



图形化编程 二级

2026 年 3 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	B	A	B	C	D	D	C	B	A	A

1、在 2026 年春晚的《武 BOT》节目中，一群机器人表演空翻：它们落地后晃一下又能站稳，还会移动保持队形整齐。如果把机器人看成一台计算机，它的“输入设备”就像耳朵、眼睛，用来从外面接收信息。那么，下面哪一个选项不能当作机器人的“输入设备”？（ ）

- A、检测身体是否歪斜的“平衡传感器”（像感觉站得稳不稳的小秤）
- B、机器人内部安装好的“智能程序”（像它的大脑，用来思考和控制动作）
- C、用来接收人类指令的“遥控器”
- D、机器人的“摄像头眼睛”（用来拍下其他机器人的位置）

2、默认小猫角色，首先点击绿旗，接着点击小猫三次，变量 n 不可能为？（ ）



- A、15
- B、5
- C、0
- D、-15

3、默认小猫角色，执行下列程序后，舞台上绘制的图形是？（ ）



- A、一个正方形

- B、一个长方形
- C、四个分离的正方形
- D、一个回形（内外双层边框）

4、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫说出的值是？（ ）



- A、3
- B、2
- C、1
- D、0

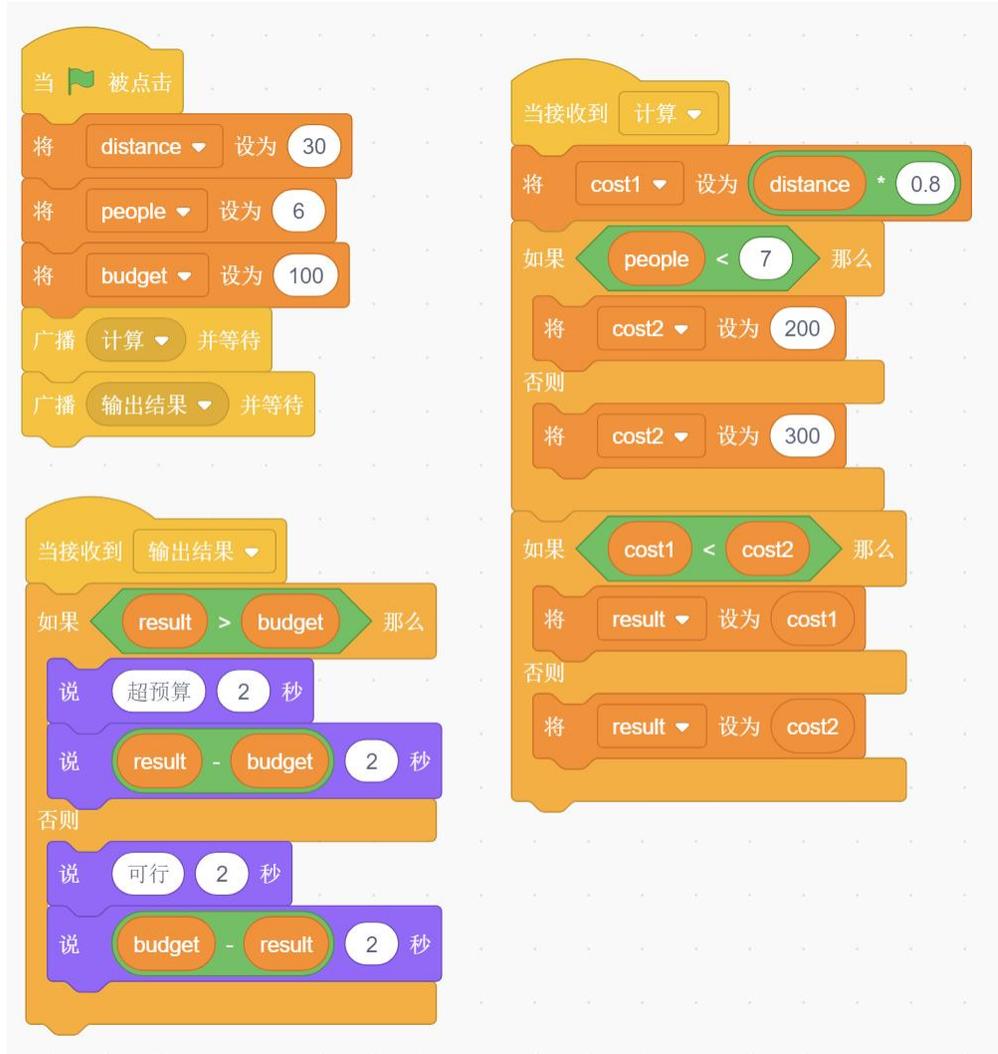
5、执行下列积木，变量 x 的值为？（ ）



- A、-1
- B、-4
- C、-10
- D、-5

6、小明和 5 个朋友计划周末去郊外野餐，目的地距离 30 公里，预算 100 元。交通

方案为：自驾游：每公里 0.8 元，包车服务：6 人以内 200 元，超过 6 人 300 元。
 默认小猫角色，编写程序帮助小明选择周末出游的交通方案。执行下列程序后，小猫说出的内容是？（ ）



