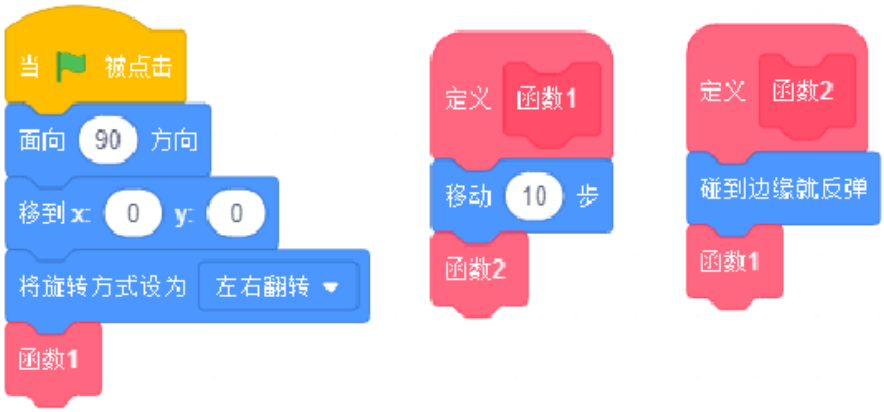
2021 年 3 月电子学会青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（四级）

分数：100　　题数：29

一、单选题(共 15 题，每题 2 分，共 30 分)

