



CCF 编程能力等级认证
Grade Examination of Software Programming

图形化编程 一级

2025 年 03 月

一、单选题（共 10 题，每题 3 分，共 30 分）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	D	C	A	D	D	B	C	A	B	B

1、2025 年春节有两件轰动全球的事件，一个是 DeepSeek 横空出世，另一个是贺岁片《哪吒 2》票房惊人，入了全球票房榜。下面关于 DeepSeek 与《哪吒 2》的描述成立的是？（ ）

- A、《哪吒 2》是一款新型操作系统
- B、DeepSeek 是深海钻探软件
- C、《哪吒 2》可以生成新的软件
- D、DeepSeek 可以根据《哪吒 2》的场景生成剧情脚本

2、下图中哪个按钮可以实现绘制一个新的造型？（ ）



A、A

- B、B
- C、C
- D、D

3、默认小猫角色，执行下面代码，小猫的坐标为？（ ）



- A、x 坐标为 50，y 坐标为-50
- B、x 坐标为 50，y 坐标为 50
- C、x 坐标为-50，y 坐标为-50
- D、x 坐标为-50，y 坐标为 50

4、默认小猫角色，执行下列程序，说法正确的是？（ ）



- A、小猫向前移动 15 步，然后向右转 10 度，停止。
- B、小猫向前移动 15 步，然后向右转 10 度，重复执行，画一个圆。
- C、小猫向前移动 15 步，然后向右转 10 度，重复执行，永不停止。
- D、小猫向前移动 15 步，然后向右转 10 度，重复执行，直到按下任意键停止。

5、舞台如下图所示，执行下面程序，小猫的大小没有发生变化，说法正确的是？

()

A



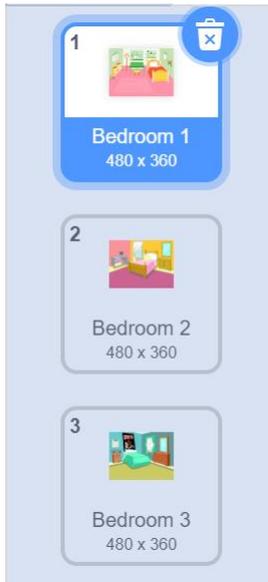
D

B



- A、小猫先碰到 Glow-A 之后碰到 Glow-C
- B、小猫先碰到 Glow-B 之后碰到 Glow-D
- C、小猫按照顺序依次碰到 Glow-A, Glow-B, Glow-C, Glow-D
- D、小猫没有碰到任何角色

6、默认小猫角色，执行下列代码，说法正确的是？（ ）



- A、点击小绿旗，小猫立刻说出“你好！”
- B、点击小绿旗，小猫1秒中后说出“你好！”
- C、点击小绿旗，小猫不会说出“你好！”
- D、点击小绿旗，舞台背景不会发生变化

7、小猫、小狗和鼠标指针的位置如下图所示，按下空格键后，说法正确的是？
()



