

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	赛后统计	赛后统计
	判断题（得分）					判断得分	
	第 1 题	第 2 题	第 3 题	第 4 题	第 5 题	赛后统计	
	填空题（得分）					填空得分	
	第 1 题	第 2 题	第 3 题	第 4 题	第 5 题	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	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)



看，前方有一个苹果！想一想，下面哪段程序能帮助小猫拿到它呢？\_\_\_\_\_

A

```

当 被点击
  面向 -90 方向
  移动 200 步
  面向 0 方向
  移动 100 步
    
```

B

```

当 被点击
  面向 90 方向
  移动 200 步
  面向 0 方向
  移动 -100 步
    
```

C

```

当 被点击
  面向 0 方向
  移动 100 步
  面向 90 方向
  移动 -200 步
    
```

D

```

当 被点击
  面向 0 方向
  移动 100 步
  面向 -90 方向
  移动 -200 步
    
```

第二题 (难度系数 2)



以下哪个选项不是说积木的结果？\_\_\_\_\_

- A: 7    B: 18    C: 3    D: 21

### 第三题 (难度系数 3)



小法师被挡在墙外面，他要施展法术穿墙而过。除了“隐藏”积木块之外，还有哪个积木块可以帮他穿墙而过？

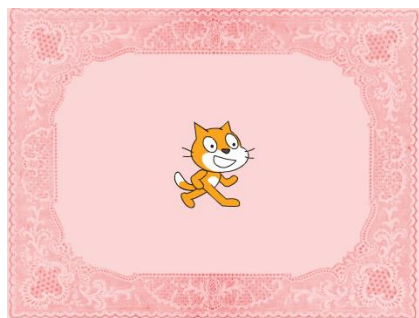
A:

B:

C:

D:

### 第四题 (难度系数 4)



角色小猫在运行如下程序 5 秒后，舞台上能看到几只小猫？ \_\_\_\_\_

- A: 2    B: 3    C: 4    D: 5

第五题 (难度系数 5)

```
当 绿色旗帜 被点击  
将 k 设定为 1  
重复执行直到 k > 3  
  将 k 增加 1  
说 k
```

运行上面的程序，角色说的结果为? \_\_\_\_\_

- A: 1    B: 2    C: 3    D: 4

二、判断题 (每题 20 分，在括号里画“x”或“√”)

第一题 (难度系数 1)

```
当 绿色旗帜 被点击  
清空  
抬笔  
将画笔颜色设定为 蓝色  
将画笔粗细设定为 5  
移到 x: 0 y: 0  
移到 x: 200 y: 0  
落笔
```

执行完这段程序后，可以在舞台上画出一条蓝色的直线。

(    )

第二题 (难度系数 2)



对小猫角色执行完这段程序后，舞台上会出现三只小猫。  
( )

第三题 (难度系数 3)



对小猫角色执行完这段程序后，舞台上会出现四只小猫。  
( )

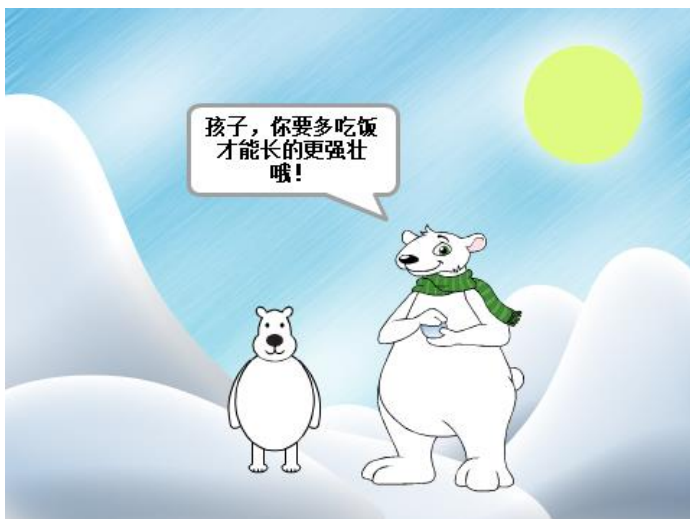
第四题 (难度系数 4)



执行下面的程序，将使对应角色在舞台上四处移动，碰到边缘反弹。

( )

第五题 (难度系数 5)



北极熊妈妈告诉孩子，要多吃饭才能长得更强壮。执行以上程序后，小北极熊就可以变大一点了。

( )

