



图形化编程 一级

2026 年 6 月

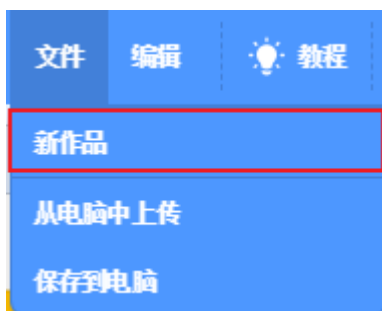
一、单选题（共 10 题，每题 3 分，共 30 分）

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


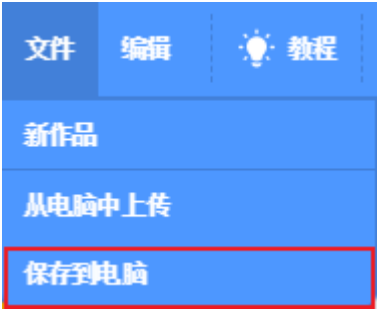

1、学校组织参观未来农场，讲解员说：“智能温室里有一种‘湿度小侦探’，它能随时感受土壤干不干，然后立刻把消息告诉中央电脑。电脑收到消息后，就会决定要不要打开水龙头浇水。”请问，这个“湿度小侦探”的作用，相当于计算机系统中的哪个部件？（ ）

- A、处理器（像大脑，负责思考和计算）
- B、存储器（像笔记本，负责记住信息）
- C、输入设备（像耳朵和眼睛，负责接收外界信息）
- D、输出设备（像嘴巴和手，负责把结果说出来或做出来）


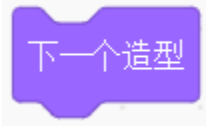


2、想要创建一个新的图形化编程作品，应该点击菜单栏的哪个选项？（ ）



A、

- B、
- C、
- D、

3、在图形化编程中通过哪个积木块可以查看当前角色所有造型的名称？（ ）

- A、
- B、
- C、
- D、

4、关于图形化编程的背景，下列说法正确的是？（ ）

- A、背景可以使用“运动”模块中的积木（如移到随机位置）
- B、背景可以在舞台区用鼠标直接拖动改变大小和位置
- C、无法删除所有背景，至少要有 1 个背景
- D、背景只能通过“外观”模块中的“下一个背景”积木来切换

5、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，向右走了 100 步
- B、小猫叫一声“喵”的同时向右走了 100 步
- C、小猫停止走动后，坐标为 X=0，Y=100
- D、小猫停止走动后，坐标为 X=-100，Y=0

