

## PAAT-图形化编程中级1练习题五

(考试时间 60 分钟；满分 100 分)

一、单项选择题 (每题3.5分, 共20题, 共70分)

1. 三个角色的位置如下图所示, 它们的层关系“从后到前”依次是?

( )

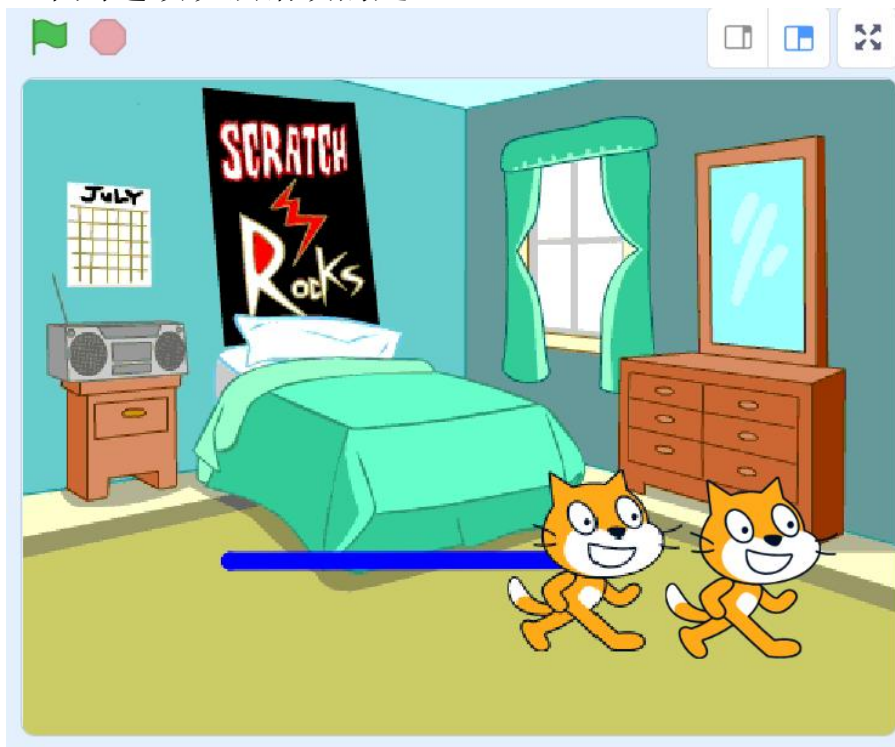


- A. 昆虫 蝴蝶 螃蟹
- B. 螃蟹 蝴蝶 昆虫
- C. 蝴蝶 螃蟹 昆虫
- D. 蝴蝶 昆虫 螃蟹

2. A、B、C、D四个队举行足球循环赛(即每两个队都要赛一场), 胜一场得3分, 平一场得1分, 负一场得0分。 已知: (1) 比赛结束后四个队的得分都是奇数; (2) A队总分第一; (3) B队恰有两场平局, 并且其中一场是与C队平局。 问: D队得几分? ( )

- A. 3
- B. 5
- C. 7
- D. 1

3. 下列选项说法错误的是？（ ）



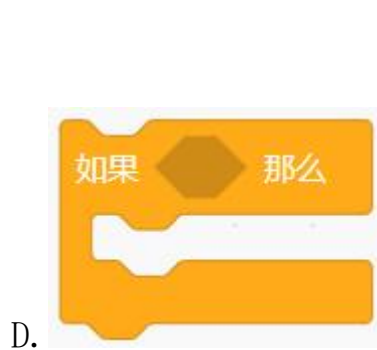
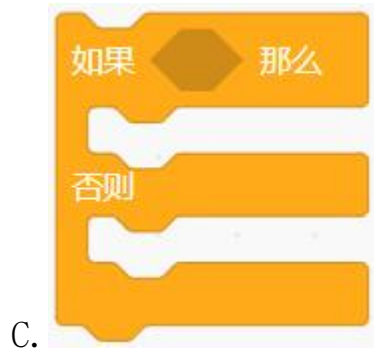
- A. 舞台背景总是位于最下层
- B. 画笔画出的图案和图章位于同一层
- C. 从角色库中新添加的角色会自动出现在最上层
- D. 画笔画出的线条有时可以遮挡住其他角色

