

PAAT-图形化编程中级2练习题三

(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. 以下四个选项中，运行哪个积木块，可能得到523这个数值？（ ）

A.



B.



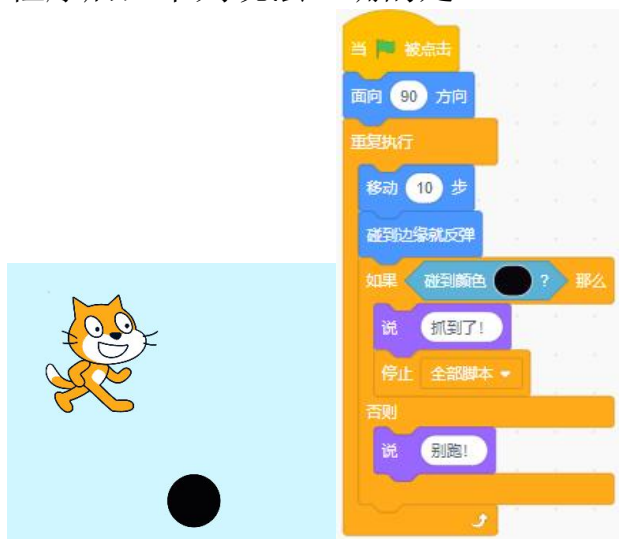
C.



D.



2. 小猫的程序如图所示，积木块的颜色与球的颜色一致。点击绿旗执行程序后，下列说法正确的是？（ ）



A. 小猫一直在左右移动，嘴里一直说着“抓到了”。

B. 小猫会碰到球，然后停止。

C. 小猫一直在左右移动，嘴里一直说着“别跑”

D. 小猫会碰到球，然后继续左右移动。

3. 计算“ $2+4+8+\cdots+128$ ”，用变量 n 表示每项，根据变化规律，变量 n 的赋值用下列哪个最合适？（ ）

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

4. 执行以下代码后, 屏幕上将出现()只小猫。



- A. 1
- B. 5
- C. 10
- D. 50

5. 仓库里运来一批大米，管理员要随机抽检。运行下面程序，请问哪个编号的大米可能会被抽检？（ ）



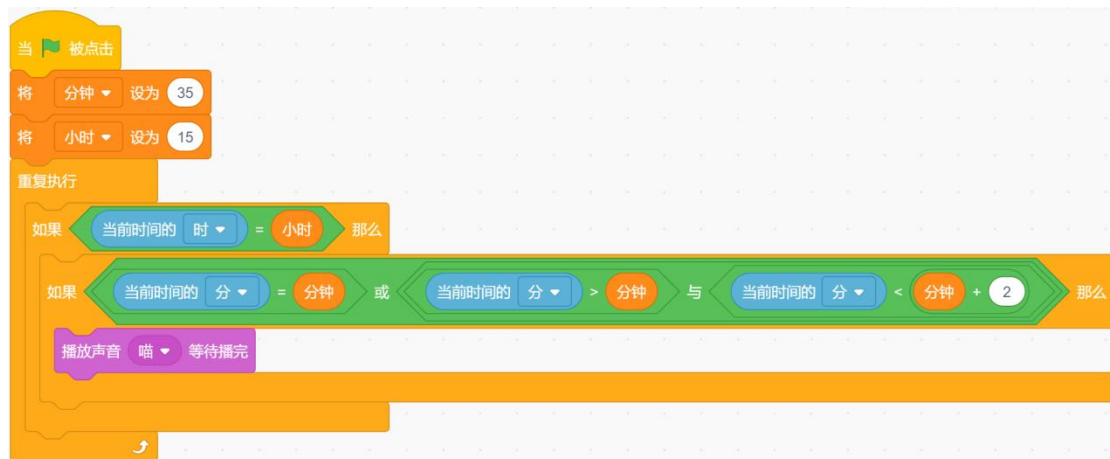
- A. 9
- B. 100
- C. 50
- D. 51

6. 小猫程序如下图所示，点击绿旗后再点击小猫，我们可以看到？（ ）



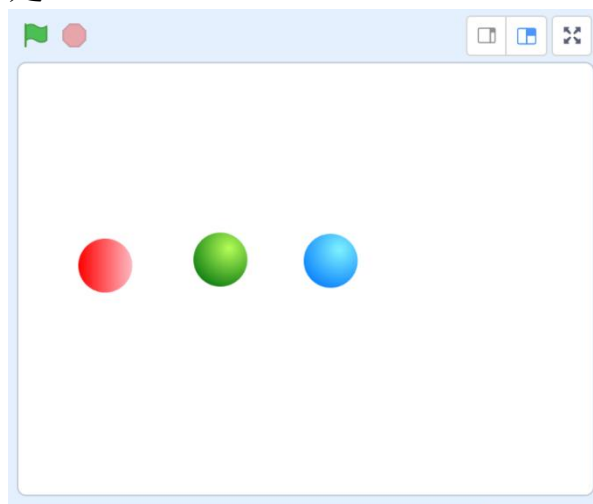
- A. 不动
- B. 向上走了100步
- C. 向右走了100步
- D. 小猫直接移到了右上方（x:100，y:100）位置