6、执行下面程序，红框内应该选择什么才能让箭头从图①变为图②？（ ）

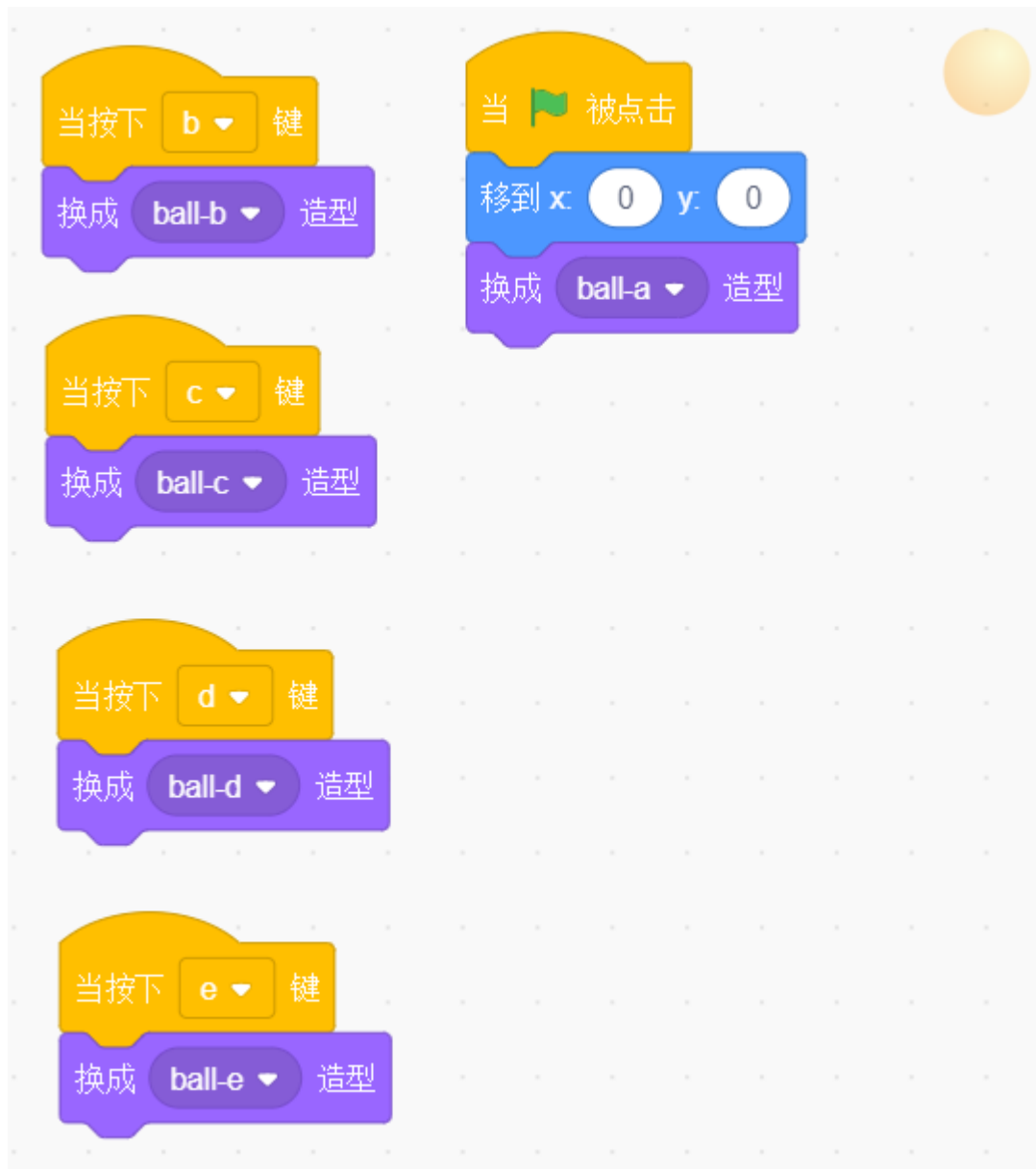




- A、90
- B、180
- C、270
- D、360

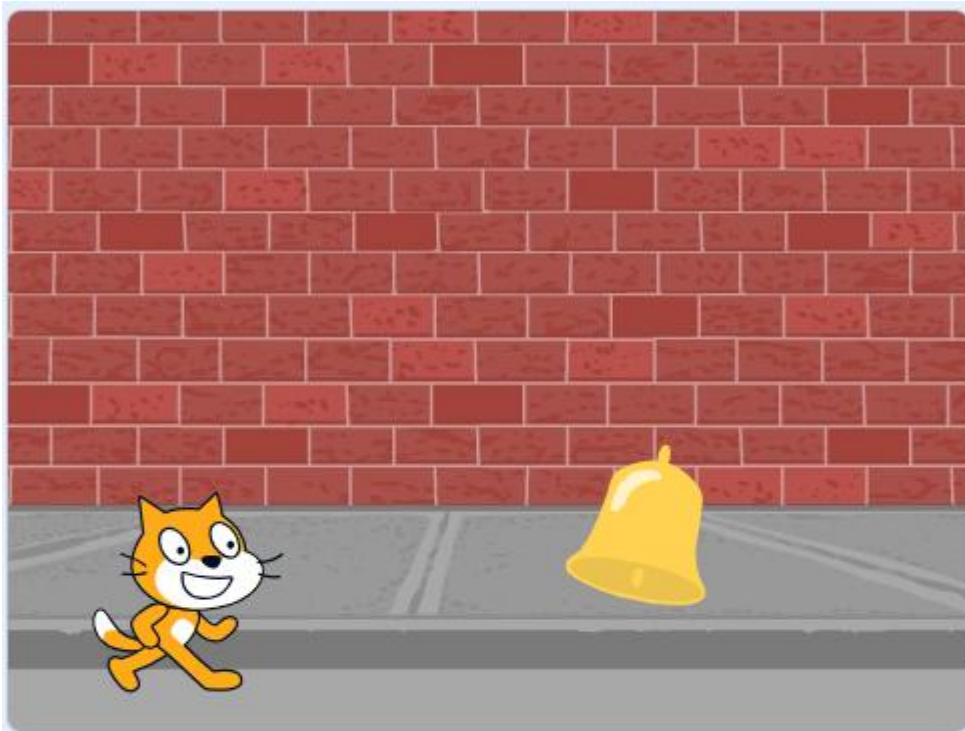
7、角色 ball 有 5 种造型，如下图所示。执行下列程序，按下哪个键后，ball 呈现绿色？（ ）