- A、超预算 124
- B、可行 24
- C、超预算 200
- D、可行 76

7、默认小猫角色，执行下列哪个程序可以在舞台上从左至右呈现五只小猫？（ ）



```
当 旗帜 被点击
  移到 x: -200 y: -100
  面向 90 方向
  将大小设为 70
  显示
  重复执行 5 次
    克隆 自己
    移动 80 步
  隐藏
  当作为克隆体启动时
```

A、



Scratch code for option B:

- 当 被点击 (When clicked)
- 移到 x: -200 y: -100 (Move to x: -200 y: -100)
- 面向 90 方向 (Face 90 direction)
- 将大小设为 70 (Set size to 70)
- 显示 (Show)
- 重复执行 5 次 (Repeat 5 times)
 - 克隆 自己 (Clone self)

When cloned:

- 移动 80 步 (Move 80 steps)

B、



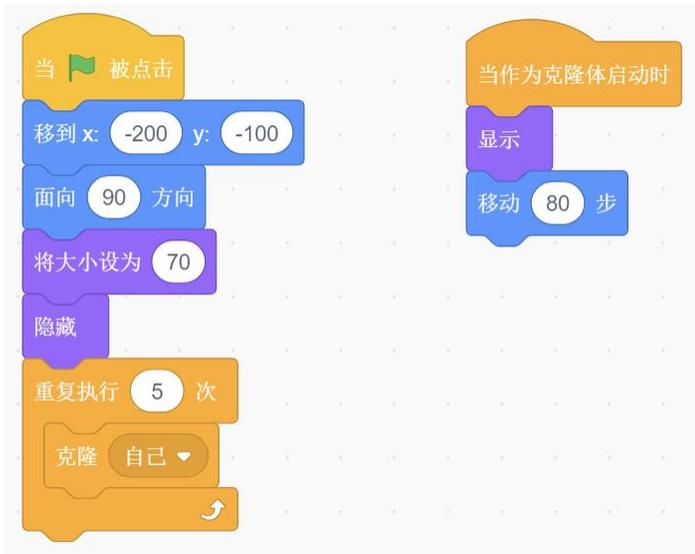
Scratch code for option C:

- 当 被点击 (When clicked)
- 移到 x: -200 y: -100 (Move to x: -200 y: -100)
- 面向 90 方向 (Face 90 direction)
- 将大小设为 70 (Set size to 70)
- 隐藏 (Hide)
- 重复执行 5 次 (Repeat 5 times)
 - 克隆 自己 (Clone self)
 - 移动 80 步 (Move 80 steps)

When cloned:

- 显示 (Show)

C、



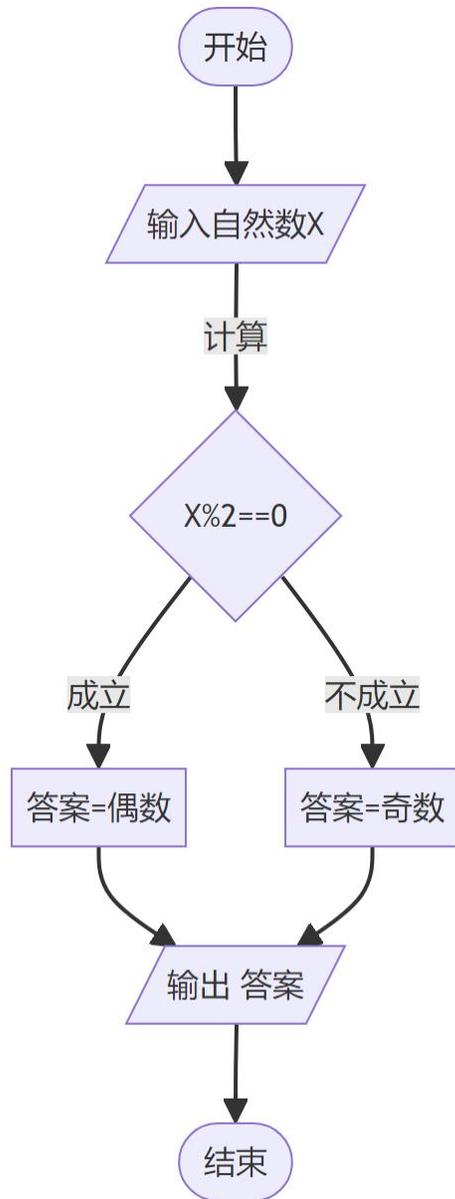
D、

8、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫的坐标是？（ ）



- A、 (60, 100)
- B、 (120, 100)
- C、 (114, 100)
- D、 (100, 120)