7. 执行下面程序，说法错误的是？（ ）



- A. 闹钟在15:35发声
- B. 闹钟在15:37停止发声
- C. 闹钟在15:36时停止发声
- D. 闹钟在15:36时也发声

8. 三个球的初始位置如下图所示，按下一次空格键，以下说法正确的是？（ ）



背景脚本



红球脚本



绿球脚本



蓝球脚本

- A. 按下空格键，能明显看到，红球先移动，然后绿球再移动，最后蓝球再移动
- B. 按下空格键，能明显看到，蓝球先移动，然后绿球再移动，最后红球再移动
- C. 按下空格键，能明显看到，绿球先移动，然后蓝球再移动，最后红球再移动
- D. 按下空格键，三个球几乎同时移动，看不出先后顺序

9. 运行下面的程序后，变量a的值为？（ ）



- A. 15
- B. 20
- C. 60
- D. 65

10. 执行下面的脚本后，变量“分数”的值是多少？（ ）



- A. 5
- B. 6
- C. 10
- D. 25

11. 小学毕业时，阿庆、阿立、阿福三人互相赠照片一张，他们一共互赠了多少张照片？（ ）

- A. 4张
- B. 5张
- C. 6张
- D. 8张

12. 每执行一次下图所示的积木，可生成一个随机整数。如果一直重复执行该积木，下面选项说法正确的是？（ ）



- A. 无法生成1
- B. 无法生成10
- C. 有可能生成10
- D. 有可能生成11

13. 要使以下代码运行后画出如图所示三角形风车, 则以下代码中①②③④处应分别填入多少? ()



- A. 3 4 90 120
- B. 4 3 90 120
- C. 3 4 120 90

D. 4 3 120 90

14. 按下空格键执行下面程序，结果不可能为？（ ）



- A. 48
- B. 122
- C. 114
- D. 126

15. 点击绿旗运行下面程序后，角色最后的方向可能在哪个区域？（ ）



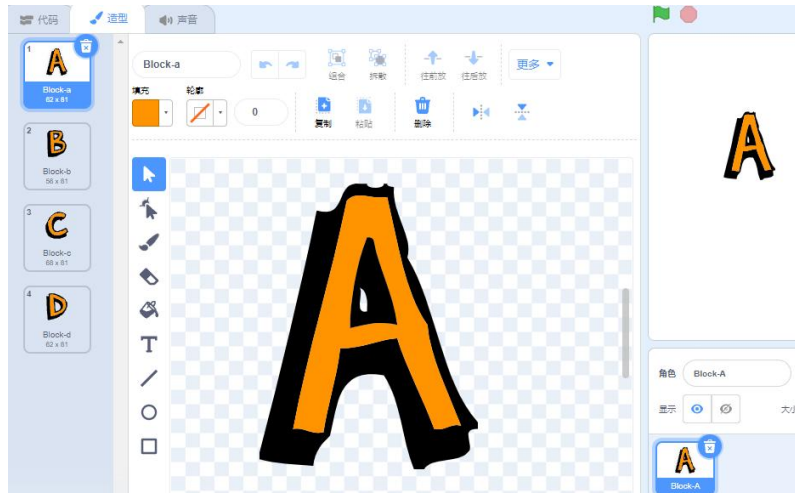
- A. I 或 II
- B. II 或 III
- C. III 或 IV
- D. I 或 IV

16. 运行下列脚本，i的值为（ ）



- A. 6
- B. 5
- C. 4
- D. 3

17. 下面哪个选项可以让角色切换到任意一个造型？（ ）



A.



B.



C.



D.



18. 下面哪个选项无法将小猫移到随机位置的是？（ ）

A.



B.



C.



D.