- A、 b
- B、 c
- C、 d
- D、 e

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？（ ）



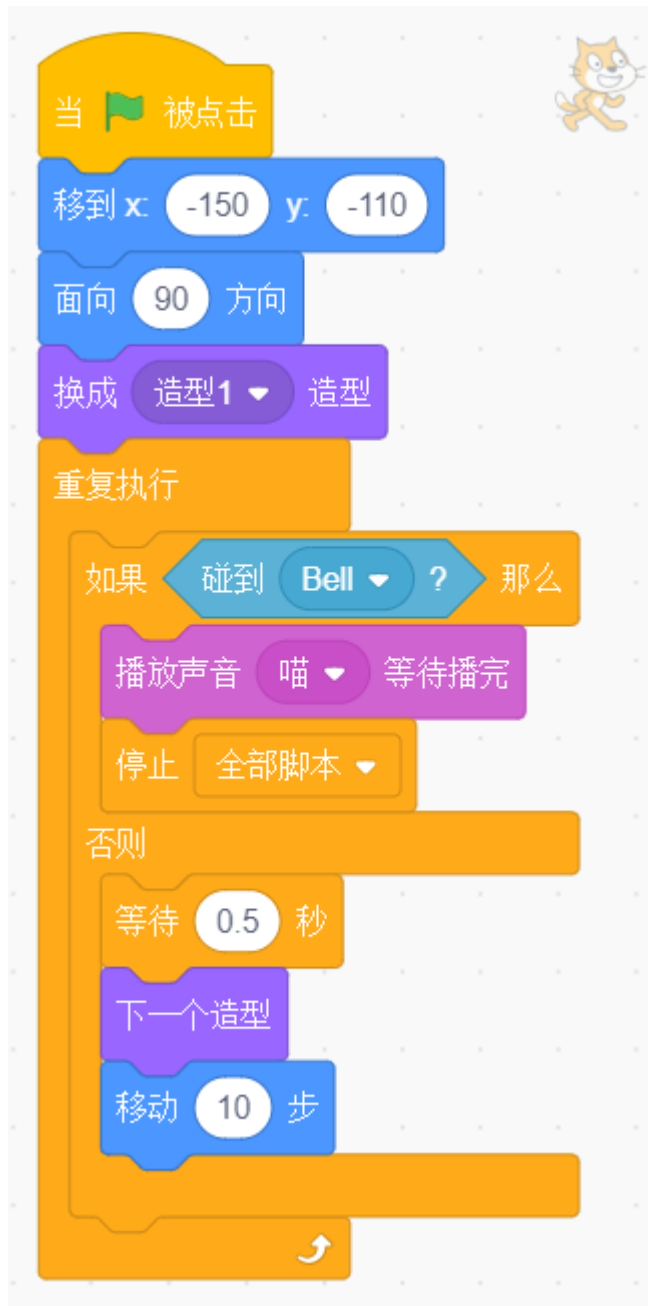
角色 角色1 x -150 y -110

显示 大小 100 方向 90

舞台

背景 5

角色1 Bell



- A、小猫会一直向右移动，每 0.5 秒切换一次造型，永远不会停止。
- B、小猫会一直向左移动但不会切换造型，直到碰到 Bell 角色才停止。
- C、小猫会一直向右移动，每 0.5 秒切换一次造型，直到碰到 Bell 角色才停止。
- D、小猫会先向左移动 10 步，再向右移动，反复切换造型，碰到 Bell 角色后停止。

9、角色初始位置如下图所示，执行小猫的程序后，音量的大小为？（ ）



- A、100
- B、90
- C、110
- D、0

10、某工厂生产一批零件，合格品每个获利 5 元，不合格品每个亏损 3 元。某日共生产 20 个零件，总获利 76 元。那么合格品有多少个？（ ）

- A、14 个
- B、15 个
- C、16 个
- D、17 个

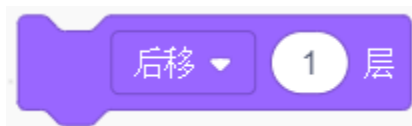
二、判断题 (共 5 题, 每题 4 分, 共 20 分)

