

准考证号：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

评分栏	单选题（得分）						选择得分	总 分
	第 1 题	第 2 题	第 3 题	第 4 题	第 5 题	第 6 题	赛后统计	赛后统计
	编程题（得分）						编程得分	
	第 1 题	第 2 题	第 3 题	第 4 题	第 5 题	第 6 题	赛后统计	

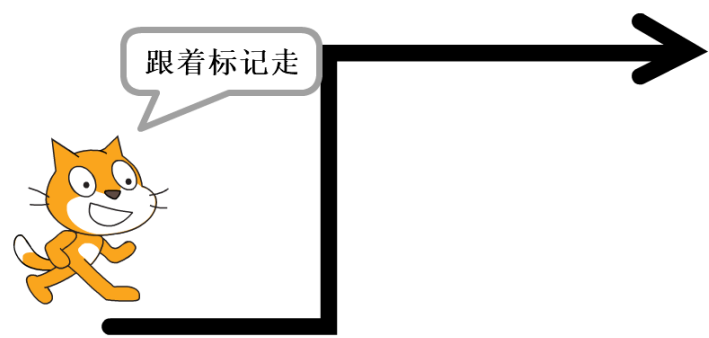
上表由裁判填写，请参赛选手及阅卷裁判签名确认上述成绩准确无误，选手\_\_\_\_\_、裁判 \_\_\_\_\_

**注意事项：**

1. 赛场内应保持安静，参赛选手间严禁互相交谈，违者将被取消比赛资格；
2. 比赛过程中，笔记本计算机不得开启 WLAN 或蓝牙等各种无线通讯功能，违者将被取消比赛资格；
3. 比赛过程中，应将准考证及身份证件放置桌子左上角，以备监考人员随时核对、检查；
4. 参赛选手的手机在检录后必须保持关闭状态直至比赛结束，违者将被取消比赛资格；
5. 比赛过程中，笔记本电脑须调为静音；
6. 请在做题之前认真阅读题目，编程题目设置有步骤分，即只完成部分功能也可以得到相应的分数；
7. 比赛答卷时间为 90 分钟；
8. 比赛结束后，请自行整理所有自带设备及配件，并妥善带出赛场，尤其不要遗漏电源、连线或其他零部件；
9. 比赛结束时裁判现场判卷结束后，本赛卷一律交给判卷裁判，比赛选手不得自行带走，否则取消比赛成绩。

一、单选题（每题 20 分）

第一题（难度系数 1）



小猫迷路了，它必须沿着地面的标记才能走出迷宫。下面哪段程序能帮助它呢？

\_\_\_\_\_

A

```
当 被点击
面向 0 方向
移动 90 步
面向 -90 方向
移动 120 步
面向 0 方向
移动 160 步
```

B

```
当 被点击
面向 -90 方向
移动 90 步
面向 0 方向
移动 120 步
面向 -90 方向
移动 160 步
```

C

```
当 被点击
面向 90 方向
移动 90 步
面向 0 方向
移动 120 步
面向 90 方向
移动 160 步
```

D

```
当 被点击
面向 45 方向
移动 200 步
```

第二题（难度系数 2）



如上图所示，“气球”角色有三种造型，运行如下程序，哪种颜色气球不会出现？

\_\_\_\_\_



A



B



C

D 都有可能会出现

第三题 ( 难度系数 3 )



小巫师挥舞着手里的魔棒，当他念了下面哪段程序咒语后能让自己从舞台上消失呢？

\_\_\_\_\_

A

当 被点击

将 虚像 特效设定为 0

B

当 被点击

隐藏

显示

C

当 被点击

将 虚像 特效设定为 100

D

当 被点击

下移 1 层

第四题 ( 难度系数 4 )

