



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

图形化编程 一级

2026 年 9 月

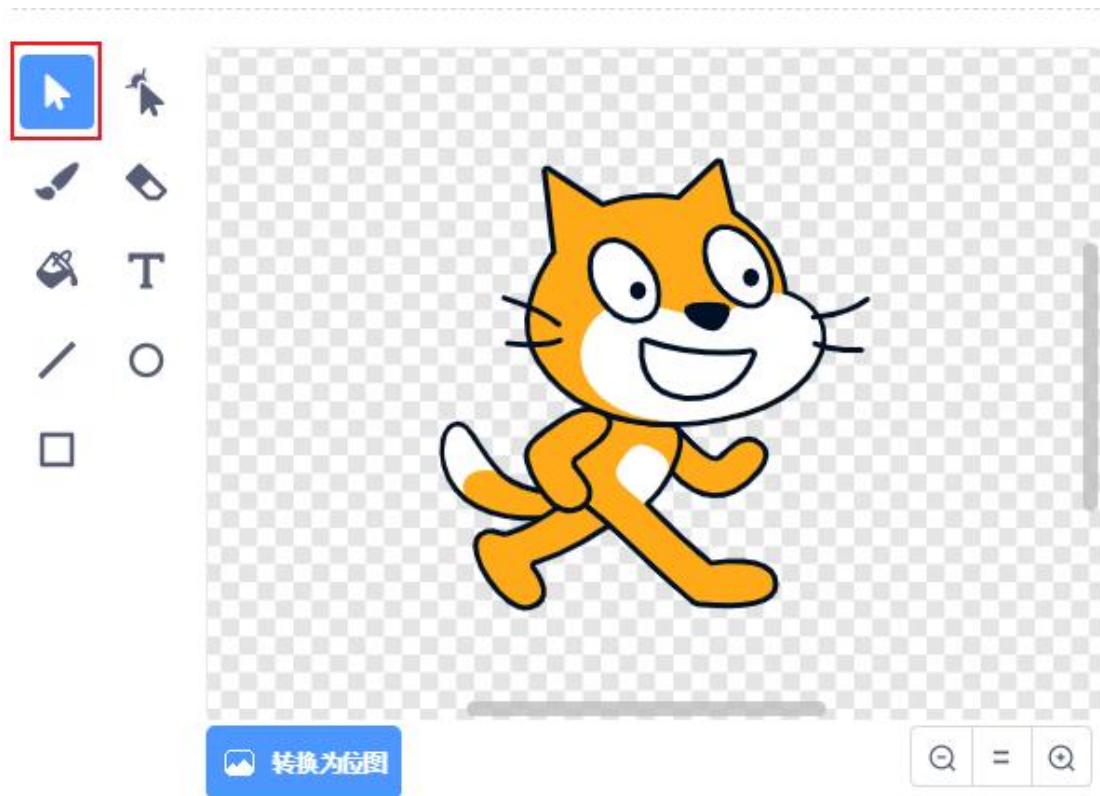
一、单选题（共 10 题，每题 3 分，共 30 分）

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

1、家里的扫地机器人很聪明，它会用“小眼睛”（超声波或红外线）看到前面有墙，然后马上让轮子转个弯躲开。请问，负责“看墙”的零件和负责“转弯”的零件，分别相当于我们电脑里的哪一类部件？（ ）

- A、输入设备 / 输出设备
- B、内存 / 硬盘
- C、音箱 / 鼠标
- D、显示器 / CPU

2、在图形化编程造型编辑器的工具栏中，“选择工具”（箭头图标）的主要用途是？（ ）



- A、绘制任意形状的线条
- B、选中并移动/变形矢量图形中的部分元素
- C、擦除像素点
- D、用颜色填充封闭区域

3、要实现小猫从图 1 的默认状态到图 2 所示的状态，应该运行下列那个程序？
()



- A、
-

B、



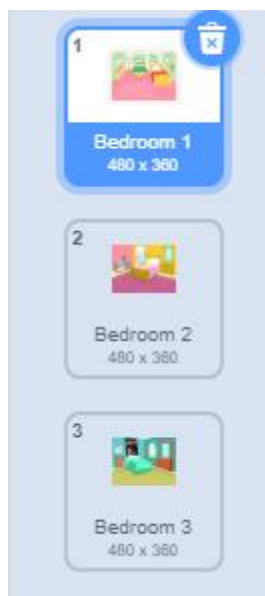
C、



D、



4、舞台背景（从上到下分别为 Bedroom 1，Bedroom 2，Bedroom 3）如下图所示，执行下列程序，红色框内选择什么才能让背景变为 Bedroom 3？（ ）