4. 在“密室寻宝”游戏中，下列哪个积木可以实现将钥匙藏在短袖下？（ ）

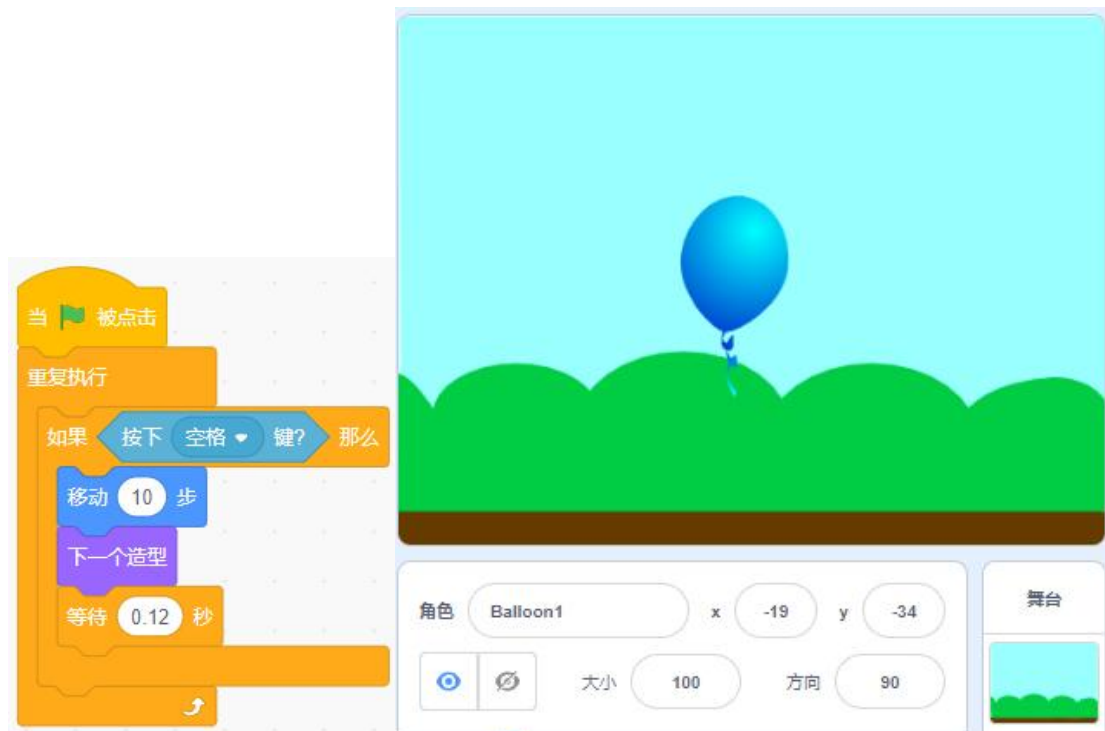




5. 妈妈想让小明帮忙买水果，如果有苹果就买苹果，没有苹果就买香蕉，使用下列哪个积木最容易实现？（ ）

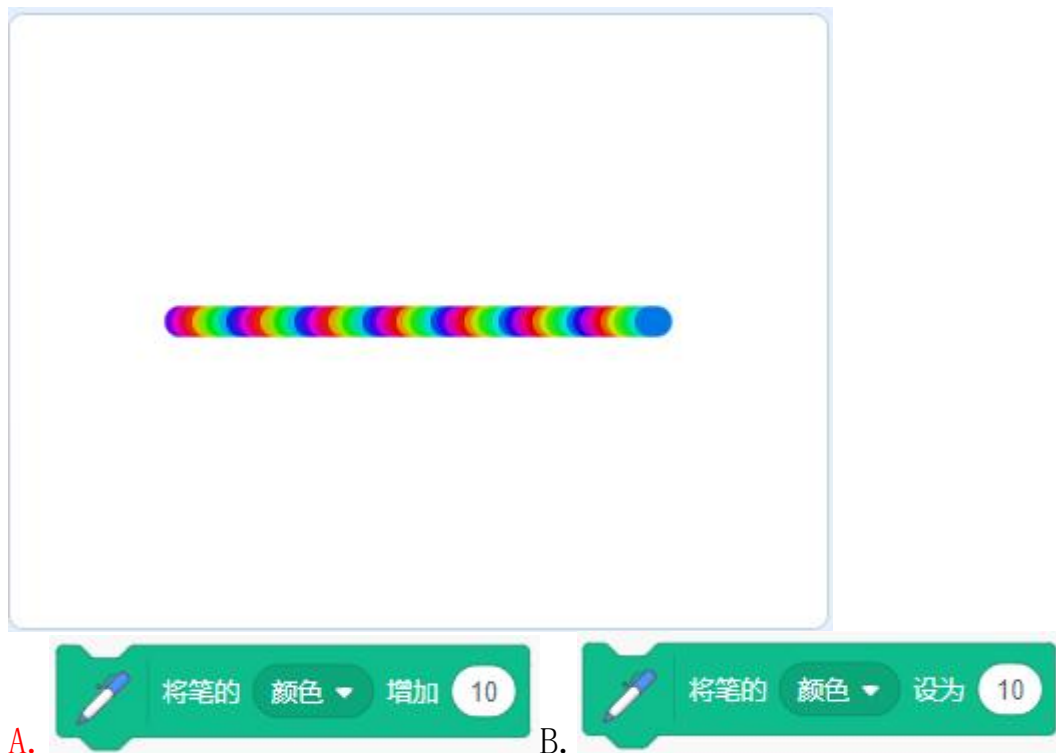


6. 角色在舞台的位置如图所示，运行下列程序，说法正确的是？（ ）



- A. 角色向右移动10步并切换造型
- B. 按下空格键，角色向右移动10步并切换造型
- C. 按下空格键以外的键，角色向右移动10步并切换造型
- D. 按下空格键，角色向左移动10步并切换造型

7. 实现下图所示渐变色的效果，可以使用画笔里的哪个指令？（ ）