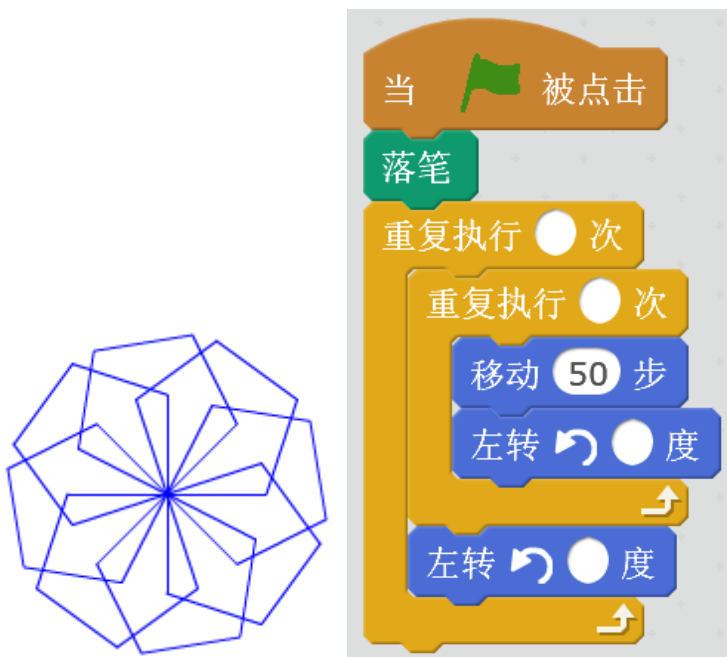
### 三、填空题 (每题 30 分)

#### 第一题 (难度系数 1)



执行以上程序后，角色面向\_\_\_\_\_方向。

#### 第二题 (难度系数 2, 四个填空分别为: 7分、7分、8分、8分)



要画出左边的图形，请填写右边积木空白的参数：\_\_\_\_\_次、\_\_\_\_\_次、\_\_\_\_\_度、\_\_\_\_\_度。

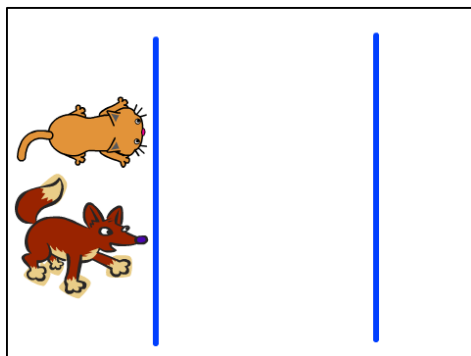
**第三题 (难度系数 3)**

```

当按下 上移键 键
  移到 x: 0 y: 0
  将角色的大小设定为 80
  重复执行 20 次
    将角色的大小增加 15
    等待 0.2 秒
  等待 1 秒
  重复执行 15 次
    将角色的大小增加 -20
    等待 0.2 秒
  
```

按下上移键，并完全执行完程序后，角色的大小为\_\_\_\_\_%。

**第四题 (难度系数 4)**



```

当 绿旗 被点击 小猫的程序积木
  移到 x: -150 y: 50
  在 3 秒内滑行到 x: 150 y: 50
  
```

```

当 绿旗 被点击 狐狸的程序积木
  移到 x: -150 y: -50
  重复执行 3 次
    移动 100 步
    等待 1 秒
  
```

小猫和狐狸比赛跑步。点击绿旗后，最先冲过终点的是\_\_\_\_\_。



第五题 (难度系数 5, 两个填空各 15 分)



```

当 被点击
移到 x: -40 y: -90
将 疲劳值 设定为 0
重复执行 5 次
    将 行走距离 设定为 在 3 到 5 间随机选一个数
    移动 行走距离 步
    将 疲劳值 增加 2 * 行走距离 - 1
    等待 1 秒
    将 疲劳值 增加 在 -2 到 -4 间随机选一个数
    
```

猫咪在沙漠中步履维艰，它的积木如图所示。每行走一段距离，疲劳值就会增加；然后休息一会，疲劳值会小幅减少。在行走 5 次之后，疲劳值最小是\_\_\_\_\_，最大是\_\_\_\_\_。

四、编程题 (每题 50 分)

第一题 (难度系数 1)



准备工作:

导入背景库中的“castle3”。

编程实现:

小猫从坐标点 (-165, -93) 出发向城堡走去。随着位置的移动，角色大小逐渐变小，最后在城堡前消失。  
将程序保存到桌面，命名为“1.sb2”。

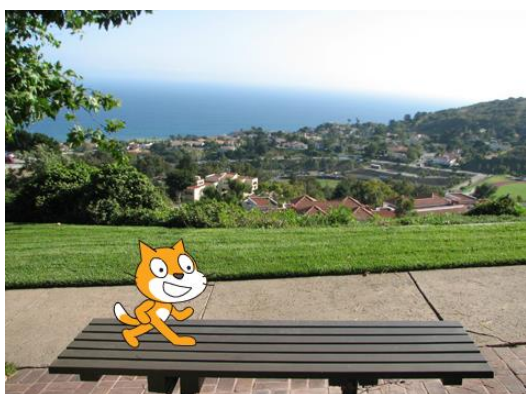
**注意：**

- 1) 角色大小在逐渐变化，运行结束再次点击绿旗，程序应还能再次执行。
- 2) 角色应该是在行走（**造型切换**），而不是移动。

**评判标准：**

- 10分：能够设置出题目要求的舞台背景。
- 10分：小猫从左下方出发。
- 10分：小猫在行走（造型切换），而不是移动。
- 10分：行走过程中大小在逐渐变小而不是突然变小。
- 10分：到城堡前消失，再次运行程序，还能再次完成整个行走的过程。

**第二题（难度系数 2）**



**准备工作：**

导入背景库中的“bench with view”。

**编程实现：**

小猫从坐标点（-144，-81）出发向右行走，当走到长椅**最右端**时，**转头向左**行走回到起点，然后再**转头向右**，就这样重复**循环**地行走下去。

**将程序保存到桌面，命名为“2.sb2”。**

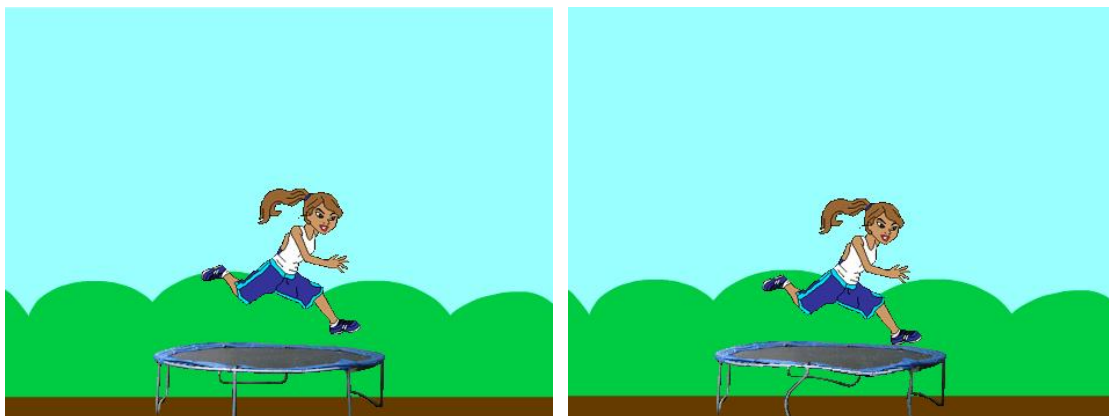
**注意：**

- 1) 点击绿旗，小猫从长椅左侧位置出发，在长椅上来回行走。
- 2) 角色应该是在行走（**造型切换**），而不是移动，且不能超出长椅范围。

**评判标准：**

- 10分：能够设置出题目要求的舞台背景。
- 10分：小猫从长椅左侧出发。
- 10分：小猫在行走（造型切换），而不是移动。
- 10分：行走和转头的方向是一致的。
- 10分：行走到长椅右侧时，能够转头向左走，并走回起点，然后再次向右行走。

### 第三题 (难度系数 3)



#### 准备工作:

导入背景库中的“blue sky”，导入角色库中的“Hannah”、“Trampoline”。

#### 编程实现:

汉娜 (Hannah) 在蹦床 (Trampoline) 上弹跳，玩得很开心！你能实现让她持续地上下跳动的效果吗？

将程序保存到桌面，命名为“3.sb2”。

#### 注意:

- 1) 汉娜不会跳出舞台上边缘。
- 2) 当汉娜落到蹦床上时，蹦床应发生扭曲；当汉娜跳起，蹦床恢复正常。

#### 评判标准:

- 10分：能够设置出题目要求的舞台背景和角色。
- 10分：汉娜上下往返地竖直跳动。
- 10分：汉娜不会碰到舞台的上边缘。
- 10分：当汉娜落到蹦床上时，蹦床发生形变。
- 10分：当汉娜从蹦床上弹起时，蹦床恢复正常形状。