- A、1
- B、2
- C、3
- D、4

5、角色和舞台背景如下图所示，其中 recording1 的时长为 3 秒，recording2 的时长为 5 秒，点击绿旗后，背景最终播放了哪些声音？（ ）





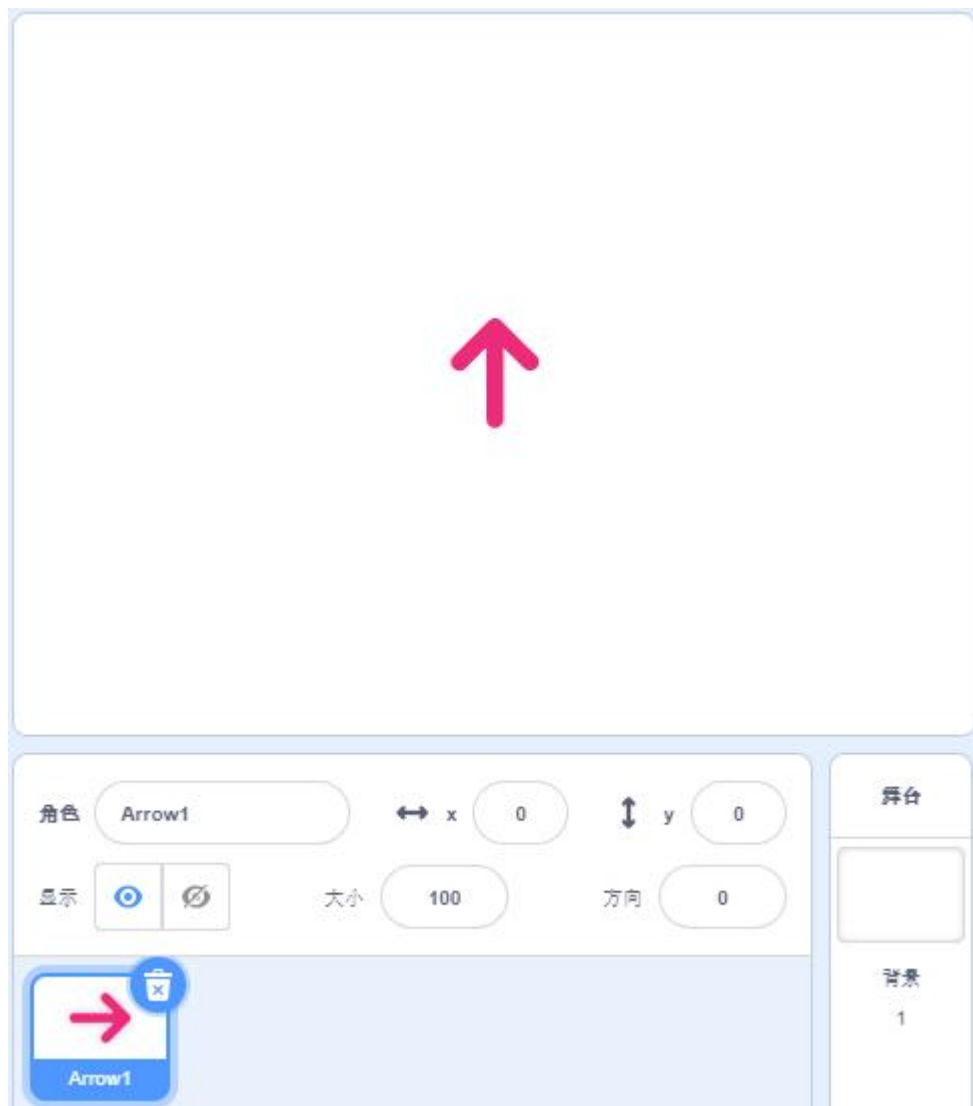
- A、recording1 完整播放，recording2 播放 4 秒后被停止
- B、recording1 完整播放，recording2 未播放
- C、recording1 播放 1 秒后被停止，recording2 未播放
- D、recording1 完整播放，recording2 播放 1 秒后被停止