1. 运行如下图所示的程序后，以下描述正确的是？（ ）



A. 角色停留在（0,0）的位置，不会移动。

B. 角色会在舞台上沿水平方向不停地左右往返移动，碰到边缘就反弹。

C. 角色会向右沿水平方向移动，碰到边缘后就停止移动。

D. 角色停留在坐标（10,0）的位置。

标准答案：B

试题难度：较难

2. 小明同学非常喜欢吃香蕉，运行如下图所示的程序，小明输入“banana”并按下回车键后，小猫说出的内容是？（ ）



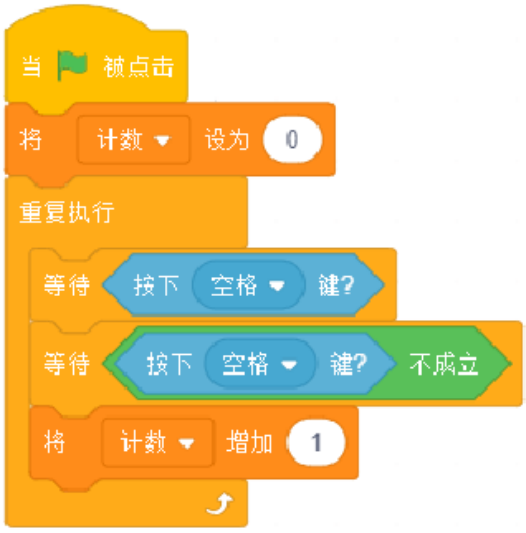


A. aaa B. aan C. bnn D. aa

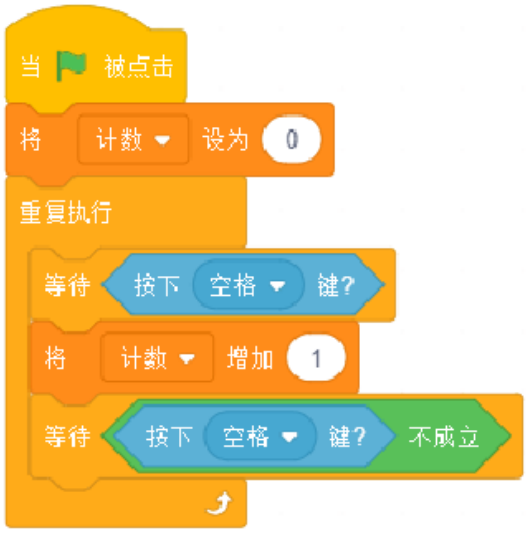
标准答案：D

试题难度：一般

3. 运行程序 1 和程序 2，关于变量“计数”的值描述正确的是？（ ）



程序1



程序2

A. 运行程序 1 和程序 2 作用相同，按下空格键并松开后使变量“计数”增加 1。

B. 运行程序 1 和程序 2，都不能使变量“计数”加 1。

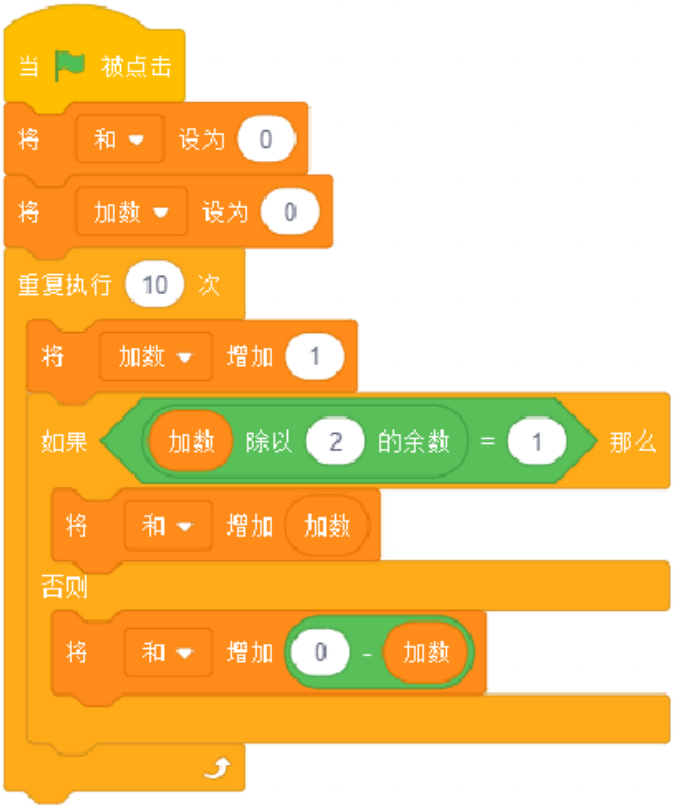
C. 运行程序 1，按下空格键松开后，变量“计数”才会加 1；运行程序 2，按下空格键后不需要松开，变量“计数”立即加 1。

D. 运行程序 1，按下空格键不需要松开，变量“计数”立即加 1；运行程序 2，按下空格键松开后，变量“计数”才会加 1。

标准答案：C

试题难度：一般

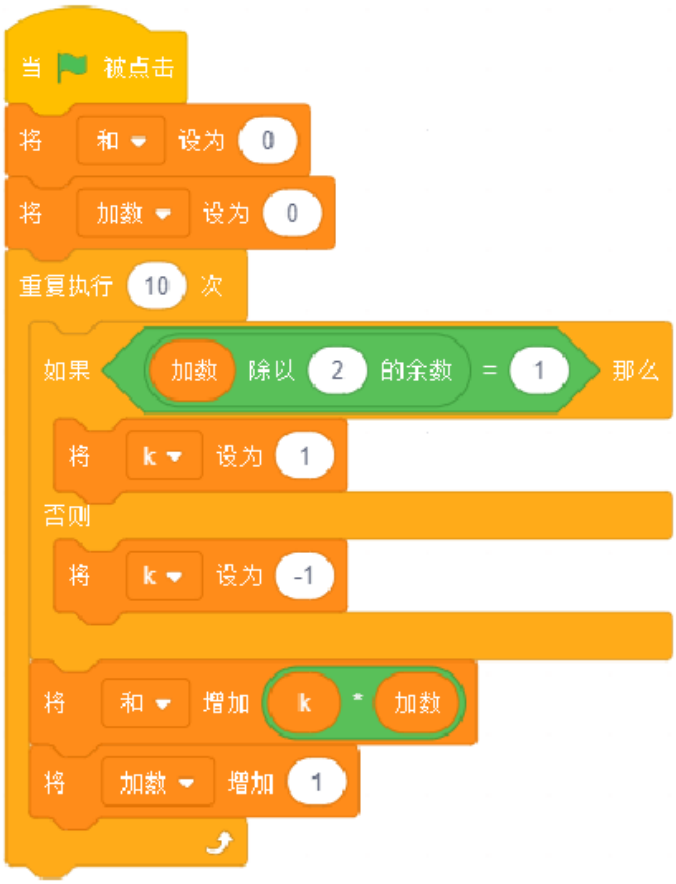
4. 计算数列 1-2+3-4+5-6+7-8+9-10 的和，以下哪些程序可以计算出该数列的和？（ ）