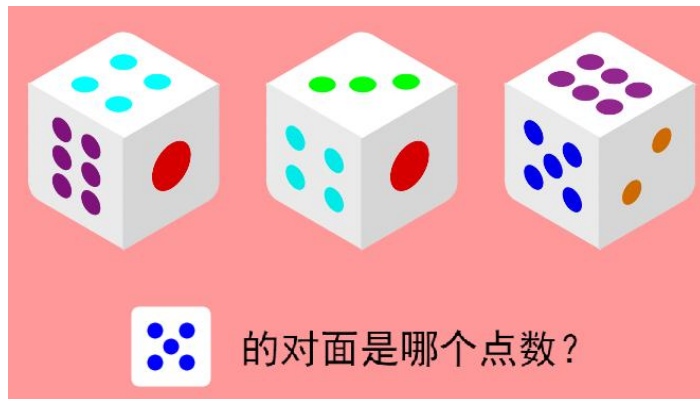


A.

B.



8. 一个骰子，从 3 个不同角度看过去的点数如图所示，请问 5 的对面是什么点数？（ ）



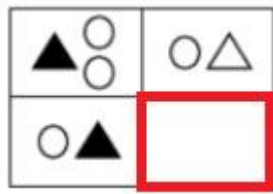
- A. 1
- B. 3
- C. 4
- D. 6




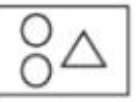
9. 下列积木运行结果是？（ ）



- A. 平安平安
- B. 平安
- C. 安平
- D. 安平安平

10. 观察规律，红色空格内应填入哪个选项？（ ）

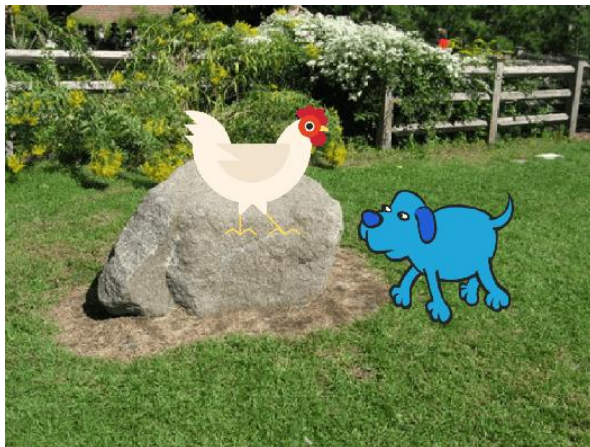


- A.  B. 
- C.  D. 

