

|    |    |
|----|----|
| A. | 50 |
| B. | 55 |
| C. | 45 |
| D. | 60 |

试题编号：20190830111752582

试题类型：单选题

B

4. 运行程序，输入 cdefgh 后，变量“字符串”的值是（ ）

```

当 被点击
将 指针 设置为 0
将 字符串 设置为 0
询问 请输入一个字符串 并等待
重复执行 回答 的字符数 次
  将 指针 增加 1
  如果 指针 除以 2 的余数 = 0 那么
    将 字符串 设置为 连接 字符串 和 回答 的第 指针 个字符

```

|    |      |
|----|------|
| A. | hfd  |
| B. | dfh0 |
| C. | 0dfh |
| D. | dfh  |

试题编号：20190830111752488

试题类型：单选题

□□□□□C

建立一个查询重名的系统，程序中的空缺处应该依次填写（ ）

5

| 姓名 |     |
|----|-----|
| 1  | 李明  |
| 2  | 王明  |
| 3  | 李明华 |
| 4  | 王小勇 |
| 5  | 李明  |
| 6  | 张飞  |
| 7  | 张小飞 |
| 8  | 王大勇 |
| 9  | 张大飞 |
| 10 | 王小勇 |
| 11 | 张飞  |





- A.  的项目数       的第  项
- B.  的项目数       的第  项
- C.  的项目数       的第  项
- D.  的项目数       的第  项

试题编号：20190830111752660

试题类型：单选题

□□□□□B

6. 如图用列表做了一个随机抽签程序，程序中的空缺处应该填写（ ）

```

当按下 空格 键
将 奖项 设为
等待 5 秒
说 连接 在 连接 恭喜你获得 和 和 等奖 之间取随机数 和

```

| 奖项      |       |
|---------|-------|
| 1       | 电视机   |
| 2       | 平板电脑  |
| 3       | 移动硬盘  |
| 4       | 数字收音机 |
| 5       | U盘    |
| + 长度5 = |       |



A.

```

在 1 和 5 之间取随机数
在 1 和 5 之间取随机数
奖项 的第 在 1 和 5 之间取随机数 项

```

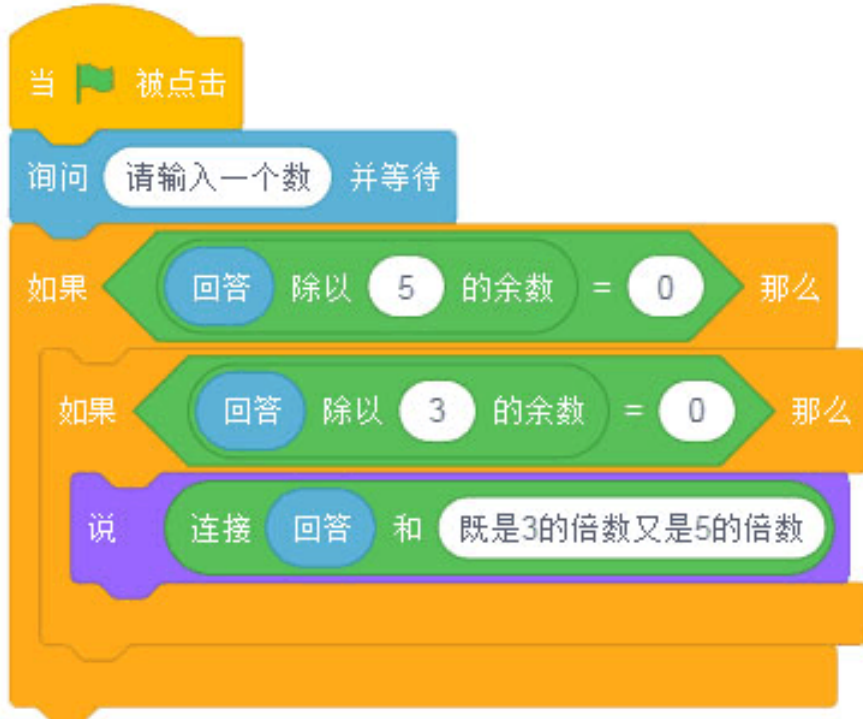
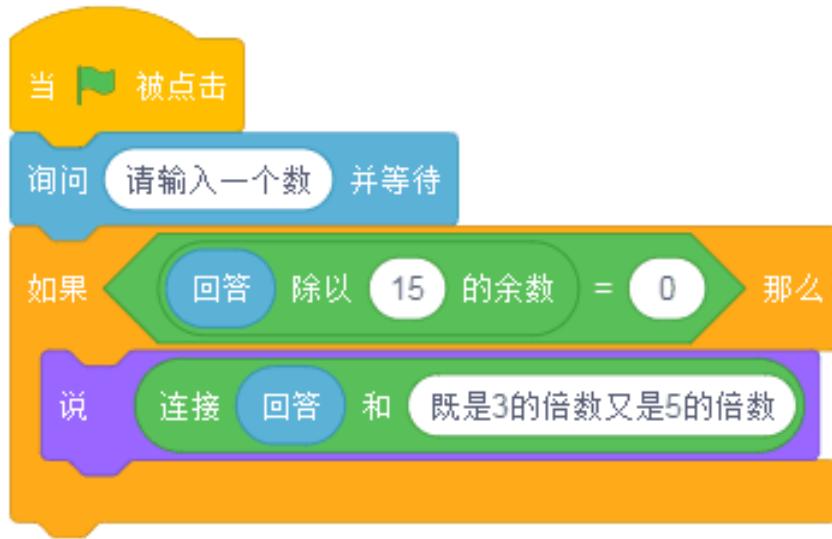
B.

```

在 1 和 5 之间取随机数
奖项
奖项 的第 在 1 和 5 之间取随机数 项