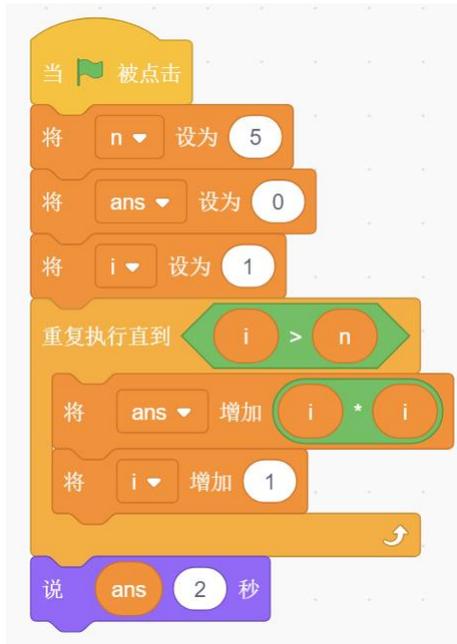
9、输入自然数 13，下列流程图输出的结果是？（ ）



- A、奇数
- B、偶数
- C、偶数奇数
- D、没有输出

10、小明有一个有趣的存钱计划，第1周存1元，第2周存4元，第3周存9元，以此类推，默认小猫角色，编写程序帮助小明计算n周后存钱的总数，执行下列程

序，小猫说出的内容是？（ ）

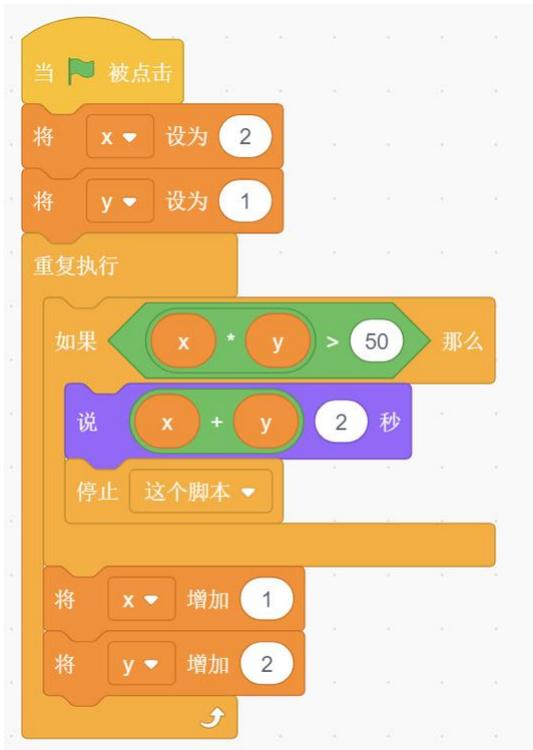


- A、55
- B、91
- C、30
- D、140

二、判断题（共5题，每题4分，共20分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	×	√	×

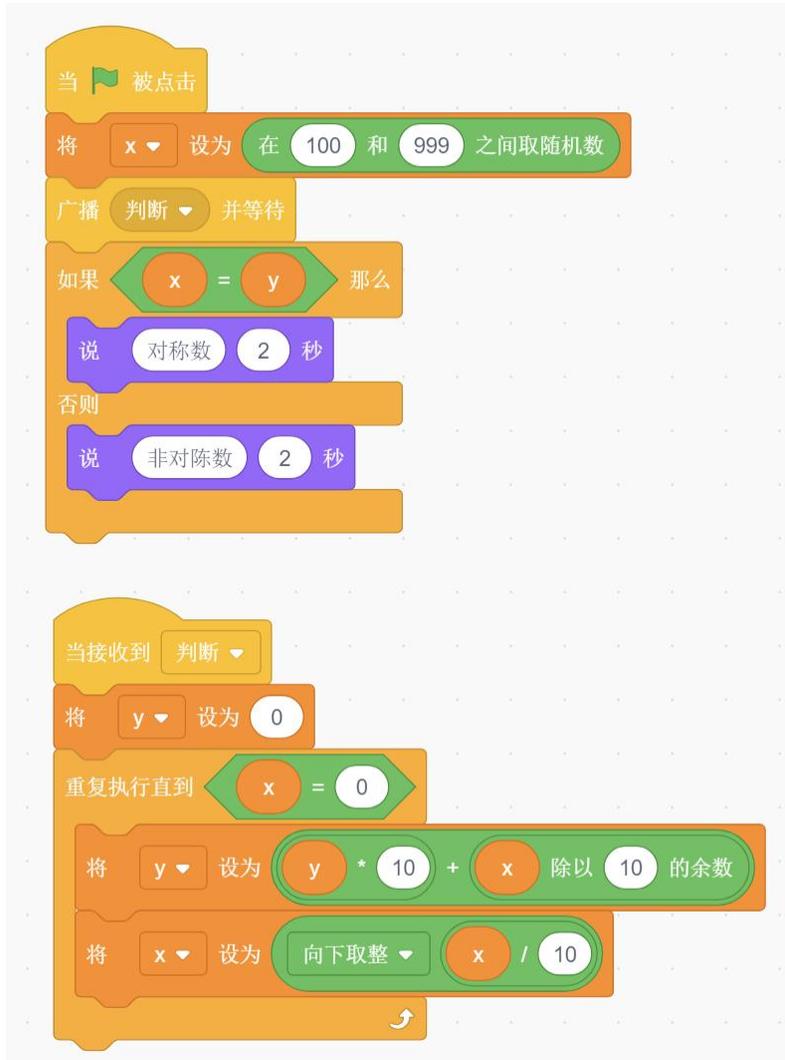
1、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的值为18。