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	×	√	×

1、在录制声音后，可以播放试听，如果达不到想要的效果，不可以选择重新录制，只能选择保存。



2、舞台上三个角色 Block-A、Block-B、Block-C，初始图层关系如下图所示。如果希望 Block-B 能够同时被 Block-A 和 Block-C 挡住，可以对 Block-B 使用



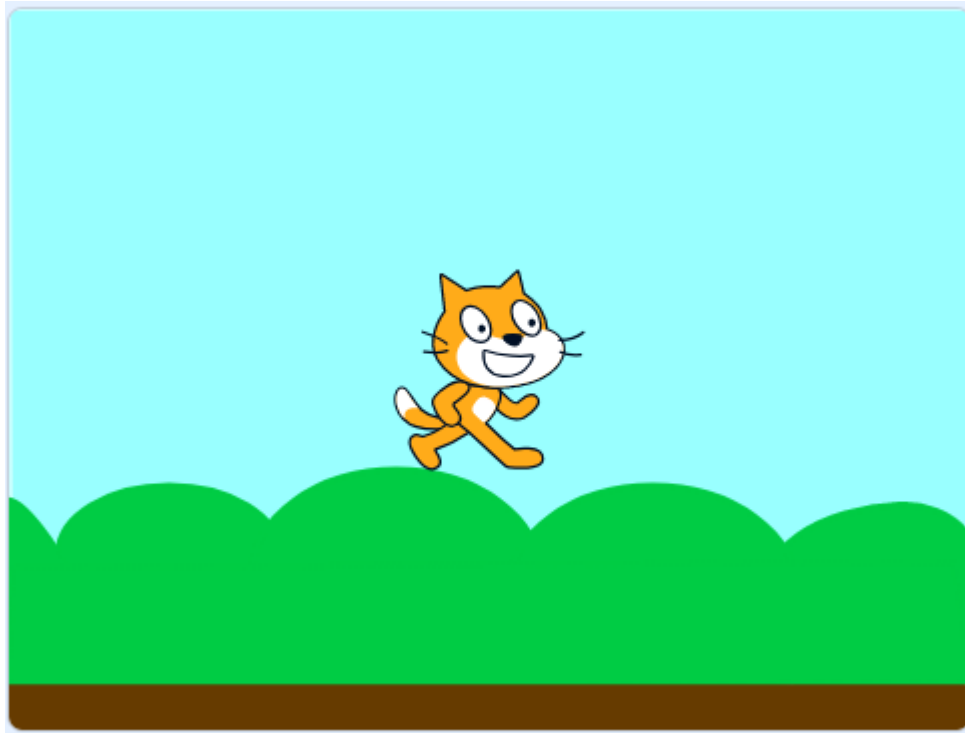
积木块。



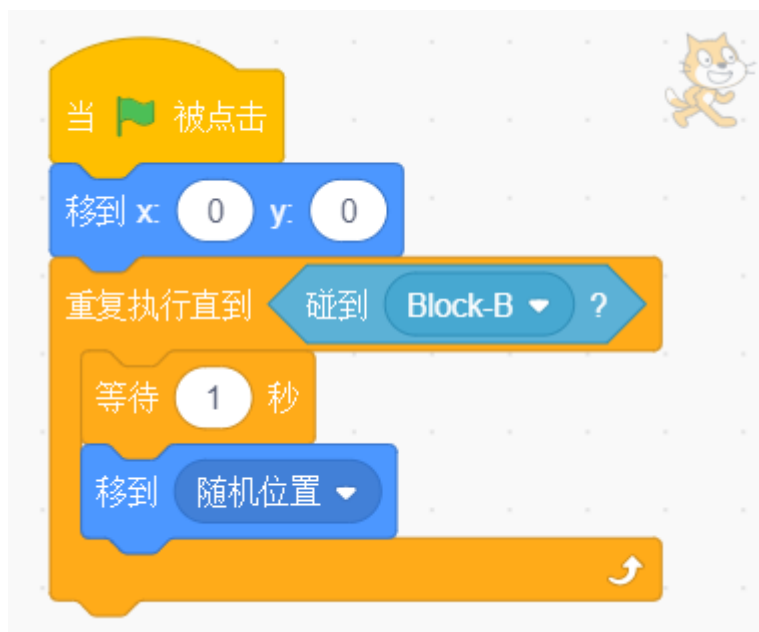
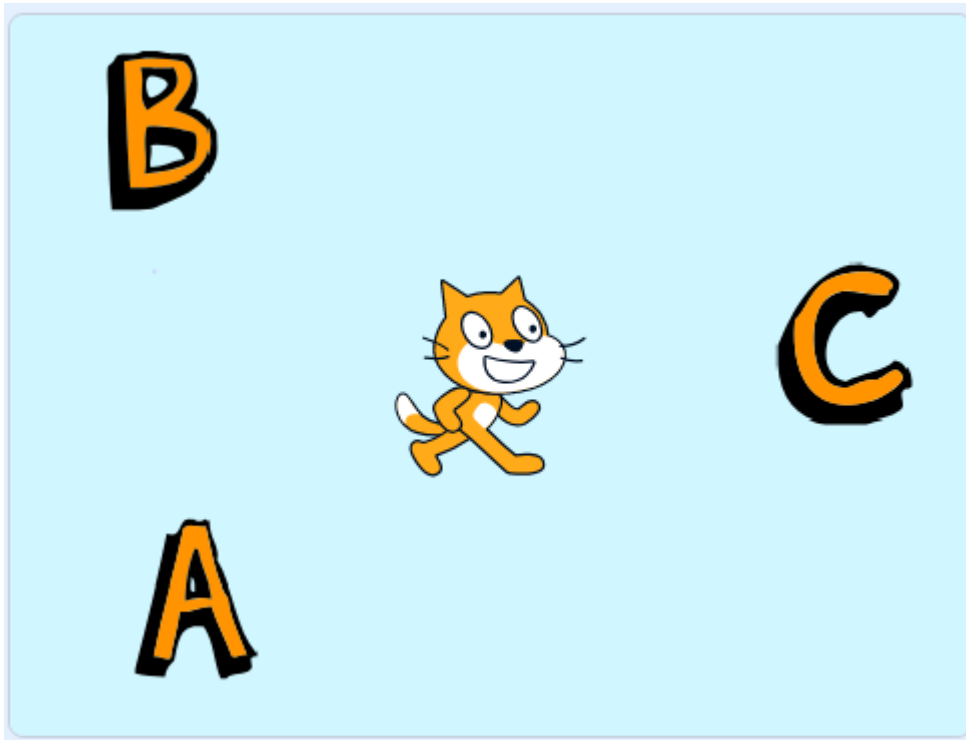
3、默认小猫角色, 执行下列程序后, 小猫的坐标为 $X=100, Y=-100$, 方向为 180° 。