当 被点击

隐藏

重复执行 10 次

等待 1 秒

克隆 自己

当作为克隆体启动时

移动 100 步

图章

角色小猫在运行上图程序 5 秒后，舞台上能看到几只小猫？

\_\_\_\_\_

- A

1
- B

2
- C

3
- D







4

第五题（难度系数 4）

你制作了一款天气预报软件，能够根据天气情况，提示如何安排衣着。

按下空格键，天气角色会随机显示“雪花”或“太阳”的造型。同时，衣着角色会根据天气角色的造型，变换成不同的服装。比如当天气角色是“雪花”造型时，衣着角色就是“帽子”造型；当天气角色是“太阳”造型时，衣着角色就是“短袖”造型。

角色及其造型如下图所示。


天气角色		衣着角色	
	1  雪花 201x201		1  帽子 96x55
	2  太阳 131x98		2  短袖 72x99

天气角色的程序如下所示。

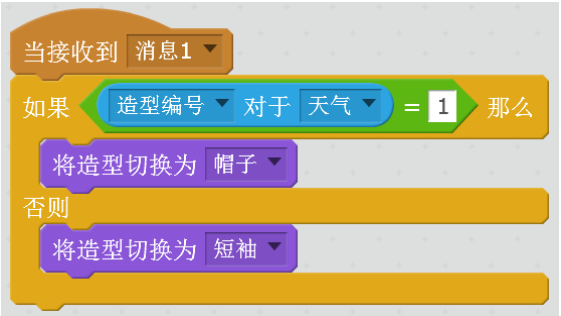


衣着角色的程序中，有一组是不正确的，请将其挑选出来。

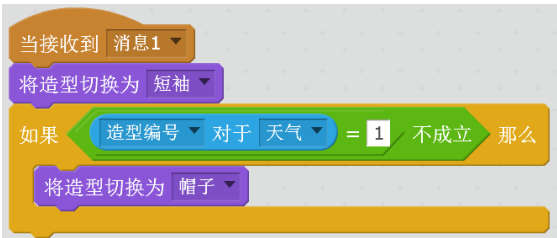
A



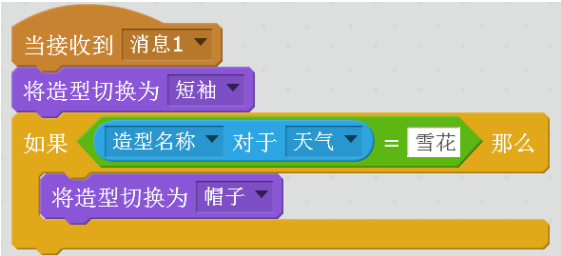
B



C



D



第六题 ( 难度系数 5 )

```
当 绿色旗 被点击
清空
抬笔
将画笔颜色设定为 紫色
将画笔粗细设定为 5
移到 x: -200 y: 0
重复执行 2 次
  落笔
  重复执行 2 次
    抬笔
    移动 25 步
    落笔
    移动 50 步
```

执行完上面程序，会得到哪种图形？

\_\_\_\_\_

- A
- B
- C
- D

## 二、编程题（每题 50 分）

### 第一题（难度系数 1）

准备工作：

导入角色库中的两个角色小女孩“Anna”和足球“Ball-Soccer”。



编程实现：

小女孩正在表演用头托住足球。为了把足球一直托在头顶，小女孩需要不停地晃动双手。小女孩还可以跟着鼠标一起移动。

具体要求：

- 1、程序运行后，小女孩要跟随鼠标一起移动。
- 2、小女孩可以不停地切换造型（切换造型的间隔时间参考值为 0.2 秒）。
- 3、无论小女孩是否移动，足球都始终处于小女孩的头顶。不用考虑足球是否遮挡住小女孩的头部，只要靠着就可以。参考下图所示。



**将程序保存到桌面，命名为“1.sb2”。**

评判标准：

- 10 分：程序开始，未移动鼠标时，球在小女孩头上；
- 30 分：在 10 分的基础上，小女孩在跟随鼠标移动的过程中没有明显卡顿现象，小女孩可以一直切换造型；
- 50 分：在 30 分的基础上，球始终在小女孩头部,如果存在足球脱离小女孩头顶的情况，只能得 30 分。