11. 有四块水果蛋糕，草莓蛋糕比芒果蛋糕大，草莓蛋糕比菠萝蛋糕小，菠萝蛋糕比火龙果蛋糕小。蛋糕按照从大到小的顺序排列，正确的是？（ ）

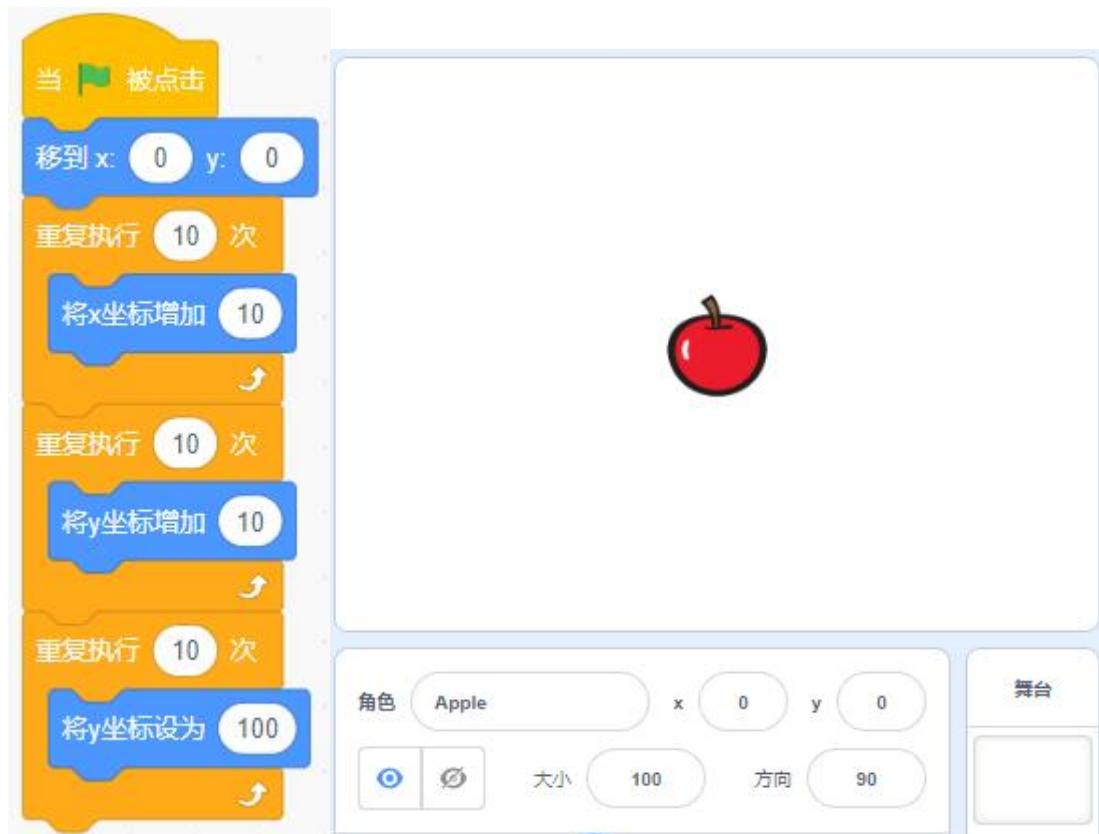
- A. 菠萝，草莓，芒果，火龙果  
 B. 菠萝，草莓，火龙果，芒果  
 C. 火龙果，菠萝，草莓，芒果  
 D. 火龙果，菠萝，芒果，草莓

12. 小狗和鸡的位置如下图所示，点击绿旗后，小狗会？（ ）



- A. 会“汪”的叫一声  
 B. “汪”的叫一声，同时移动50步  
 C. 没有任何变化  
 D. 移动50步

13. 运行下列程序，角色的最终坐标为？（ ）



- A. (100,-100)
- B. (100,100)
- C. (-100,100)
- D. (100,0)

14.运行下列程序，角色说的内容是？（ ）



- A. 202220222022
- B. 202222
- C. 42
- D. 2022

15. 甲壳虫角色，运行下列程序，说法错误的是？（ ）



- A. 不点击鼠标时，甲壳虫可能会跟随鼠标指针移动
- B. 不点击鼠标时，甲壳虫可能会不停地变化颜色
- C. 不点击鼠标时，甲壳虫移动的同时会变化颜色
- D. 点击鼠标后，甲壳虫不会继续移动

16. 下列哪个程序可以实现小猫角色位置在舞台上不停地变化，按下空格键后停止移动？（ ）

A.