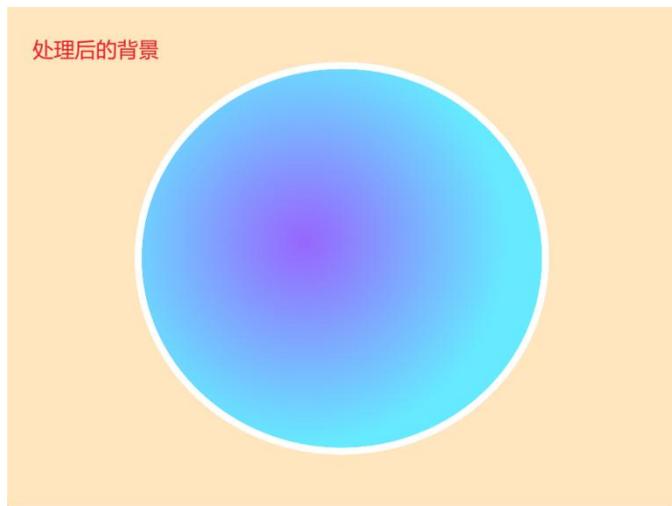
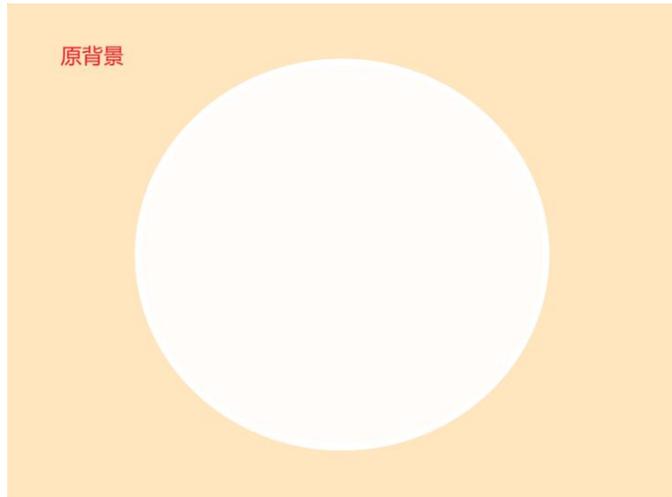
- A、小猫向右移动 100 步，小狗不移动。
- B、小狗向右移动 100 步，小猫不移动。
- C、小猫和小狗同时向右移动 100 步。
- D、小猫和小狗都不移动。

8、默认小猫角色，执行下列程序后，关于小猫的描述正确的是？（ ）



- A、小猫叫一声“喵”之后，向前走 50 步
- B、小猫叫一声“喵”的同时向前走 50 步
- C、小猫先向前走 50 步之后，再叫一声“喵”
- D、小猫原地不动

9、想让背景中的圆形呈现出如下图所示的渐变效果，一定要用到的工具是？（ ）



- A、
- B、
- C、

D、



10、默认小猫角色，执行下列程序后，说法正确的是？（ ）

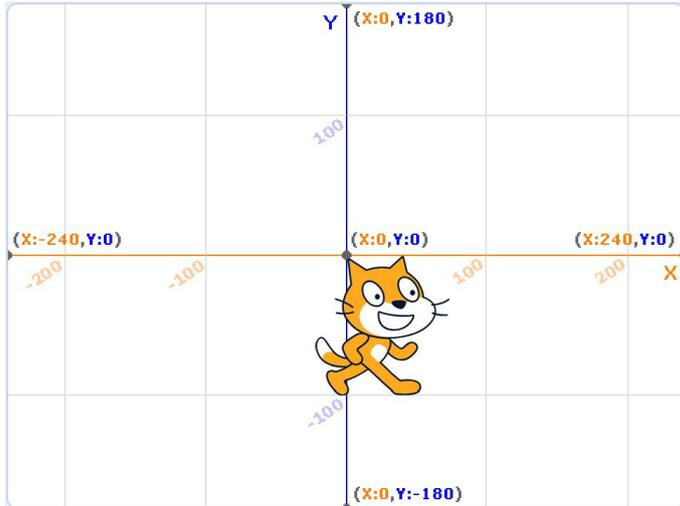


- A、只有在小猫上面按下鼠标键，小猫的颜色才会不停改变。
- B、只要在舞台中按下鼠标键，小猫的颜色就会不停改变。
- C、无论是否按下鼠标键，小猫的颜色都不会改变。
- D、无论是否按下鼠标键，小猫的颜色都会不停改变。