当 被点击
将 和 设为 0
将 加数 设为 0
重复执行 10 次
将 加数 增加 1
如果 加数 除以 2 的余数 = 1 那么
将 和 增加 加数
否则
将 和 增加 0 - 加数

程序1


当 被点击
将 和 设为 0
将 加数 设为 0
重复执行 10 次
将 加数 增加 1
如果 加数 除以 2 的余数 = 0 那么
将 k 设为 -1
否则
将 k 设为 1
将 和 增加 k * 加数

程序2



程序3



程序4

A. 程序 1、程序 4

B. 程序 1、程序 2、程序 3、程序 4

C. 程序 2、程序 3、程序 4

D. 程序 1、程序 2、程序 4

标准答案：D

试题难度：一般

5. 默认小猫角色，运行下图所示的程序，角色说出的内容是？（ ）



A. 0 B. 1 C. false D. true

标准答案：D

试题难度：一般

6. 下列关于程序 1 和程序 2 的描述正确的是？（ ）



A. 运行程序 1 和程序 2 的效果相同，只按下 a 键不按其他键，角色开始转动；然后松开 a 键按下 b 键，角色停止转动。

B. 运行程序 1 只按下 a 键不按其他键，角色开始转动，然后松开 a 键按下 b 键，角色停止转动；运行程序 2，只按下 a 键不按其他键角色不旋转。

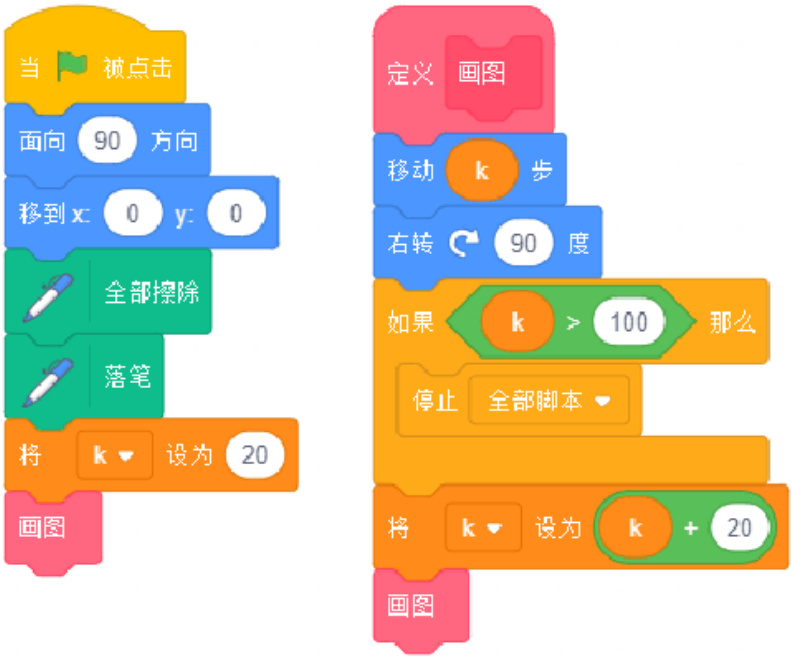
C. 运行程序 1，只按下 a 键不按其他键角色不旋转；运行程序 2 只按下 a 键不按其他键，角色开始转动；松开 a 键按下 b 键角色停止转动。

