

PAAT-图形化编程中级2练习题二

(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. 关于变量，下列描述错误的是？（ ）

- A. 只能建一个变量
- B. 变量可以隐藏
- C. 变量可以删除
- D. 变量的值可以修改

2. 运行下列程序后，变量“和”的值是？（ ）



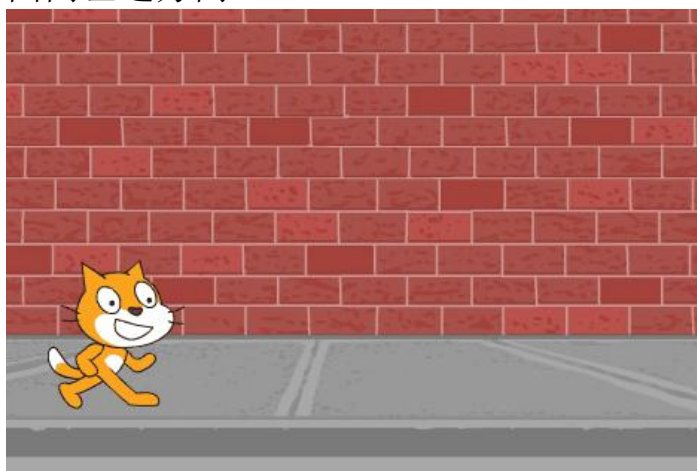
- A. 1 B. 4 C. 5 D. 6

3. 当前角色的造型如下图所示，运行程序后，最后停留在哪个造型上？（ ）



- A. 造型1
- B. 造型2
- C. 造型3
- D. 造型5

4. 下列哪个选项可以实现小猫从左跑到右，碰到舞台边缘停止前进，面向左边方向？（ ）





A.



B.

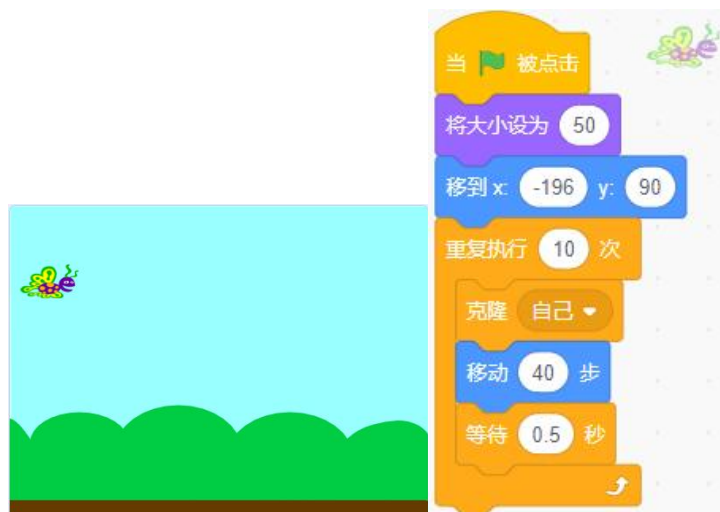


C.



D.

5. 蝴蝶程序如右图所示，点击绿旗，程序运行后，最终看到几只蝴蝶？（ ）



- A. 1只
- B. 9只
- C. 10只
- D. 11只

6. 默认小猫角色，点击绿旗，运行程序后，下列描述正确的是？（ ）



- A. 小猫先向右移动，碰到舞台边缘反弹向左移动；再次碰到边缘后，向右移动；重复100次，最后停下来
- B. 小猫先向左移动，碰到舞台边缘反弹向右移动；再次碰到边缘后，向左移动；重复100次，最后停下来
- C. 小猫保持原地不动
- D. 小猫忽左忽右地在舞台中移动，碰到边缘反弹，继续忽左忽右地运动

7. 以广播的形式控制角色向前移动，下列哪个选项最合适？（ ）

- A. 123456
- B. @#%^
- C. 前进
- D. ABC

8. 淘气的生日是12月份的某一天，下列哪个选项一定能生成这一天？（ ）

- A. 在 0 和 12 之间取随机数

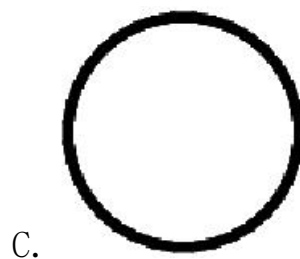
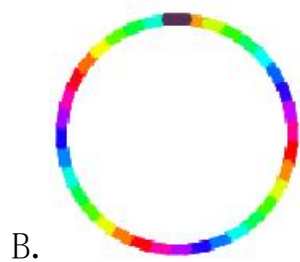
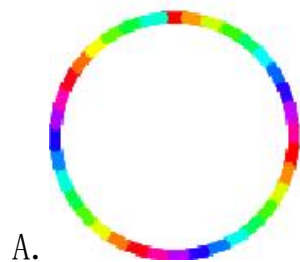
- B. 在 1 和 12 之间取随机数
- C. 在 1 和 30 之间取随机数
- D. 在 1 和 31 之间取随机数