二、判断题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

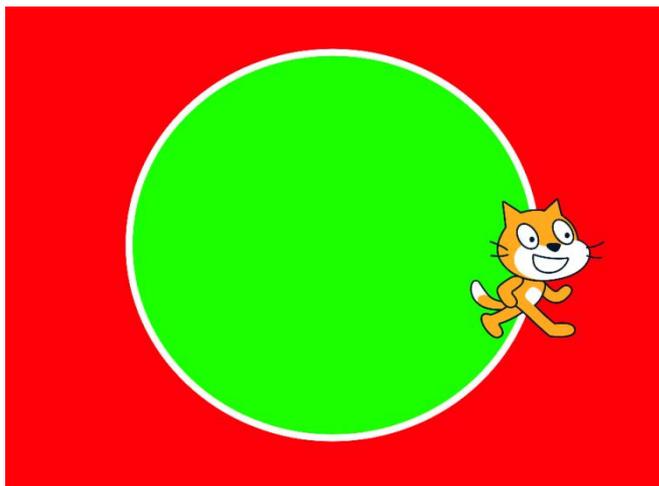
题号	1	2	3	4	5
答案	√	×	√	×	√

1、默认小猫角色，执行下列程序，小猫在舞台的位置如下图所示，说明该小猫造型的中心点并没有在小猫身体的中心？（ ）



2、某小组有 6 个人，其中 5 个人图形化测评的平均分是 90 分，加上小杨的分数后，平均成绩是 87 分，则小杨的测评成绩是 82 分。（ ）

3、默认小猫角色，舞台背景如下图所示，执行下列程序，小猫先说“绿色”，再说“红色”。（ ）

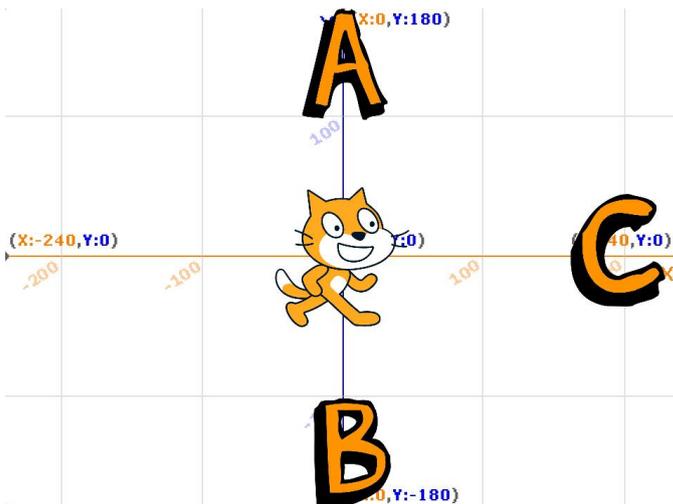




4、默认小猫角色，执行下列程序，小猫会立刻消失。（ ）



5、默认小猫角色，舞台背景如下图所示，无论怎样按上下键，小猫都不会走到字母C的位置。（ ）





三、编程题(共 2 题，每题 25 分，共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、闪亮登场

角色: Frank x: 0 y: 20

显示: 大小: 110 方向: 90

舞台: 背景 2

对象: Frank, Radio

准备工作:

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Radio 并为其添加声音 Cymbal Echo。
- (3) 添加角色 Frank。
- (4) 删除默认白色背景，添加背景 Neon Tunnel、Hearts。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，舞台背景换成 Neon Tunnel。
- (2) 点击绿旗，角色 Radio 的初始位置为 (X=170, Y=-120)，初始方向为 90°，初始造型为 Radio-b，初始大小为 100。
- (3) 角色 Radio 完整地播放了两次音乐 Cymbal Echo，之后换成 Radio-a 造型。
- (4) 点击绿旗，角色 Frank 的初始位置为 (X=0, Y=20)，初始方向为 90°，初始大小为 10，初始造型为 frank-a。
- (5) 每隔 0.1 秒，角色 Frank 的大小增加 5，更换到下一个造型，重复执行 20 次。
- (6) 之后，背景更换为 Hearts，角色 Frank 说“大家好！”，2 秒。

注意事项:

- 功能 (1) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (2) (3) 全部写在角色 Radio 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (4) (5) (6) 全部写在角色 Frank 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序:

- (1) 角色: Frank



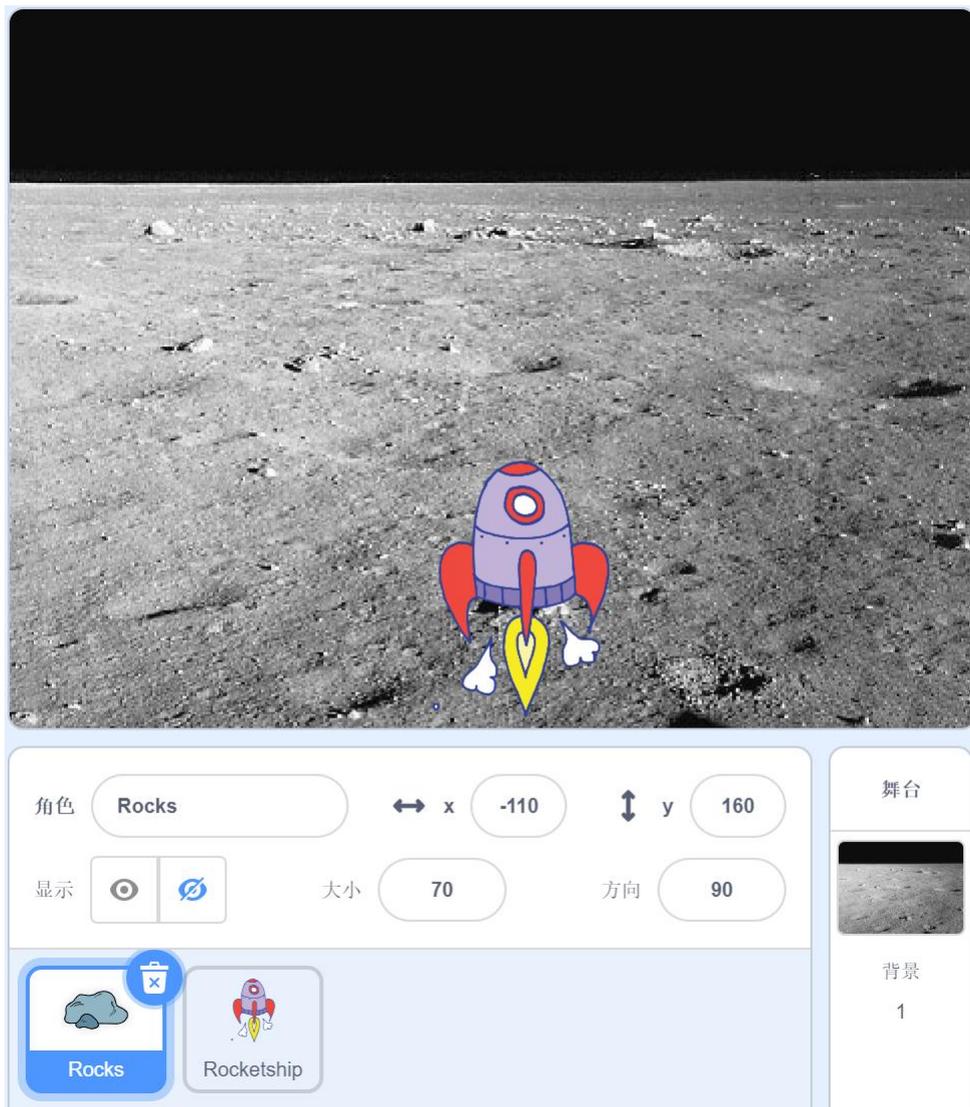
(2) 角色: Radio



(3) 背景:



2、躲避陨石



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Rocks 和 Rocketship。

(3) 删除默认白色背景，添加背景 Moon。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

(1) 点击绿旗，背景换成 Moon。

(2) 点击绿旗，角色 Rocks 的初始位置为(X=-180 到 180 之间的随机数,Y=160)，初始方向为 90°，初始大小为 70，初始状态为隐藏。

(3) 等待按下空格键，按下空格键后，Rocks 的状态变为显示。之后从舞台上以每次 y 坐标减少 10 的速度下降。

(4) 若 Rocks 碰到舞台边缘，则说“没击中”，2 秒，隐藏起来结束自身脚本；若 Rocks 碰到 Rocketship，则说“击中”2 秒，结束自身脚本。