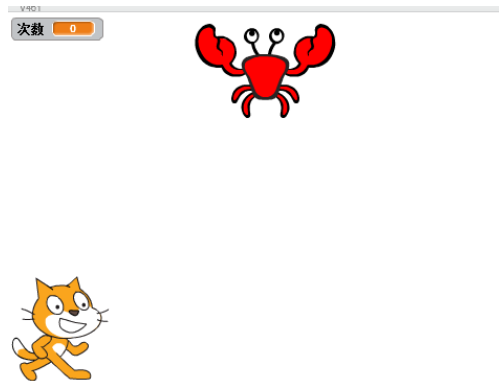
## 第二题（难度系数 3）

### 准备工作：

背景改为白色背景，保留小猫角色，导入角色库中角色螃蟹“Crab”；自行绘制子弹角色，颜色和大小可自行设定。

### 编程实现：

一只在舞台左下角的小猫，发射子弹射击一只在舞台顶部的水平移动的螃蟹，击中螃蟹 5 次后程序结束！



### 具体要求：

1、程序运行后，小猫一直固定在舞台左下角，螃蟹在舞台上部进行最左->最右->最左的循环移动。

注意：移动速度不要太快。

2、按下空格键，小猫发射一颗子弹，子弹须沿着鼠标方向发射出去，碰到螃蟹或者舞台边缘后消失。

3、子弹击中螃蟹 5 次后，小猫说：“我赢啦” 2 秒钟，游戏结束。要求击中的次数在舞台的左上角实时显示。

将程序保存到桌面，命名为“2.sb2”。

### 评判标准：

10 分：程序运行后，有一只螃蟹在舞台顶部水平左右移动。

30 分：在 10 分标准基础上，按下空格键，小猫会发射一颗面向鼠标的子弹，且子弹碰到螃蟹或者边缘能够消失。

50 分：在 30 分标准基础上，子弹击中螃蟹 5 次后小猫说“我赢啦！” 2 秒钟，之后游戏结束。

## 第三题（难度系数 4）

### 编程实现：

你要参加运动会，每天都刻苦练习游泳，并给自己的游泳时间做了精确的计时（本题中的计时都按 24 小时制计算）。你只要说出自己从 a 时 b 分一直游泳到当天的 c 时 d 分，你的小鱼教练就能计算出你这天一共游了多少时间。你的小鱼教练是怎么算出来的呢？



**具体要求:**

- 1、程序开始运行时，小鱼教练询问**游泳开始时间**（分别询问 24 小时制的时和分）和**结束时间**（分别询问 24 小时制的时和分）。
- 2、小鱼教练计算并**说出游了多长时间**。但如果你输入的结束时间早于开始时间，小鱼教练就会说“**输入错误！结束时间早于开始时间**”。程序结束。