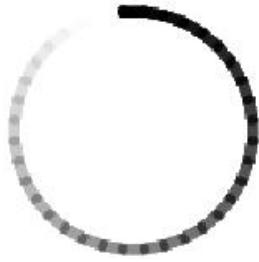
9. 小猫在舞台中心，面向 90 度方向，运行程序后，下列选项正确的是？（ ）



- A. 小猫距离舞台中心最少9步
- B. 小猫距离舞台中心最少15步
- C. 小猫距离舞台中心最多3步
- D. 小猫距离舞台中心最多5步

10. 运行下列程序后，画出的图形是？（ ）





D.

11. 关于“全部擦除”积木，下列描述正确的是？（ ）



- A. 只能擦除画笔所画的图形
- B. 只能擦除图章和画笔所画的图形
- C. 可以擦除背景
- D. 可以擦除画笔、图章所绘的图形及背景

12. 关于“广播”，下列描述正确的是？（ ）

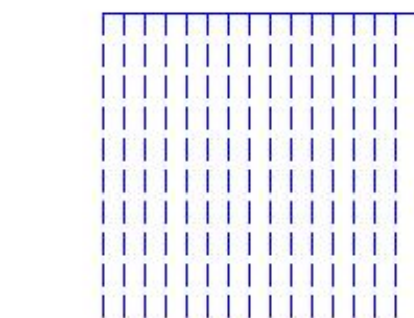
- A. 广播只能由角色发出
- B. 广播的内容可以是字符或数值，但不能是变量
- C. 舞台不能发送广播，但可以接收广播
- D. 广播可以被任何角色以及舞台接收

13. 运行程序后，下列描述正确的是？（ ）

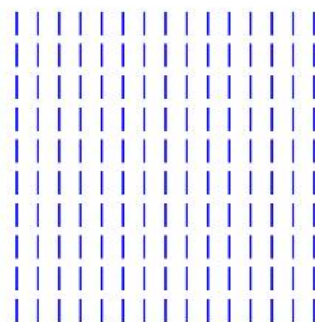


- A. 财富值大于100就过关
- B. 找到钻石矿脉就过关
- C. 财富值大于100，或者找到钻石矿脉都可以过关
- D. 财富值大于100，同时还需要找到钻石矿脉，才能过关

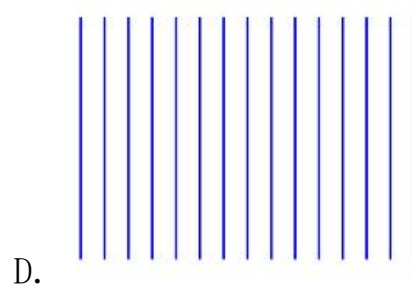
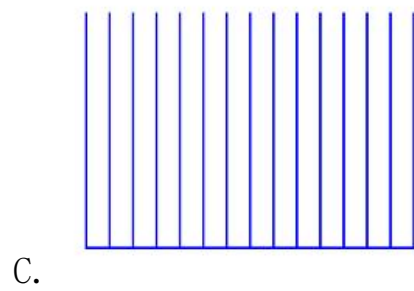
14. 运行下列程序后，画出的图形是？（ ）



A.



B.



15. 小动物们排队做早操，第一排有1个小动物，第二排有3个小动物，第三排有5个小动物，以此类推...排了8排，算一算一共有多少个小动物？（ ）

- A. 24个
- B. 32个
- C. 64个
- D. 128个

16. 运行下列程序后，变量a和变量b之间的关系是？（ ）



- A. $a > b$
- B. $a < b$
- C. $a = b$
- D. b是a的2倍

17. 骰子角色有6个造型，分别对应1~6点，下列哪个选项不能让骰子角色换成随机的造型？（ ）



18. 下列哪段程序能够计算出100以内所有双数的和，并将结果存到变量sum里？（ ）

A.

```
当 绿色旗 被点击
将 sum 设为 0
将 num 设为 1
重复执行 100 次
  将 sum 增加 num
  将 num 增加 1
```

B.

```
当 绿色旗 被点击
将 sum 设为 0
将 num 设为 2
重复执行 100 次
  将 sum 增加 num
  将 num 增加 2
```

C.

```
当 绿色旗 被点击
将 sum 设为 0
将 num 设为 1
重复执行 50 次
  将 sum 增加 num
  将 num 增加 2
```

D.