2、默认小猫角色，执行下列程序，在按下空格之前，只要在舞台上单击鼠标，就会在当前位置盖上小猫的图章。



3、默认小猫角色，下列程序能够判断给定的一个随机三位数是否为对称数。所谓对称数是指从左到右和从右到左读该数，其值相同，818 或 666 等是对称数，而 123 不是对称数。



4、默认小猫角色，下列两组程序都能实现从 1 秒到 10 秒报时的效果且效果一样。



5、舞台中有小猫和苹果两个角色，点击绿旗，执行下列程序，舞台中可能会出现五只小猫和五个苹果。



三、编程题（共 2 题，每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、交朋友

H1	150
H2	165
H3	135
ans	135



H1	150
H2	160
H3	165
ans	160



【题目描述】

小杨喜欢和同学们交朋友。班级里有三位小朋友，他们的身高分别是 H1、H2 和 H3，其中小杨的身高是 H1。

小杨想找一位身高和自己最接近的小朋友做朋友。如果有多位小朋友的身高和小杨同样接近，善良的小杨会选择其中较矮的那位，因为他觉得这样一起玩耍更轻松。

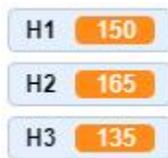
默认小猫角色和白色背景，请你编写一个程序，帮助小杨找出这位朋友的身高是多少吧！最后输出的答案存入变量 `ans` 中。

【输入描述】

新建变量“H1”，“H2”和“H3”，依次表示三位小朋友的身高。其中“H1”是小杨的身高。

注意：三位小朋友的身高互不相同且所有身高都是 100 到 199 之间的整数。

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：



【样例解释】

针对上面的数据：小杨的身高是 150。

第二位小朋友身高 165，与 150 相差 15。

第三位小朋友身高 135，与 150 也相差 15。

两位小朋友与小杨的身高差距相同，小杨选择较矮的那位，所以选择身高 135 的第三位小朋友。

【输入样例】

H1 = 150

H2 = 165

H3 = 135

【输出样例】

ans = 135

【输入样例】

H1 = 150

H2 = 160

H3 = 165

【输出样例】

ans = 160

【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】



2、数字替换

A 8459045

ans 8859085



A 123

ans 123



【题目描述】

小杨最近迷上了数字游戏。他觉得数字 8 看起来像两个叠在一起的甜甜圈，非常有趣；而数字 4 让他联想到不太喜欢的酸柠檬。于是，小杨想出了一个好玩的游

戏规则：把任意一个数字中所有的数字 4 都替换成 8，如果数字中没有 4，就保持原样不变。

默认小猫角色和白色背景，请你编写一个程序，帮助小杨完成这个有趣的数字替换游戏吧！最后输出的答案存入变量 ans 中。

【输入描述】

新建变量“A”，表示小杨要处理的数字。

注意： $0 < A \leq 100,000,000$ （数字最长不超过 9 位）。

如下图所示：

A screenshot of a variable declaration in a programming environment. The variable name 'A' is in a light blue box, and the value '8459045' is in an orange box.

【输出描述】

新建变量“ans”用于存储最后的结果。

如下图所示：

A screenshot of a variable declaration in a programming environment. The variable name 'ans' is in a light blue box, and the value '8859085' is in an orange box.

【样例解释】

数字 8459045 里有两个 4，把它们都替换成 8 后，就变成了 8859085。

【输入样例】

```
A = 8459045
```

【输出样例】

```
ans = 8859085
```

【输入样例】

```
A = 123
```

【输出样例】

```
ans = 123
```

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】

