是由0和1组成的数，0用黑色方块表示，1用白色方块表示。输入一个8位二进制数，用黑白色方块表示出来。



请输入一个8位二进制





1. 准备工作

- (1) 默认小猫角色，默认白色背景；
- (2) 绘制“正方形”角色，角色有“黑”、“白”两个造型。

2. 功能实现

(1) 小猫询问“请输入一个8位二进制”，检查输入二进制位数，如果不是8位，继续询问，直到输入8位为止；

(2) 根据输入二进制，用黑白块表示出二进制，注意不能超出舞台

。

22. 猜数字

1. 准备工作

(1) 保留默认角色小猫；

(2) 新建变量“剩余次数”和“随机数”



2. 功能实现

(1) 程序开始，小猫生成一个1-100内的随机数，隐藏变量“随机数”，小猫询问“请输入1到100之间的数”；

(2) 玩家输入数字后，如果玩家猜错了，小猫会给出“大了”或“小了”的提示，如果猜对了，小猫会说答“对了”，游戏结束；

(3) 玩家有10次机会，每输入1次数，剩余次数减1；

(4) 当剩余次数为0时游戏结束，小猫会说“机会用尽”并显示随机数变量。