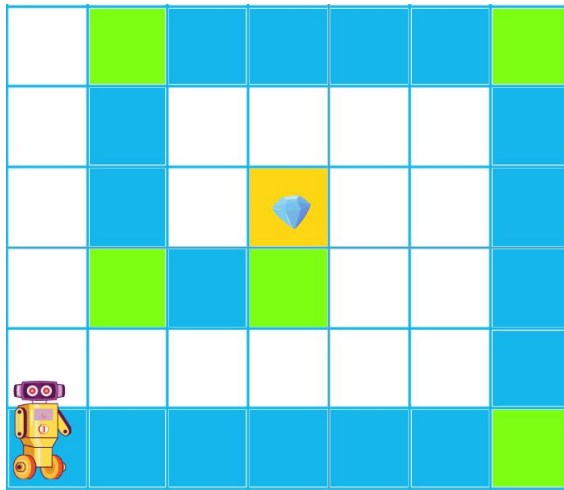
```
当 绿色旗 被点击
将 sum 设为 0
将 num 设为 2
重复执行 50 次
  将 sum 增加 num
  将 num 增加 2
```

19. 楼道的声控灯会在有响声的时候亮起，等5秒以后熄灭，下列哪个选项可以实现这个功能？（ ）



20. 迷宫地图如下图所示，机器人只能走蓝、绿、黄色方格，找到钻石，每一格的长度是 50 步，下列哪个选项不能让机器人拿到宝石？

()



A.

```

当 被点击
移到 x: -170 y: -120
面向 90 方向
重复执行直到 碰到 钻石 ?
    移动 50 步
    如果 碰到颜色 那么
        左转 90 度

```

B.

```

当 被点击
移到 x: -170 y: -120
面向 90 方向
重复执行
    移动 50 步
    如果 碰到颜色 那么
        左转 90 度
    如果 碰到 钻石 ? 那么
        停止 全部脚本

```



C.



D.

二、操作题（共2题，共30分）

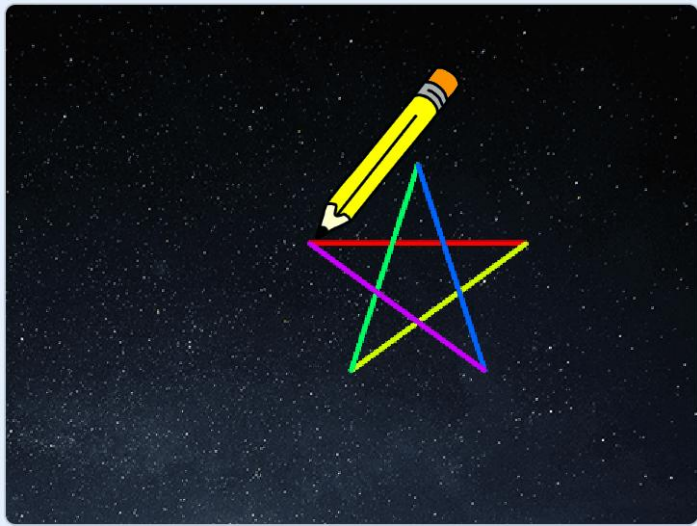
21. 绘制多彩五角星

1. 准备工作

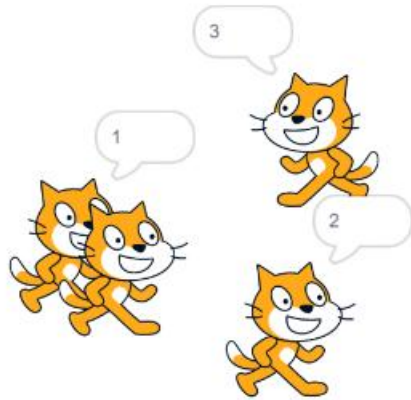
- （1）选择背景 stars、角色 Pencil；
- （2）将角色 Pencil 的中心点设为笔尖。

2. 功能实现

- （1）将画笔粗细设为 3，画笔的颜色和初始位置自定义，绘制边长为 150 的五角星，不超出舞台；
- （2）每绘制一边改变一种颜色；
- （3）绘制完成后抬笔。



22.克隆猫游戏



1.准备工作

使用初始小猫角色，舞台不限；

2.功能实现

- (1)当程序执行后，克隆出三只小猫；
- (2)克隆猫在舞台上随机移动；
- (3)每只克隆猫说出自己的编号。