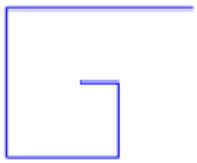
D. 运行程序 1 和程序 2 只按下 a 键不按其他键，角色都不旋转转动。

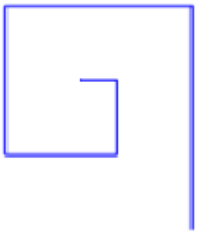
标准答案：A

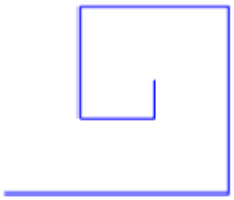
试题难度：一般

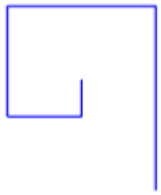
7. 运行如下图所示的程序，角色绘制出的图形为？（ ）



A. 

B. 

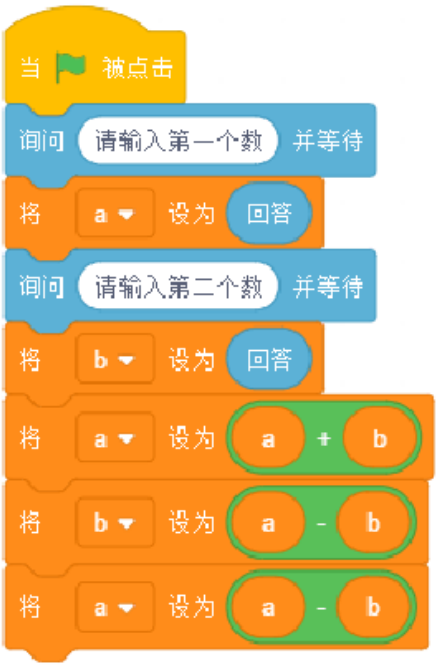
C. 

D. 