**将程序保存到桌面，命名为“3.sb2”。**



小鱼教练询问游泳开始时的时和分



小鱼教练询问游泳结束时的时和分



说出计算结果

如果你输入的时间错误

**评判标准:**

- 10 分：程序运行后，能够询问开始时间和结束时间（时和分）；
- 40 分：在 10 分的基础上，能够正确计算出游泳的时间；
- 测试两种情况：

1) 结束时间的分大于开始时间的分

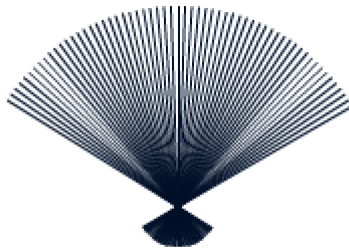
2) 结束时间的分小于开始时间的分

50 分：在 40 分的基础上，如果输入结束时间早于开始时间，能够提示“输入错误，结束时间早于开始时间”，需要多次以不同情况输入来验证。

#### 第四题（难度系数 5）

##### 编程实现：

以坐标（0,0）点为中心绘制一把扇子：扇面和扇把都是三分之一圆，扇面的半径为 100 左右，扇把的半径为 20 左右。



##### 具体要求：

1、每次点击绿旗后，舞台背景为白色，舞台上不显示任何内容。然后连贯地画出扇子图案，中间不可停顿；

2、画出的扇子颜色为黑色，画笔粗细为 1，扇面和扇把的张角都为三分之一圆（120 度），扇面的半径为 100 左右，扇把的半径为 20 左右；

3、坐标（0,0）点是构成扇子的这些线段的相交点。

**将程序保存到桌面，命名为“4.sb2”。**

##### 评判标准：

10 分：设置背景为白色，每次运行程序都会清空屏幕。

30 分：在 10 分标准基础上，能够连贯地画出扇面；但是：颜色不是黑色，或者扇面、扇把的长度明显不合乎要求，或者扇子的张角明显不是 120 度。

50 分：完全符合题目要求。

## 第五题（难度系数 5）

### 编程实现：

将舞台背景改为“blue-sky”背景，在舞台上设置 1 个小车“Car-Bug”角色，并保留默认的小猫角色。

小车从舞台左侧向右行驶。当小车快要碰到小猫时，小车能自动停止移动，而小猫被吓到了。

### 具体要求：

1、每次点击绿旗后，舞台背景和小车角色的**初始位置**都要如下图所示，小猫角色的 x 坐标值为**从 100 到 200 范围内的一个随机数值**，y 坐标参考图中位置来大致设置；



2、小车开始自动向右行驶。小猫的位置则始终保持不动；

3、小车在行驶到车头距离小猫一个车身范围以内时，小车能自动停止。视觉观察时，小车不能碰到小猫，两者之间留有一段距离。如下图所示；



4、在小车停下后，小猫说“哇！！！”2 秒钟，程序结束。

将程序保存到桌面，命名为“5.sb2”。

### 评判标准：

10 分：每一次点击绿旗后，小车在舞台左边，而小猫的位置则是随机的（需要多次点击绿旗来验证随机位置）；

40 分：在 10 分的基础上，小车在行驶到距离小猫一个车身范围内停止。但是，以下两种情况均不符合要求：

1) 小车碰到小猫，如下图所示。



2) 小车停下时，车头距离小猫的距离明显大于一个车身宽度，或者不论小猫的位置如何变化，车停下的位置都相同（即小车停下的位置并没有根据小猫的位置随机变化而变化），如下图所示。



50 分：完全符合题意，即在 40 分的基础上，实现了小车停下后，小猫说“哇！！！”2 秒钟。

## 第六题（难度系数 5）

编程实现：

老师给小猫出了一道题：在列表 1 中生成 5 个在 1~99 范围内的随机整数，然后按照从大到小的顺序将它们依次移到列表 2 中。

例如：在列表 1 中随机生成的整数依次是“12,3,1,13,17”，在处理之后列表 2 中的整数依次是“17,13,12,3,1”。



具体要求：

1、每次点击绿旗后，在屏幕中都显示如图-1 所示的列表 1 和列表 2，且在列表 1 中随机生成 5 个在 1~99 范围内的随机整数，而列表 2 中内容为空。然后小猫说“5 秒钟后开始处理”，并等待 5 秒钟。

2、处理数据时，每间隔 1 秒钟，都将列表 1 中当前最大的一个数字移动到列表 2 中，注意：是移动，不是复制。

3、当处理到列表 1 为空后，列表 2 中的数据应从大到小排列，如图-2 所示，然后小猫说“处理完啦。” 2 秒钟，然后程序结束。

将程序保存到桌面，命名为“6.sb2”。

#### 评判标准：

10 分：点击绿旗后，在列表 1 中正确生成了 5 个随机的整数（裁判可多次点击绿旗来验证是否随机）。且小猫说“5 秒钟后开始处理”，并等待 5 秒钟；

30 分：在 10 分标准的基础上，开始处理后，每 1 秒钟都将列表 1 中当前最大的数字移动到列表 2 中，但不是每次都移动最大数字或者移动到列表 2 中后顺序不是从大到小，或者处理完成后小猫没有说“处理完啦。” 2 秒钟。

50 分：完全符合题意。

**再次强调：比赛结束后，本赛卷一律交给现场裁判，否则取消比赛成绩。**