```





|    |       |
|----|-------|
| A. | ①、②   |
| B. | ①、③   |
| C. | ②、③   |
| D. | ①、②、③ |

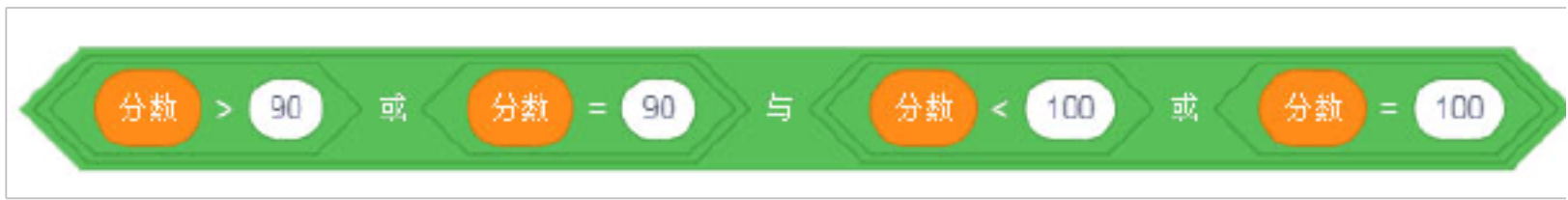
试题编号：20190830111752754

试题类型：单选题

□□□□D

9 刚结束的数学考试，满分是 100 分，成绩大于等于 90 的即为优秀，那么，判断分数为优秀的条件为（ ）

①



②



③

|    |       |
|----|-------|
| A. | ① ③   |
| B. | ③     |
| C. | ① ②   |
| D. | ① ② ③ |

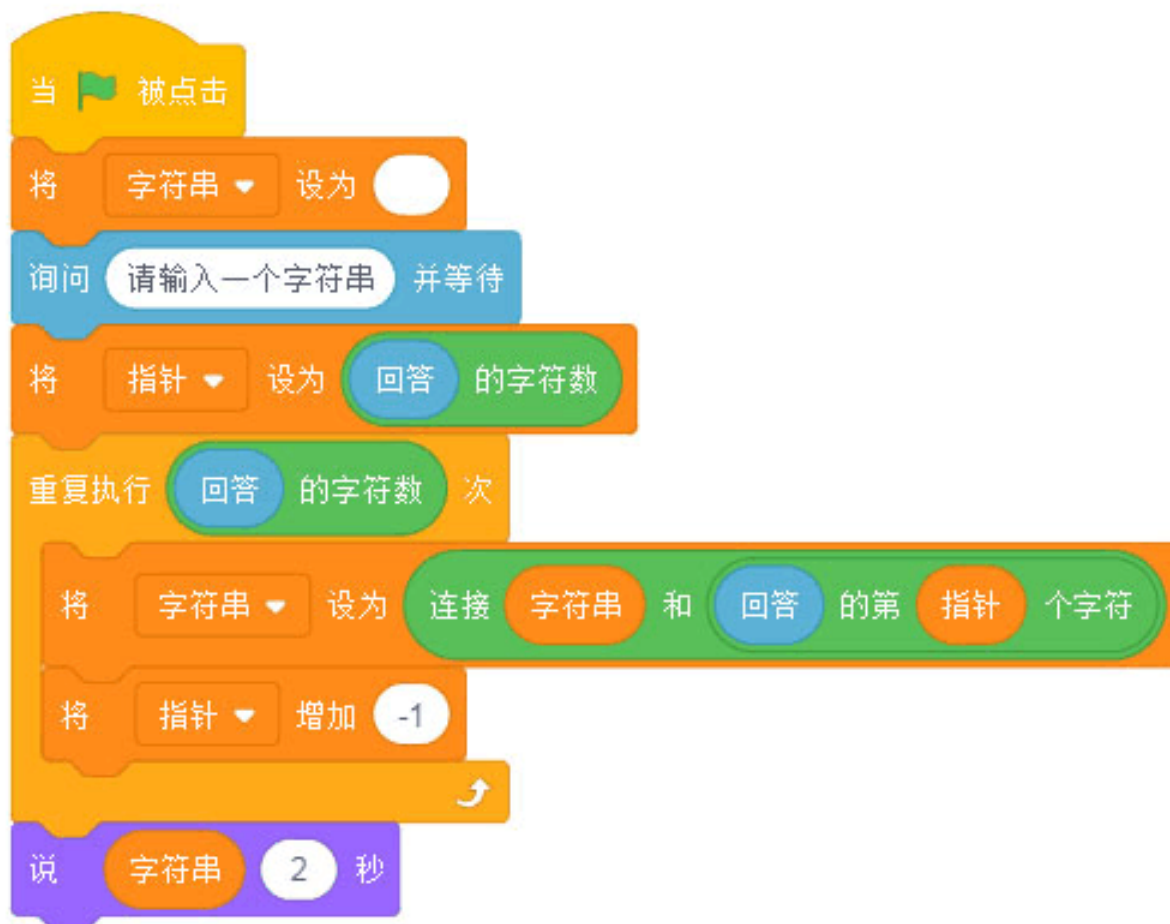
试题编号：20190830111752707

试题类型：单选题

D

运行程序，输入 ABCDE 后，小猫说出的内容是？（ ）

10.