标准答案：B

试题难度：一般

8. 运行如下图所示的程序，依次输入 5 和 7，则变量 a 和 b 最终的值是？（ ）

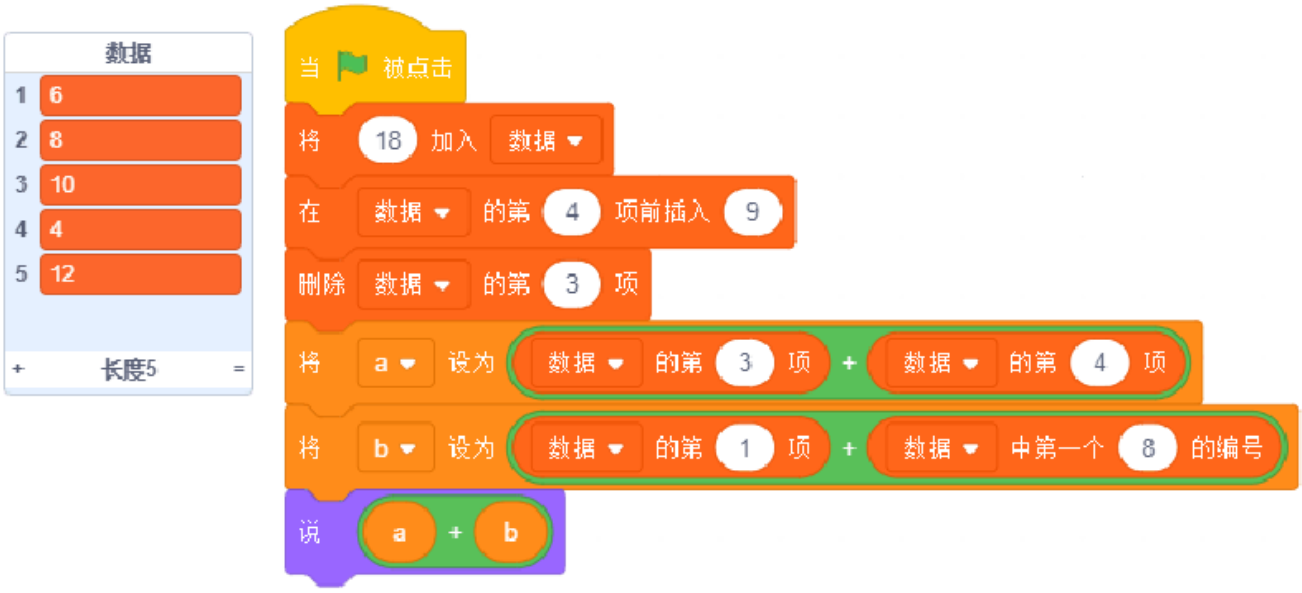


A. a=0 b=5 B. a=-2 b=5 C. a=5 b=5 D. a=7 b=5

标准答案：D

试题难度：一般

9. 已知如下图所示的列表“数据”，与进行程序后，小猫角色说出的值为？（ ）



A. 

B. 

C. 

D. 

标准答案：B

试题难度：一般

10. 列表“编程语言”中存储了 5 项数据，运行如下图所示的程序后，列表中储存的数据为？（ ）



A. 

B. 

C. 

D. 