6、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫的 Y 坐标最终是？（）



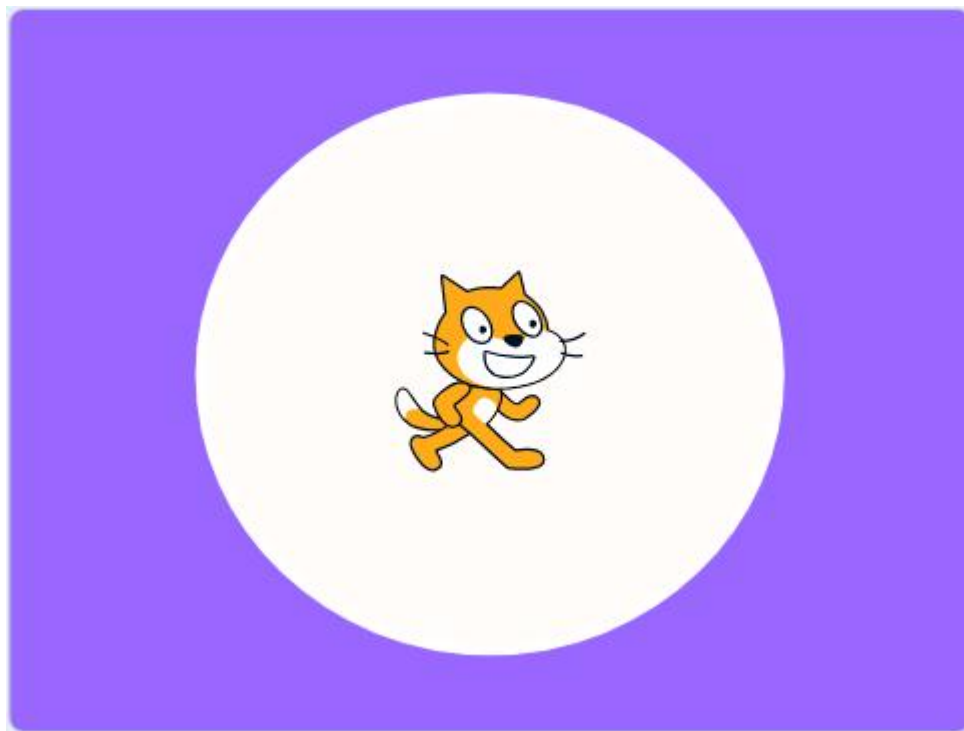
- A、 0
- B、 50
- C、 100
- D、 150

7、箭头角色（Arrow1）和舞台背景如下图所示，鼠标点击箭头三次后，箭头朝向哪个方向？（ ）



- A、45 度
- B、90 度
- C、135 度
- D、180 度

8、角色和舞台背景如下图所示，执行下列程序后，以下说法正确的是？（ ）

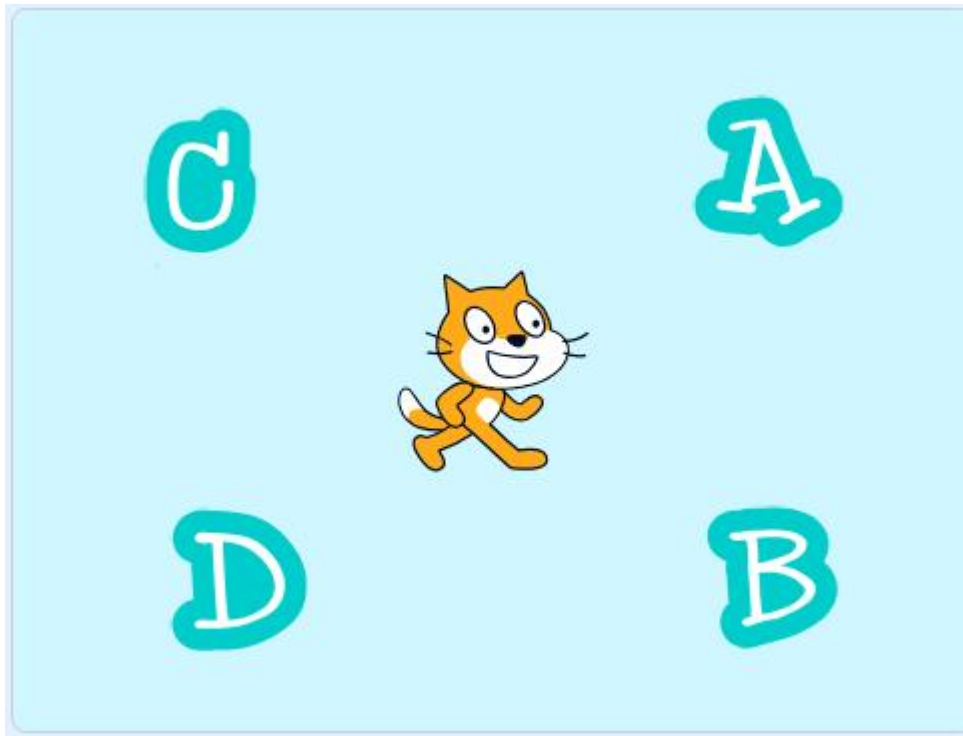


- A、小猫最多移动一次，始终不会播放声音“喵”。
- B、小猫先移动到(0,0)，然后始终停留在原地，并持续播放“喵”声。
- C、角色先移动到(0,0)，然后不断跟随鼠标移动，只有当鼠标指针碰到橙色区域

时才播放“喵”声。

D、角色一直跟随鼠标移动，始终不会播放声音“喵”。