B.

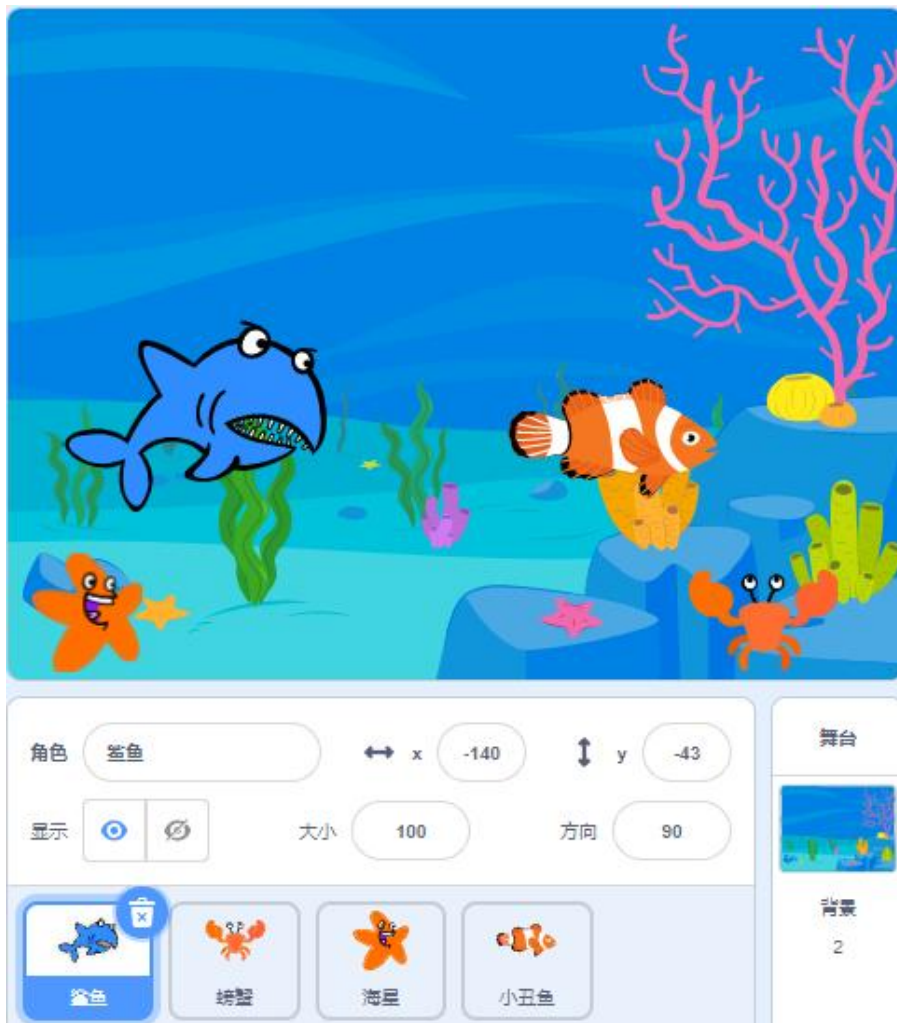


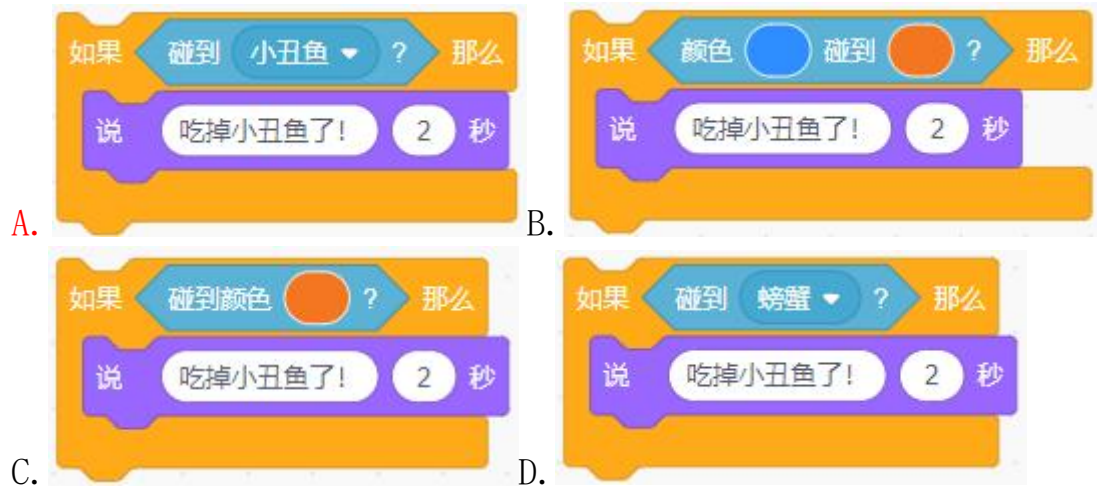
C.