标准答案：B

试题难度：一般

11. 班级图书角有六本图书，如下图列表所示，要将列表中的“淘气包马小跳”替换成“皮皮鲁传”，以下哪些程序可以实现这一功能？（ ）





程序1



程序2



程序3



程序4

A. 程序 1、程序 2、程序 4

B. 程序 1、程序 2、程序 3

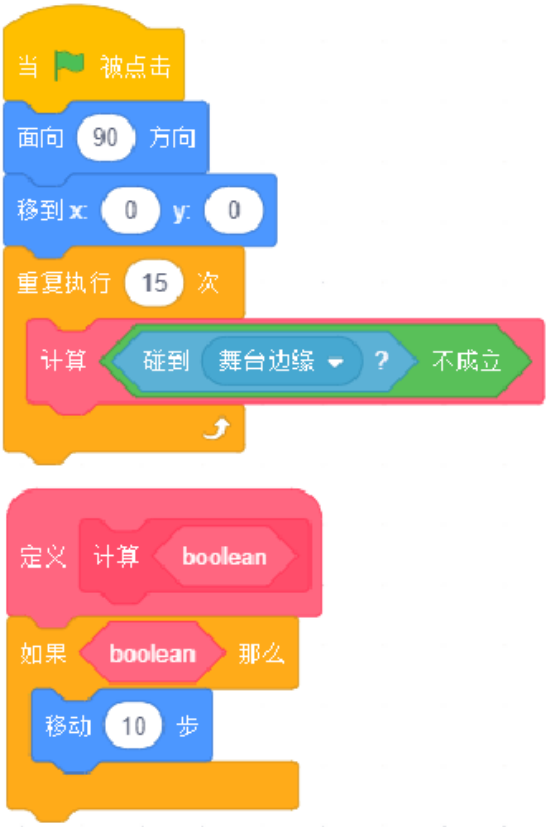
C. 程序 2、程序 3

D. 程序 1、程序 2、程序 3、程序 4

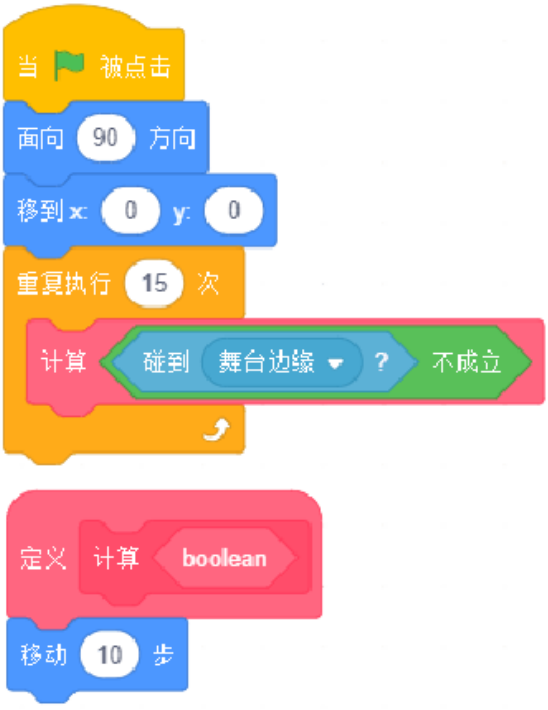
标准答案：D

试题难度：一般

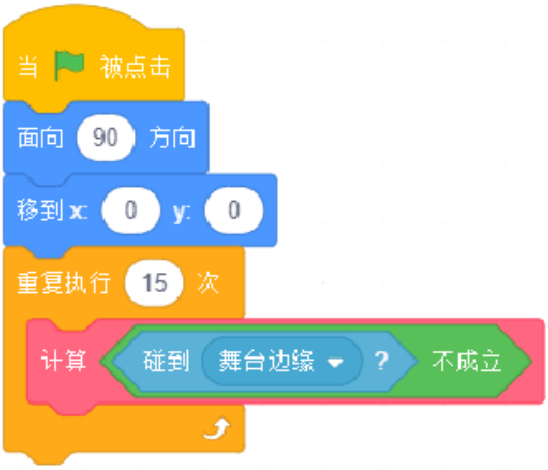
12. 默认小猫角色分别运行下面三个程序运行后，描述正确的是？（ ）

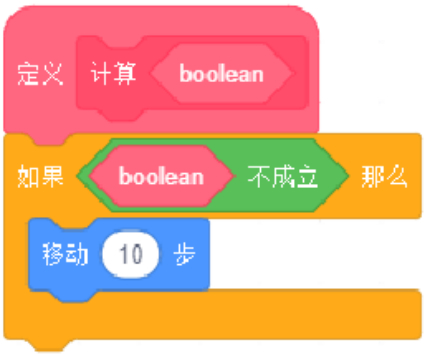

当 被点击
面向 90 方向
移到 x: 0 y: 0
重复执行 15 次
计算 碰到 舞台边缘 ? 不成立
定义 计算 boolean
如果 boolean 那么
移动 10 步

程序1


当 被点击
面向 90 方向
移到 x: 0 y: 0
重复执行 15 次
计算 碰到 舞台边缘 ? 不成立
定义 计算 boolean
移动 10 步

程序2





程序3

A. 三个程序运行后，角色坐标都变为（0,0）。

B. 程序 1、程序 3 运行后，角色坐标变为（0,0），程序程序 2 运行后，角色坐标变为（150,0）。

C. 程序 1、程序 3 运行后，角色坐标变为（150,0），程序 2 运行后，角色坐标变为（0,0）。

D. 程序 1、程序 2 运行后，角色坐标变为（150,0），程序 3 运行后，角色坐标变为（0,0）。

标准答案：D

试题难度：一般

13. 运行如下图所示的程序，变量 a 最终的值是？（ ）



A. 807 B. 785 C. 827 D. 857

标准答案：D

试题难度：一般

14. 运行如下图所示的程序后，角色的坐标为？（ ）



A. （0，0）B. （50,0 ）C. （30，0）D. （90，0）

标准答案：D

试题难度：一般

15. 商场的程序员编写了一个抽奖程序，他为“指针”角色编写了如下图所示的程序。程序具功能为：按下“a”键，指针复位，按一下空格键进行抽奖，指针指到哪个奖品顾客就可以把相应的奖品拿回家。单击绿旗运行程序，顾客进行抽奖，根据程序判断，顾客可能得到的奖品是？（ ）





A. 收音机、电饭锅、足球、摩托车

B. 摩托车、足球

C. 电饭锅、足球、收音机

D. 摩托车、电饭锅、收音机

标准答案：C

试题难度：一般

二、判断题(共 10 题，每题 2 分，共 20 分)

16. 将变量 a 的值设定为“1234”，将变量 b 的值设定为“43 21”，运行如下图所示的程序后小猫说出的结果为 0。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：https://d.book118.com/715113042224011113