(5) 点击绿旗，角色 Rocketship 的初始位置 (X=14, Y=-110)，初始方向 90°，初始大小 70。

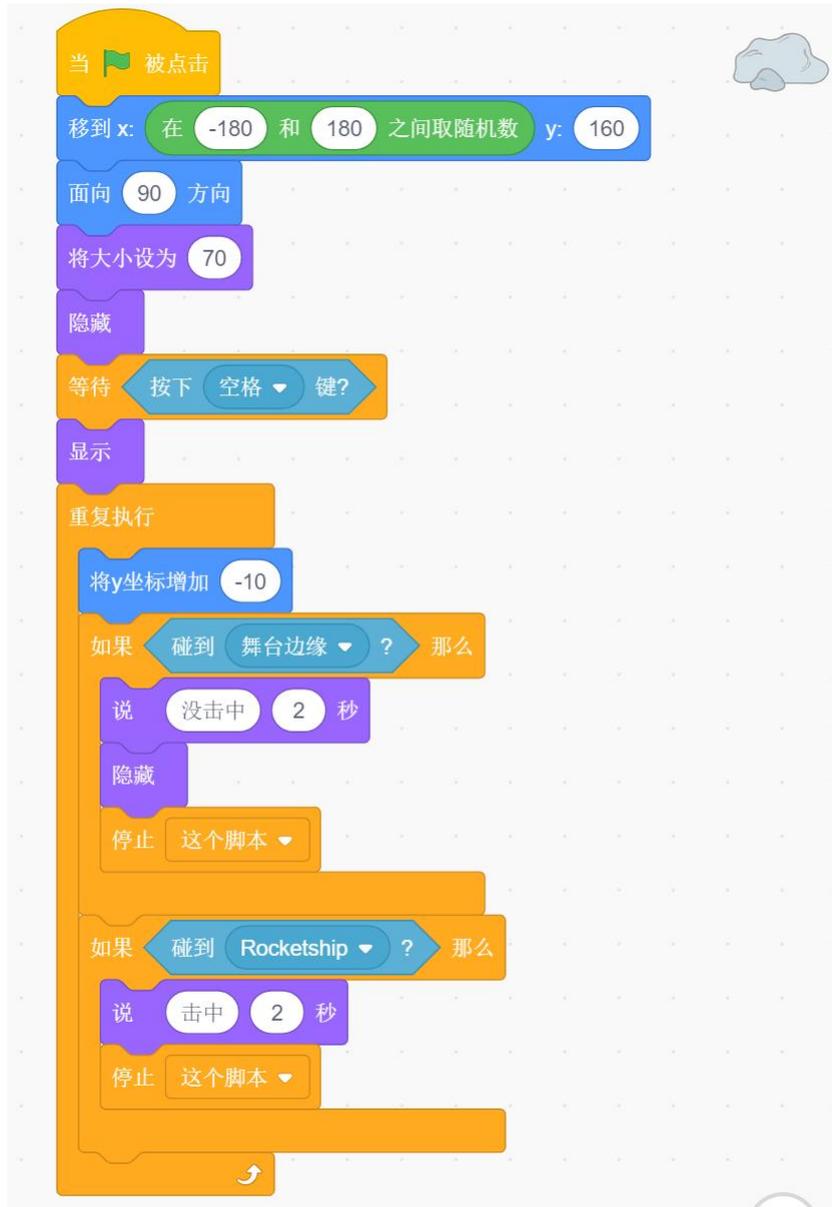
(6) 当按下向左键时，Rocketship 向左移动 10，当按下向右键时，Rocketship 向右移动 10（向左 x 坐标减少、向右 x 坐标增加）直到按下空格键为止。

注意事项：

- 功能（1）全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（2）（3）（4）全部写在角色 Rocks 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（5）（6）写在角色 Rocketship 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Rocks



(2) 角色: Rocketship



(3) 背景:

