



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

图形化编程 二级

2025 年 09 月

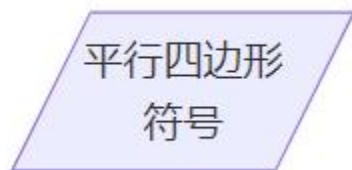
一、单选题（每题 3 分，共 30 分）

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

1、小杨对人工智能很感兴趣，他听说有一个叫“大模型”的东西，就像一位读了很多很多书的“超级学霸”，能回答问题、写故事甚至翻译语言。那么，这个“大模型”是指下面哪一种最贴切呢？（ ）

- A、大电脑模型
- B、大规模智能
- C、智能的单位
- D、大语言模型

2、在流程图中，平行四边形符号通常表示？（ ）



- A、开始/结束
- B、输入/输出
- C、判断/条件

D、处理过程

3、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫说出的值是？（ ）



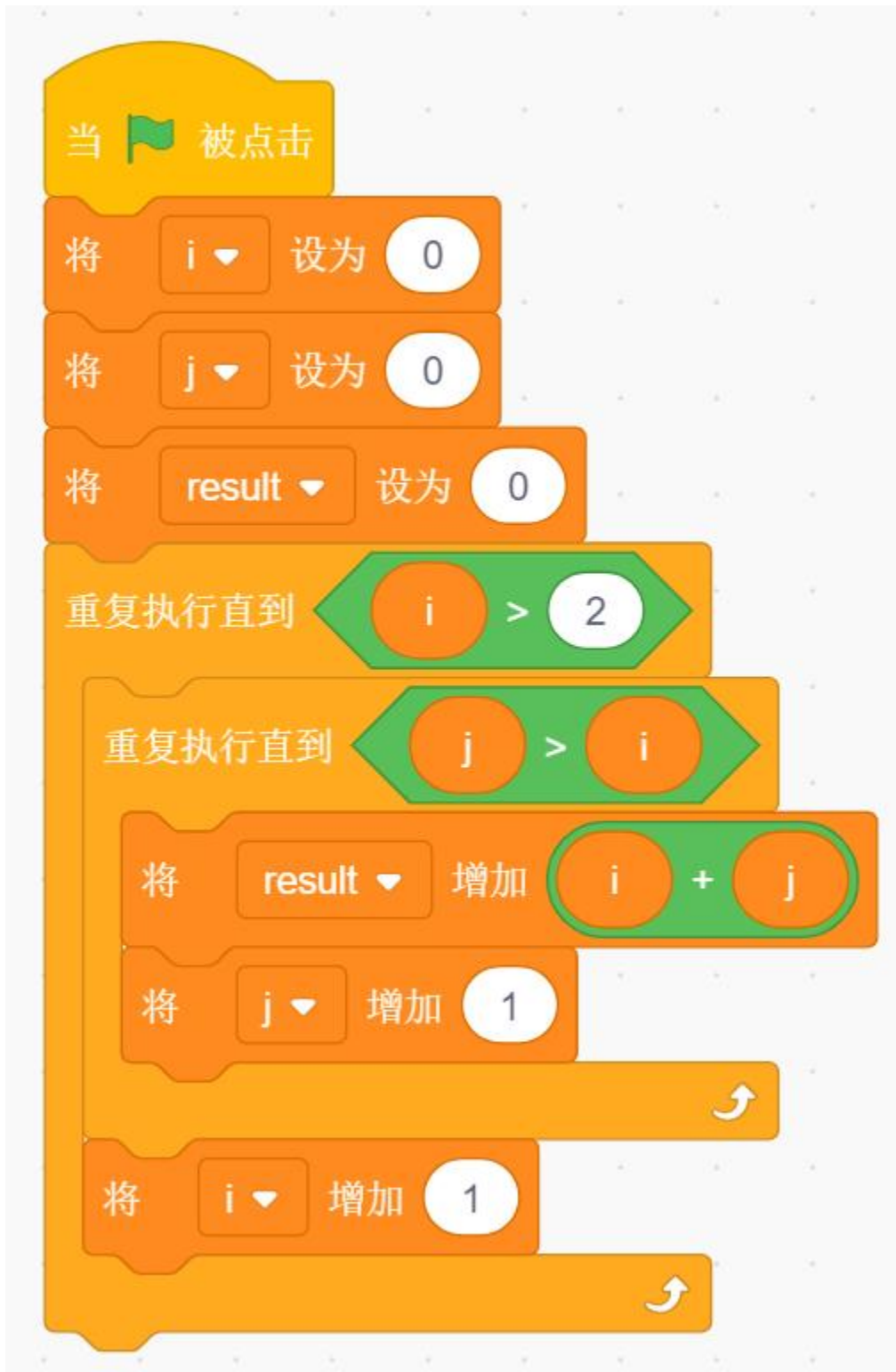
A、3

B、9

C、27

D、81

4、默认小猫角色，执行下列程序后，result 的值是？（ ）



A、 2

B、 6

C、8

D、12

5、关于克隆体，下列描述错误的是？（ ）

A、克隆体会继承本体在克隆瞬间的状态（位置、外观、显示/隐藏等）。

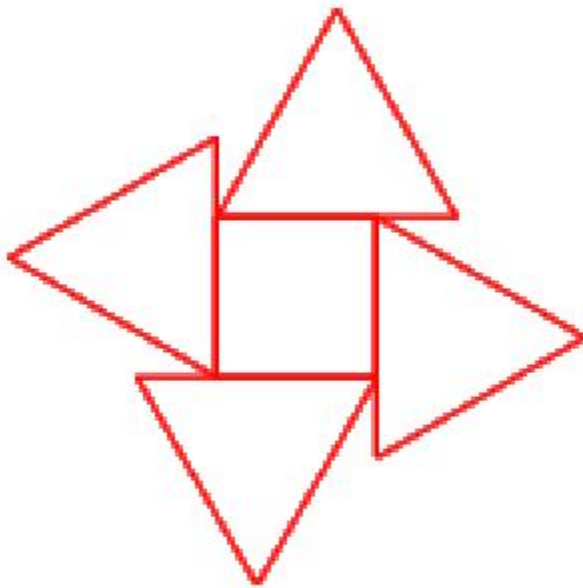
B、当克隆体被克隆出来时，立即执行“当作为克隆体启动时”下面的程序。

C、舞台中最多能够同时存在 300 个左右的克隆体。

D、克隆体可以被“当绿旗被点击”下面的程序控制。

6、默认小猫角色，要绘制如下图所示图形，下图脚本中的红框处从上到下依次填写？

（ ）





A、4、3

B、3、4

C、4、4

D、3、3

7、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫说出的值是？（ ）



- A、 10
- B、 14
- C、 11
- D、 21

8、默认小猫角色，与下列程序运行效果相同的是？（ ）





A、



B、



C、



D、

9、执行下列积木，变量 x 的值不能为？（ ）



A、7

B、6

C、3

D、4

10、按照 1、4、9、16、25 的规律，25 后面的数字应该为？（ ）

A、30

- B、36
- C、40
- D、49

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，下列两组程序的运行结果是一样的。

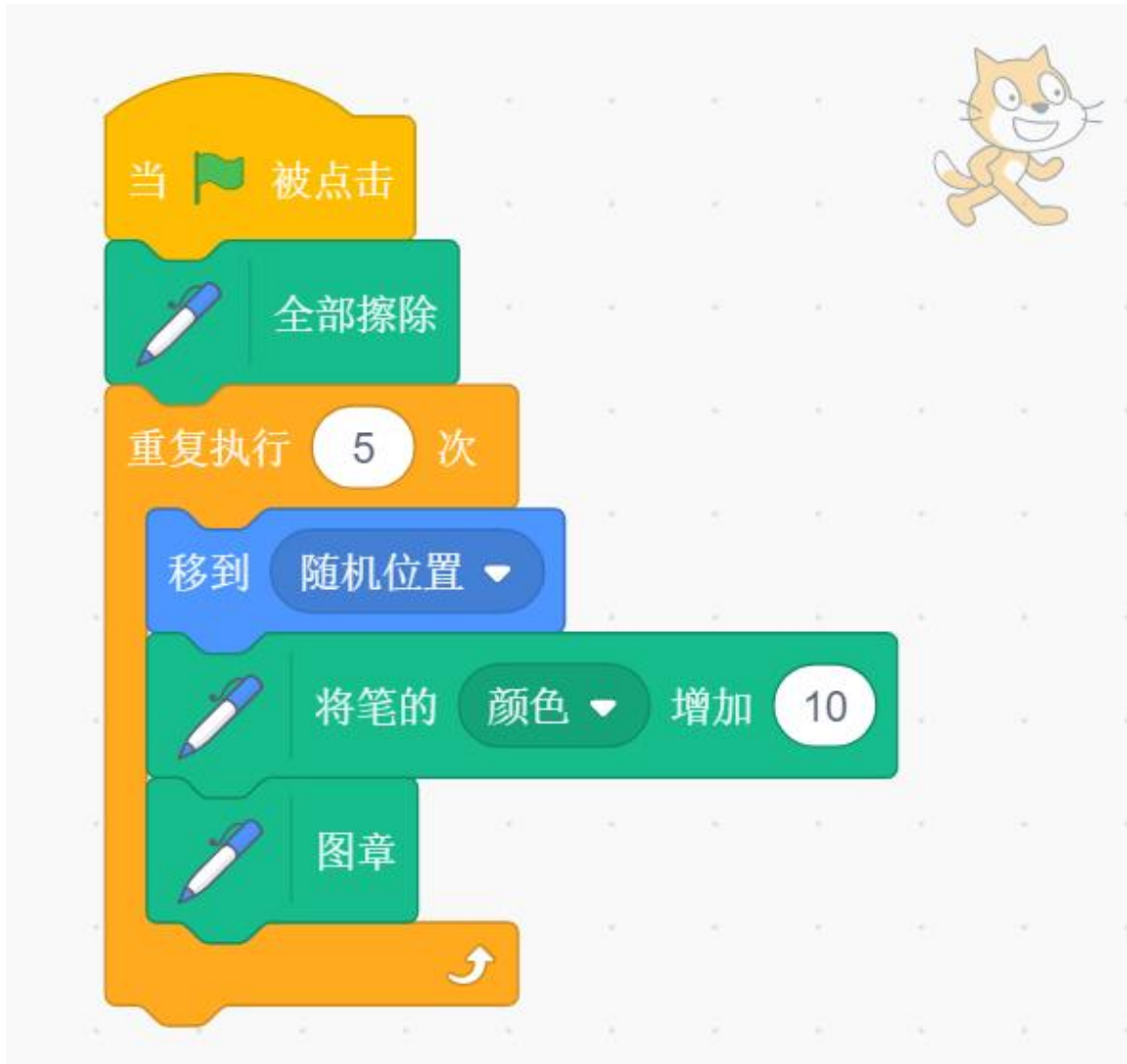
```
当 绿色旗 被点击
将 a 设为 0
将 sum 设为 0
重复执行直到 a > 100
  将 sum 增加 a
  将 a 增加 1
```

```
当 绿色旗 被点击
将 a 设为 0
将 sum 设为 0
重复执行 101 次
  将 sum 增加 a
  将 a 增加 1
```

2、默认小猫角色，执行下列程序，等待 1 秒钟后按下空格键，舞台上只能看到一只小猫。



3、默认小猫角色，执行下列程序后，舞台中可以看到五只不同颜色的小猫。



- 4、广播不但能广播给其他角色，还能广播给舞台和自己。
- 5、变量创建后，可以修改变量的名称，删除这个变量，但不能修改其作用域。

三、编程题（共 2 题，每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、商店折扣

x 8

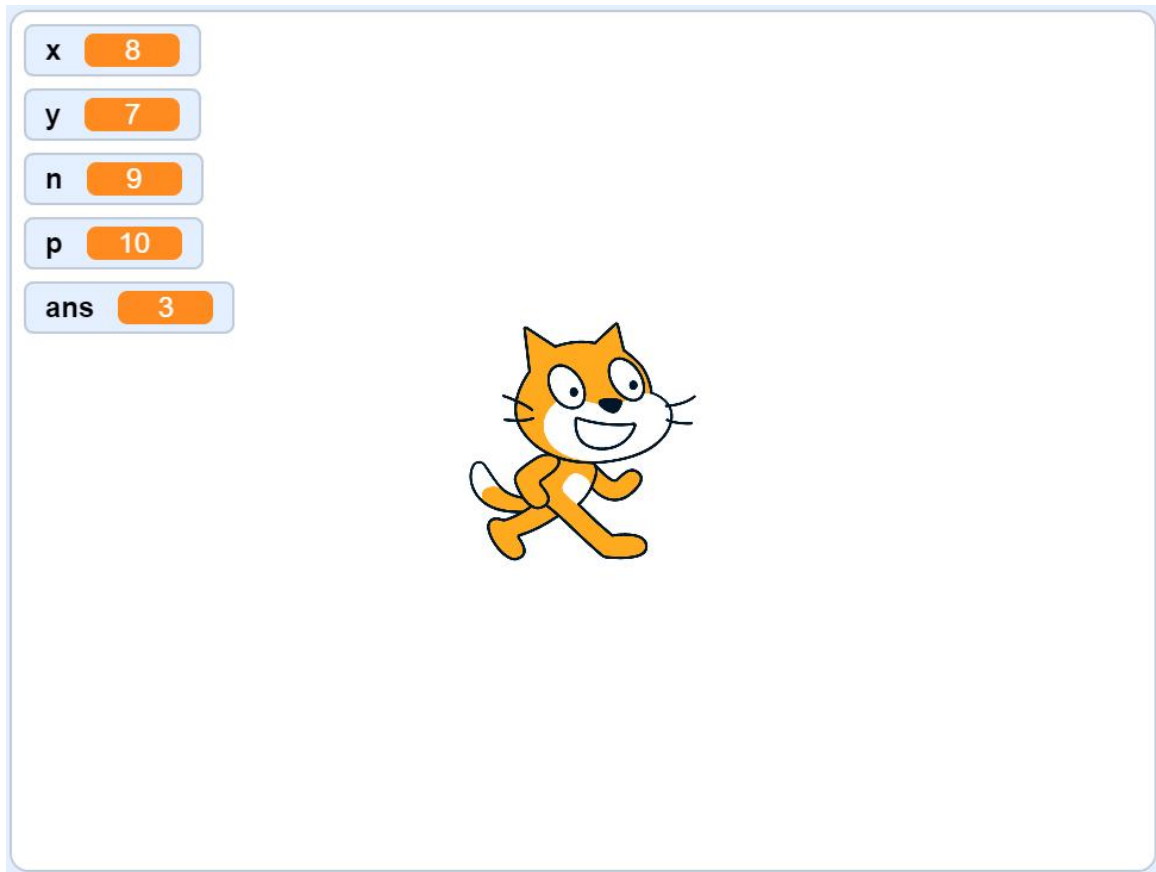
y 7

n 2

p 11

ans 2.2





【题目描述】

小杨去商店买东西，商店老板给了他两种优惠方式，只能选用一种。

第一种：满额减钱

规则：如果买东西的总价钱达到或超过 x 元，就可以立刻减掉 y 元。

注意，这个优惠只能用一次。比如，规定“满 10 元减 3 元”，如果你买了 33 元的東西，也只能减 3 元，最后付 30 元。

第二种：直接打折

规则：所有东西直接按 n 折计算。打 n 折的意思就是，原来卖 10 元的東西，现在只卖 n 元（因为 n 折就是原价的 $n/10$ ）。

小杨选好了一些东西，总价是 p 元，默认小猫角色和白色背景，编写程序帮他算一算，用哪种优惠方式付的钱更少，为多少元？最后输出的答案存入变量 `ans` 中。

【输入描述】

新建变量“x”，表示满减优惠的门槛金额。

新建变量“y”，表示满减优惠的减免金额（ $1 \leq y < x \leq 100$ ）。

新建变量“n”，表示打折优惠的折扣力度（ $1 \leq n < 10$ ）。

新建变量“p”，表示商品总价（ $1 \leq p \leq 100$ ）。

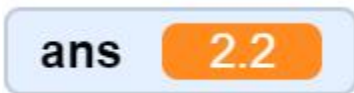
如下图所示：



【输出描述】

新建变量“ans”用于存储最后的结果。

如下图所示：



【输入样例】

`x = 8`

`y = 7`

`n = 2`

`p = 11`

【输出样例】

`ans = 2.2`

【输入样例】

`x = 8`

`y = 7`

`n = 9`

`p = 10`

【输出样例】

`ans = 3`

【注意事项】

1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。
3. 输出结果存放在对应变量的变量中即可，无需使用“说…”或“说…，2 秒”积木块。

【参考程序】

当  被点击

将 x 设为 8

将 y 设为 7

将 n 设为 2

将 p 设为 11

将 ans 设为 $p * n / 10$

如果 $p > x$ 那么

如果 $p - y < ans$ 那么

将 ans 设为 $p - y$

2、金字塔

n 2

ans 5





【题目描述】

小杨喜欢用积木搭房子，今天他想搭一个金字塔！这个金字塔的搭建规则是这样的。

金字塔从上往下：

第一层需要：1×1 块积木

第二层需要：2×2 块积木

...

最底层（第 n 层）需要：n×n 块积木

小杨希望搭建 n 层的金字塔，默认小猫角色和白色背景，编写程序帮小杨计算搭建这个金字塔一共需要多少块积木？最后输出的答案存入变量 ans 中。

【输入描述】

新建变量“n”，表示金字塔的层数（ $1 \leq n \leq 50$ ）。

如下图所示：



【输出描述】

新建变量“ans”用于存储最后的结果。

如下图所示：



【输入样例】

n = 2

【输出样例】

ans = 5

【输入样例】

n = 5

【输出样例】

ans = 55

注意事项：

1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。
3. 输出结果存放在对应变量的中即可，无需使用“说…”或“说…，2秒”积木块。

【参考程序】