19. 小明想在Scratch中设置一个倒计时变量, 那么应该在哪个模块分类里添加变量呢?()

- A. 控制模块
- B. 侦测模块
- C. 变量模块
- D. 运算模块

20. 下列说法正确的是？（ ）

- A. 变量有正常显示、滑杆两种显示模式

- B. 变量一旦设置成滑杆显示模式，就无法恢复成正常显示模式
- C. 变量设置为滑杆显示后，滑块范围的最小值和最大值均可以设置为正数、负数和0
- D. 变量设置为滑杆显示后，滑块范围的最小值和最大值都只能设置为整数

二、操作题（共2题，共30分）

21. 比大小

1. 准备工作

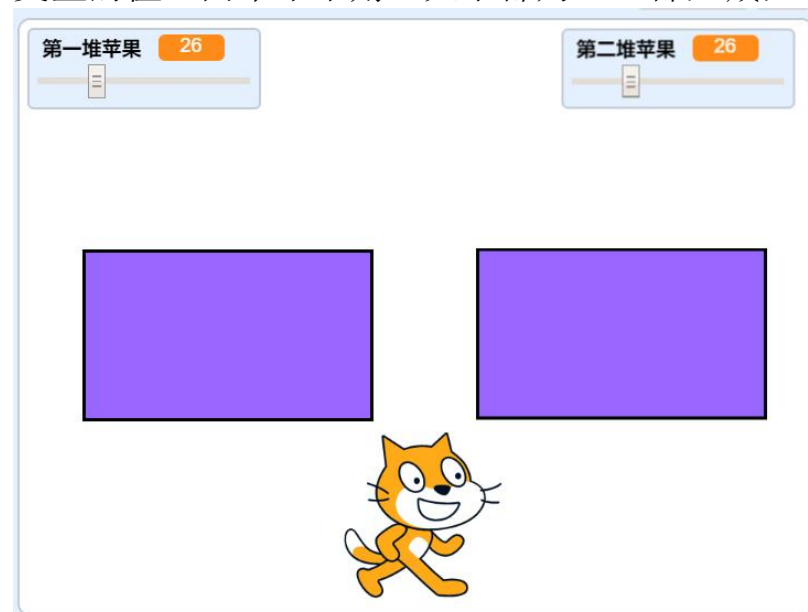
（1）保留默认的小猫角色，从角色选择两个Apple角色，分别命名为左苹果和右苹果；

（2）在白色背景上绘制两个长方形，分别放于舞台的左半边和右半边；

（3）建立两个变量，并设置为滑杆显示（滑杆范围采取默认的），变量名分别为：第一堆苹果和第二堆苹果。

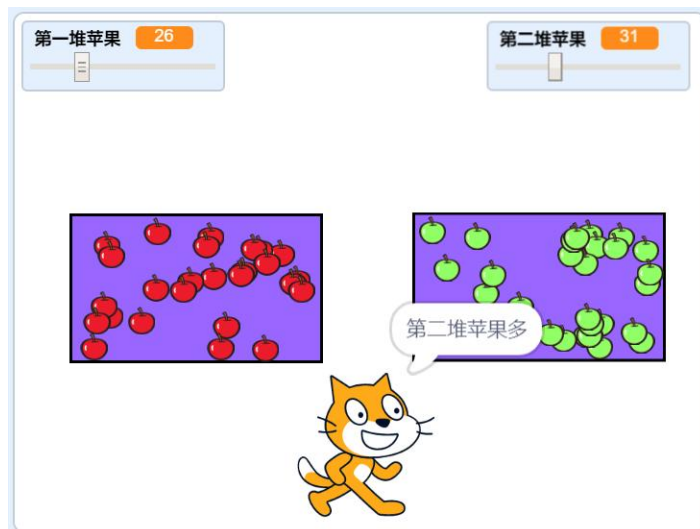
2. 功能实现

（1）程序开始前，舞台和角色如下图所示，拖动滑杆可以改变两个变量的值，两个苹果角色大小都为30，都隐藏；



（2）点击绿旗后，在左边长方形中，按照变量“第一堆苹果”的数值出现同等数量、位置不同的红色苹果；在右边长方形中，按照变量“第二堆苹果”的数值出现同等数量、位置不同、颜色特效为50的绿色苹果；

（3）点击绿旗，等待2秒钟后，如果变量“第一堆苹果”等于“第二堆苹果”，小猫说“两堆苹果一样多”；如果变量“第一堆苹果”大于“第二堆苹果”，小猫说“第一堆苹果多”，否则说“第二堆苹果多”。



22. 海底寻宝



1. 准备工作

- (1) 删除小猫角色;
- (2) 导入潜水员“Diver1”、水晶石“Crystal”两个角色;
- (3) 背景为Underwater 2.

2. 功能实现

- (1) 潜水员在舞台上游来游去捡水晶石;
- (2) 舞台上30个水晶石, 大小随机, 位置随机;
- (3) 潜水员碰到水晶石, 水晶石消失, 数量加一;
- (4) 变量“数量”显示潜水员采到水晶石的数量。