A. 0ABCDEF



|    |         |
|----|---------|
|    | FEDCBA  |
| C. | 0FEDCBA |
| D. | ABCDEF0 |

试题编号：20190830111752520

试题类型：单选题

B

运行如下所示程序后，角色说出的数值为（ ）

11.

```

当绿色旗帜被点击
  重复执行 12 次
    重复执行 34 次
      右转 16 度
    面向 90 方向
  说 方向
  
```

|    |     |
|----|-----|
| A. | 48  |
| B. | 0   |
| C. | 90  |
| D. | 180 |

试题编号：20190830111752613

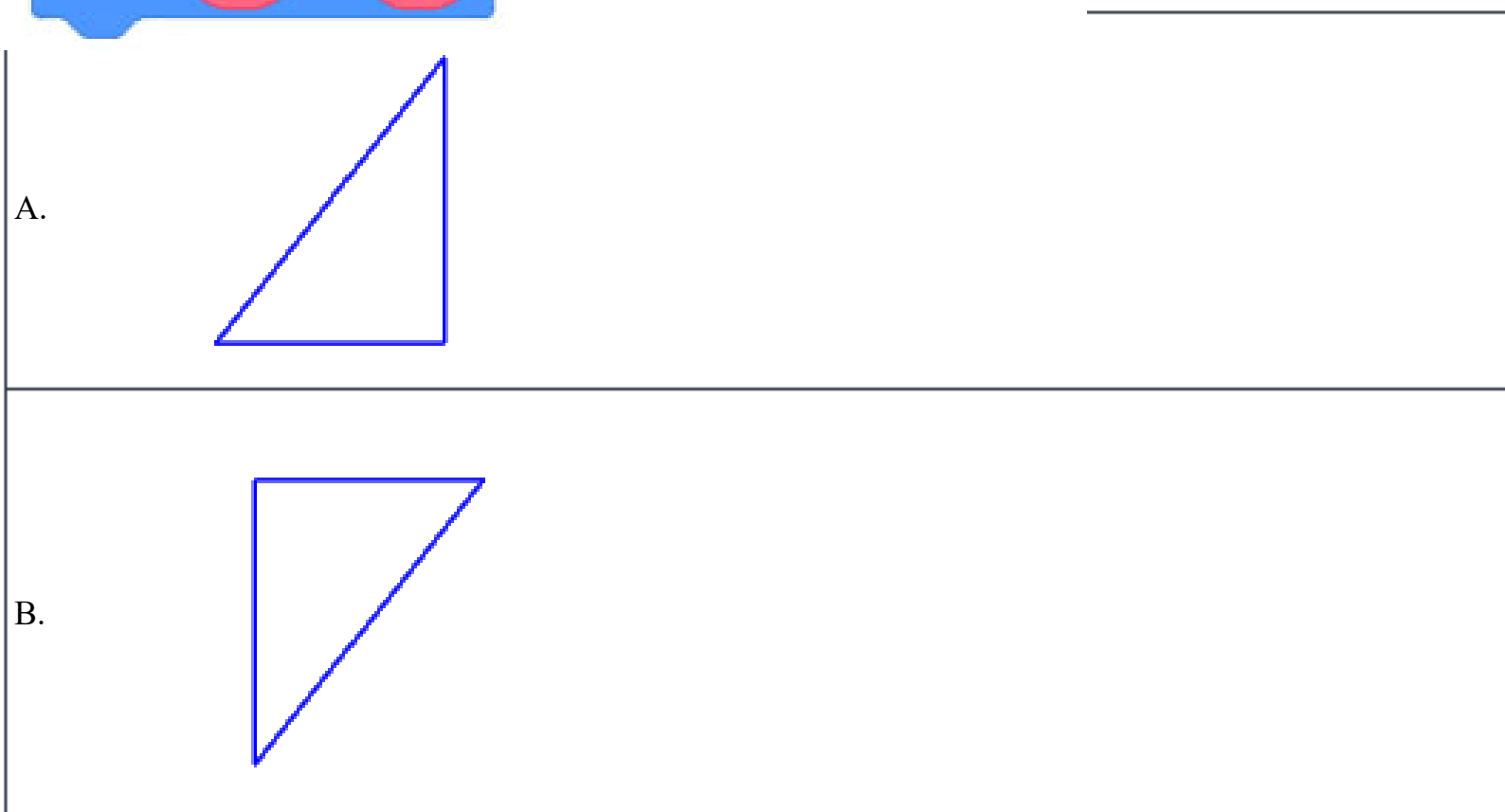
试题类型：单选题

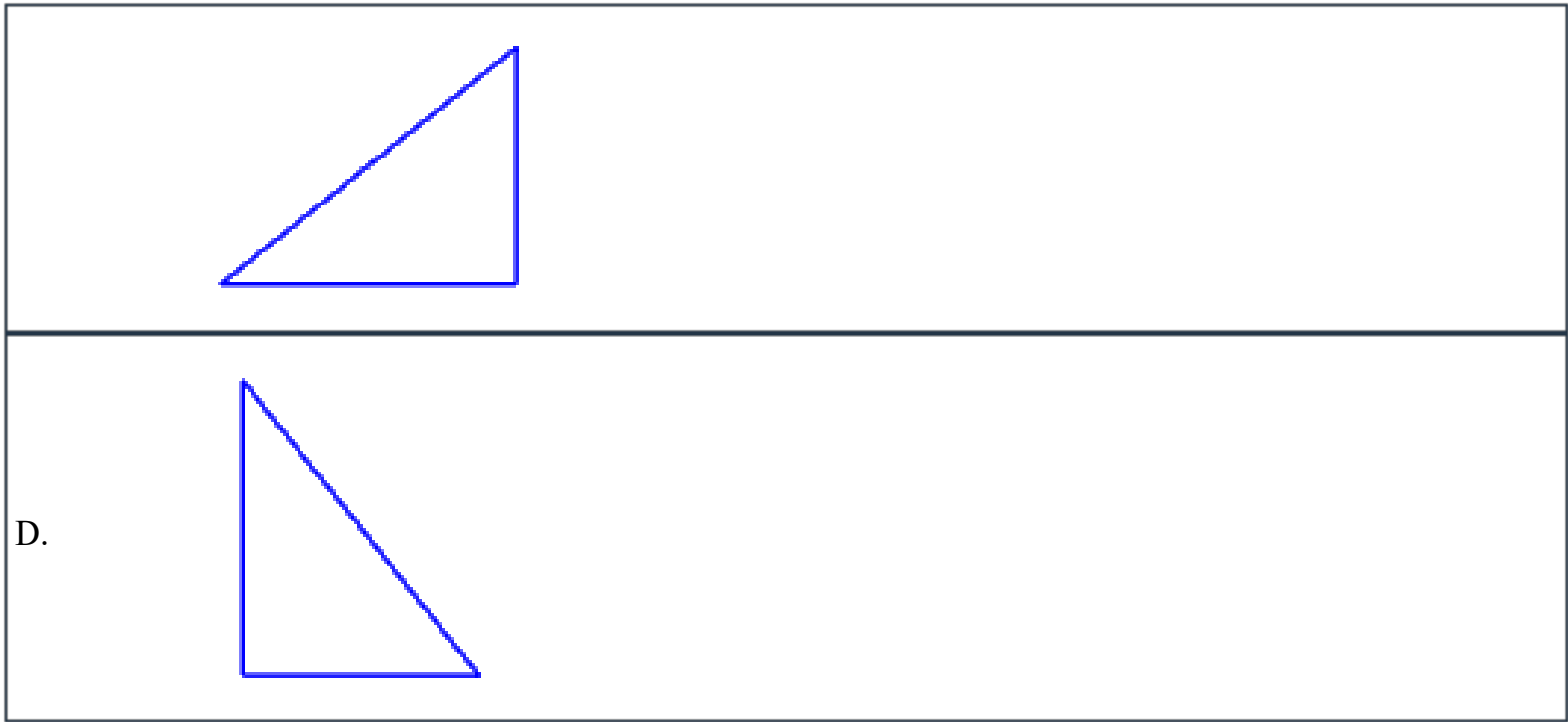
C

12. 自制如下所示的积木，运行程序后，角色在舞台上画出的图形为（ ）

```
当 被点击
全部擦除
x坐标 0 y坐标 100 L1 100 L2 80
```

```
定义 x坐标 x y坐标 y L1 L1 L2 L2
抬笔
移到 x: x y: y
落笔
将y坐标增加 -1 * L1
左转 90 度
将x坐标增加 L2
移到 x: x y: y
```





试题编号：20190830111752535

试题类型：单选题

□□□□D

运行以下程序，输入一个三位数，程序计算出这个三位数各个数位上的数字之和，程序中的空白处应该填写（ ）

13.

```

当 被点击
  将 和 设置为 0
  询问 请输入一个三位数 并等待
  将 数 设置为 回答
  重复执行 3 次
    将 余数 设置为 数 除以 10 的余数
    将 数 设置为 
    将 和 增加 余数
  
```



|    |  |
|----|--|
|    |  |
| D. |  |

试题编号：20190830111752723

试题类型：单选题

□□□□□C

自制一个积木，如下所示，输入指定的时间，初始的 x 坐标，折返点的 x 坐标，一级 y 坐标，角色会进行一次往返跑。程序中空缺出应该依次填写的内容为（ ）

当 被点击

水平定点往返跑 在  秒内 在x1  和x2  往返 y设定为

定义 水平定点往返跑 在  秒 秒内 在x1  x1 和x2  x2 往返 y设定为  y

14. 将旋转方式设为 左右翻转

面向 90 方向

移到 x: x1 y: y

在  秒 / 2 秒内滑行到 x: ① y: y

面向 ② 方向

在  秒 / 2 秒内滑行到 x: ③ y: y

|    |                                 |     |                                 |
|----|---------------------------------|-----|---------------------------------|
| A. | <input type="text" value="x2"/> | 90  | <input type="text" value="x1"/> |
| B. | <input type="text" value="x1"/> | -90 | <input type="text" value="x2"/> |

|    |    |     |    |
|----|----|-----|----|
|    | x2 | -90 | x1 |
| D. | x1 | 90  | x2 |

试题编号：20190830111752551

试题类型：单选题

□□□□□C

依次输入两个数，然后将这两个数的值进行交换，可以实现该功能的程序是（）

15.

```

当 被点击
询问 请输入第1个数 并等待
将 a 设为 回答
询问 请输入第2个数 并等待
将 b 设为 回答
将 c 设为 b
将 b 设为 a
将 a 设为 c

```

①

```

当 被点击
询问 请输入第1个数 并等待
将 a 设为 回答
询问 请输入第2个数 并等待
将 b 设为 回答
将 a 设为 b
将 b 设为 a

```

②

```

当 被点击
询问 请输入第1个数 并等待
将 a 设为 回答
询问 请输入第2个数 并等待
将 b 设为 回答
将 c 设为 a
将 a 设为 b
将 b 设为 c

```

③

|    |     |
|----|-----|
| A. | ①   |
| B. | ②   |
| C. | ① ③ |
| D. | ③   |

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/735230021133011034>