4、默认小猫角色, 执行下列程序后, 小猫会一直面向鼠标指针移动, 如果碰到棕色区域则回到舞台中央。



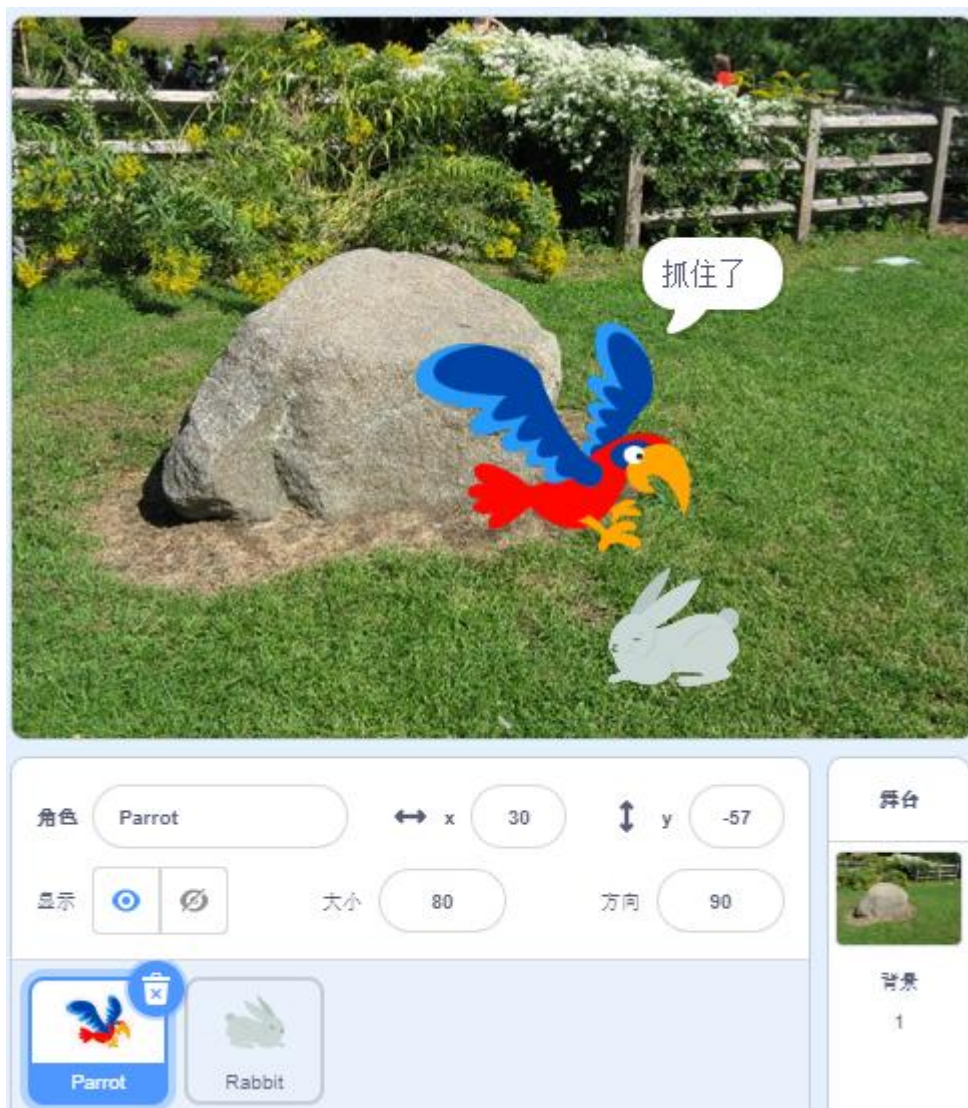
5、默认小猫角色，执行下列程序，小猫一直移到随机位置，碰到 Block-A 或 Block-C 中的一个会停下来。



三、编程题（2个每题25分，共50分）

题号	1	2
答案		

1、花园里的追逐



准备工作:

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Parrot (鹦鹉) 和 Rabbit (小兔)。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Garden-rock (岩石花园)。

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，舞台背景切换为“Garden-rock”。
- (2) 点击绿旗，角色 Parrot 的初始位置在舞台左侧 ($X=-170$, $Y=90$)，面向右边 (方向 90°)，初始造型为 parrot-a，初始大小为 80。

(3) 鹦鹉先拍着翅膀飞一会儿：每隔 0.1 秒移动 10 步，并换成下一个造型，重复执行 8 次。（就像它在空中扇动翅膀前进）

(4) 飞完一小段后，鹦鹉发现了小兔，于是转身朝着小兔的方向飞去：面向 Rabbit，然后每次移动 10 步，一直重复直到碰到小兔为止。

(5) 成功碰到小兔后，鹦鹉得意地转回右边（方向 90° ），说“抓住了”2 秒。

(6) 点击绿旗，角色 Rabbit 的初始位置在舞台右侧：X = 170，Y = -130，面向左边（方向 -90° ），旋转方式设为左右翻转（这样它转头时不会颠倒），大小设为 50，造型选 rabbit-a。

(7) Rabbit 蹦蹦跳跳地向左边逃跑：每隔 0.1 秒移动 10 步，并换成下一个造型，重复执行 8 次。（这样小兔就会跑出一段距离啦）

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）～（5）全部写在角色 Parrot 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（6）～（7）全部写在角色 Rabbit 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Parrot