D.

17. 丑鱼、螃蟹、海星身体上的橙色一样，下列选项是鲨鱼程序的一部分，下面哪个选项可以让鲨鱼碰到小丑鱼后说“吃掉小丑鱼了！”，碰到其他角色什么都不说？（ ）





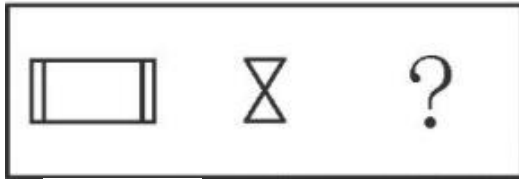
18. 运行下列程序后，角色的大小是？（ ）




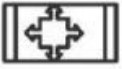


A.50    B.30    C.20    D.40

19. 如下图所示，从所给的四个选项中，选择最合适的一个填入问号处，使之呈现一定的规律性？（ ）





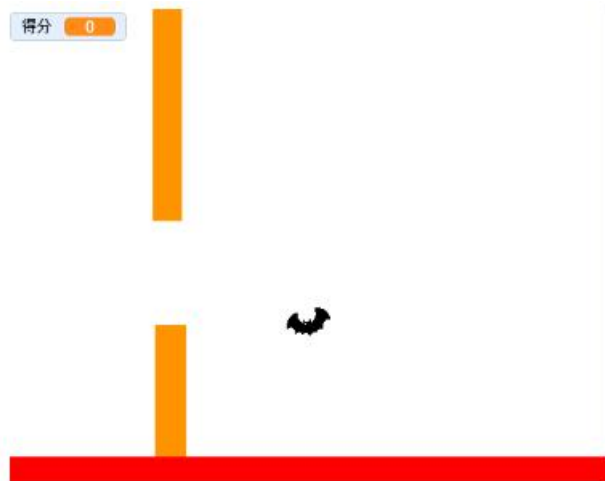
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

20.播放“喵”的声音时,下面那组指令能够精确定位声音的大小? ( )

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

## 二、编程题（共2题，每题15分，共30分）

### 21.制作蝙蝠冲关游戏



#### 1.准备工作

(1)导入蝙蝠角色、分别绘制障碍物、大地角色。

#### 2.功能实现

需要达到的效果：通过键盘上的空格键控制蝙蝠往上飞，当碰到障碍物或者大地时，游戏结束，否则得分。

(1) 蝙蝠角色：当点击绿旗，蝙蝠自上往下飞，当按下空格键，蝙蝠往上飞，当碰到障碍物或大地时，停止全部；

(2) 障碍物角色：障碍物不断自左向右移动，障碍物达到最右端后，又回到最开始的位置，向左运动，重复这个过程；

(3) 大地角色：移到最上层。

## 22. 飞翔的小鸟

### 1. 准备工作

(1) 导入背景“Blue Sky”;

(2) 导入角色“Toucan”和“Buildings”



### 2. 功能实现

(1) Toucan角色大小设置为50，坐标为(-200, 0)，不停扇动翅膀(在2,3两个造型来回切换)，Toucan位于最上层，不被其他角色遮挡;

(2) 按↑控制Toucan上升，按↓控制Toucan下降;

(3) Buildings在舞台最右侧出现，以2的速度向左移动，如果碰到左边边缘回到最右端;

(4) 如果Toucan碰到Buildings，说“碰到啦！”2秒。