### 第四题 (难度系数 4)



#### 编程实现:

小猫从 1-100 之间随机取一个数字，让玩家来猜自己取的这个数字；一共有 10 次猜的机会，在左上角显示还剩几次机会。

每次玩家输入一个数字来猜。如果玩家没猜对，小猫都能正确说出玩家输入的数字是“大了”或者“小了”；如果玩家猜对了，小猫会说“恭喜你，答对了！”并且停止游戏。

若机会用尽了玩家也没猜对，小猫则说“机会用尽，正确数字是 xx”，停止游戏。

**将程序保存到桌面，命名为“4.sb2”。**

**注意：**

1) 点击绿旗，小猫询问“请输入 1-100 之间的数”，并生成一个随机数。

2) 玩家输入数字后，玩家如果没猜对，小猫能说“大了”，或者“小了”，如果猜对了小猫会说“恭喜你，答对了！”，游戏停止。

3) 舞台左上方显示**剩余次数**，游戏开始为 10，玩家每猜错一次减 1。

4) 如果剩余次数为零，小猫能说出正确数字，游戏停止。

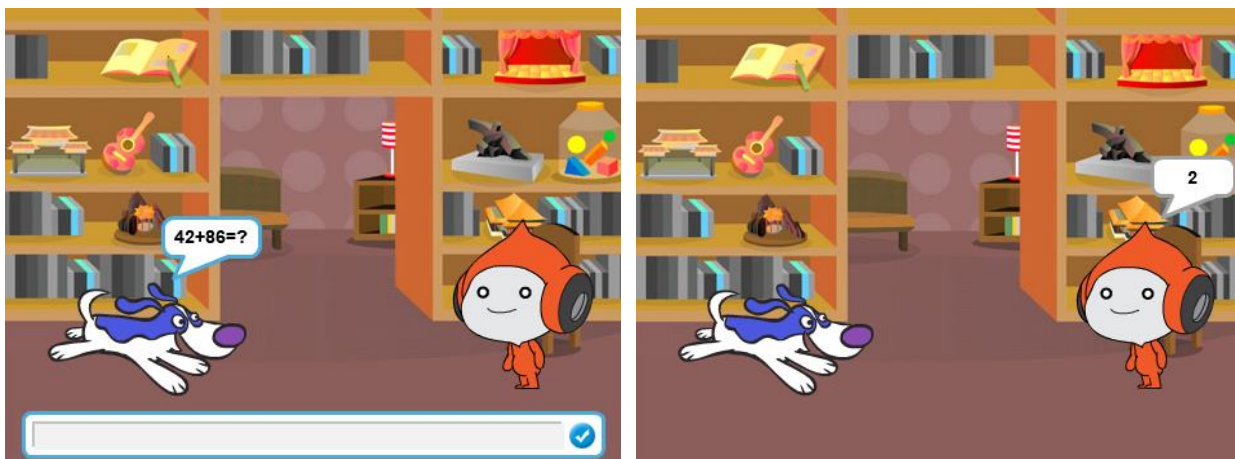
**评判标准：**

10 分：询问“请输入一个 1-100 之间的数”，并确实生成随机数（可在裁判时查看程序积木块）。

20 分：小猫能够提示“大了”或“小了”或“恭喜你，答对了！”，游戏停止。且提示都是正确的。

20 分：玩家用尽十次机会，小猫说“机会用尽，正确数字是 xx”。（xx 即正确的数字）

### 第五题 (难度系数 5)



**准备工作：**

导入背景库中的“room1”，导入角色库中的“Dog1”、“Pico”。

**编程实现：**

博士汪是加减大师，它会随机地出加减算式，并判断玩家回答的得数是否正确。

如果它出的是加法，则两个加数均是自然数且不能大于 100；如果它出的是减法，则被减数和减数都要是自然数且小于 100，同时被减数大于等于减数。

博士汪会出 5 道题，之后由 Pico 角色说出回答正确的次数。

参考题图所示效果，完成程序。

**将程序保存到桌面，命名为“5.sb2”。**

**评判标准：**

10 分：能够设置出题目要求的舞台背景和角色。

10 分：加减法数字是随机的，且都是两位自然数。

15 分：程序能确保被减数大于等于减数。

15 分：Pico 能在 5 次全部回答结束后，正确地说出正确次数（裁判时可将变量显示在舞台上核对）。

**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。**