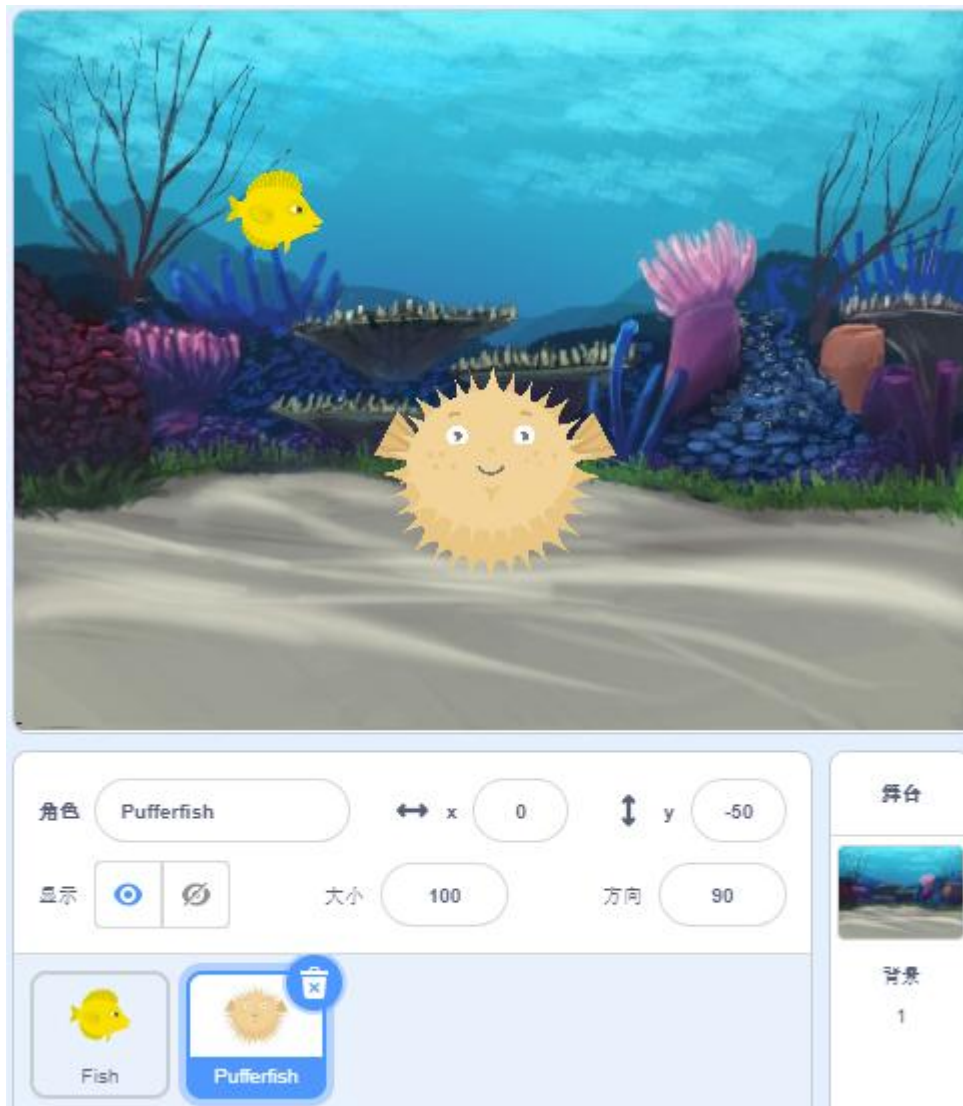
(2) 角色: Rabbit



(3) 背景:



2、海底捉迷藏



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Fish（小鱼）和 Pufferfish（河豚）。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Underwater 2（海底世界 2）。

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，背景切换到 Underwater 2。
- (2) 点击绿旗，角色 Fish 的初始位置在舞台左上方：X = -150，Y = 80，面向右边（方向 90°），旋转方式设为左右翻转（这样它转身时不会肚皮朝天），

大小设为 50，造型选 fish-d。

(3) 小鱼开始自由自在地游动：每隔 0.1 秒向前移动 10 步，如果碰到舞台边缘就反弹回来，一直重复这样做，直到它碰到河豚 (Pufferfish) 为止。

(4) 点击绿旗，角色 Pufferfish 的初始位置在舞台下方中央：X = 0, Y = -50，面向右边 (方向 90°)，大小设为 100。

(5) 河豚可以这样控制自己：

- 按下 d 键，河豚的身体变大 (大小增加 5)；
- 按下 x 键，河豚的身体变小 (大小减少 5)；
- 按下 → 键 (右箭头)，河豚向右移动 10 步；
- 按下 ← 键 (左箭头)，河豚向左移动 10 步。

河豚在移动和改变大小时，它的方向始终保持不变 (始终面向右边)。这些操作一直重复，直到河豚碰到小鱼 (Fish) 为止。

(6) 当河豚碰到小鱼后，河豚会高兴地说 “你好！” 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 Fish 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (4) ~ (6) 写在角色 Pufferfish 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Fish



(2) 角色: Pufferfish



(3) 背景:

当 被点击

换成 Underwater 2 背景