9、舞台上有小猫、Glow-A、Glow-B、Glow-C、Glow-D 五个角色，如下图所示，运行下列程序后小猫说出的内容是？（ ）





A、Glow-A

- B、Glow-B
- C、Glow-C
- D、Glow-D

10、小美有 12 块糖，她第一天吃了总数的三分之一，第二天吃了剩下糖的一半。
请问她现在还剩多少块糖？（ ）

- A、2
- B、3
- C、4
- D、6

二、判断题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	✗	✓	✗	✗	✓

1、在图形化编程中，导出角色 Cat，可以得到一个存储该角色的文件，使用时可以通过菜单栏中的“从电脑中上传”来使用该 Cat 角色。





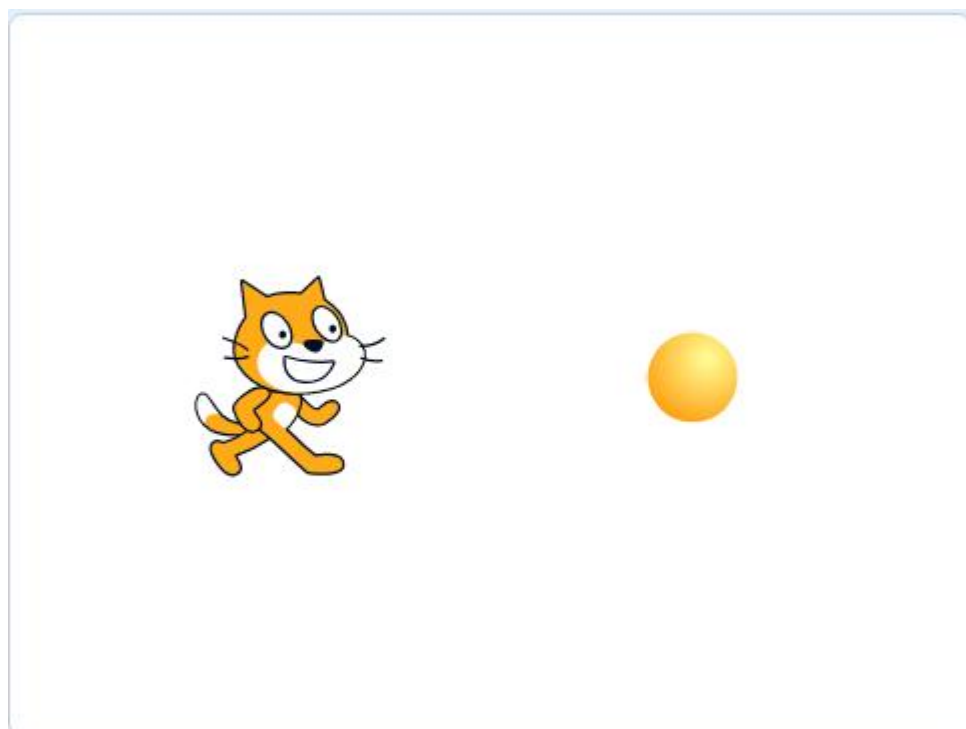
2、在图形化编程中，下列两段程序实现的效果是一样的。



3、默认小猫角色，初始大小为 100，依次按下 d 键，q 键，d 键，x 键之后，小猫的大小为 90。



4、舞台中有小猫和小球两个角色，如下图所示，点击绿旗，执行下列代码后，小猫会说“你好”。





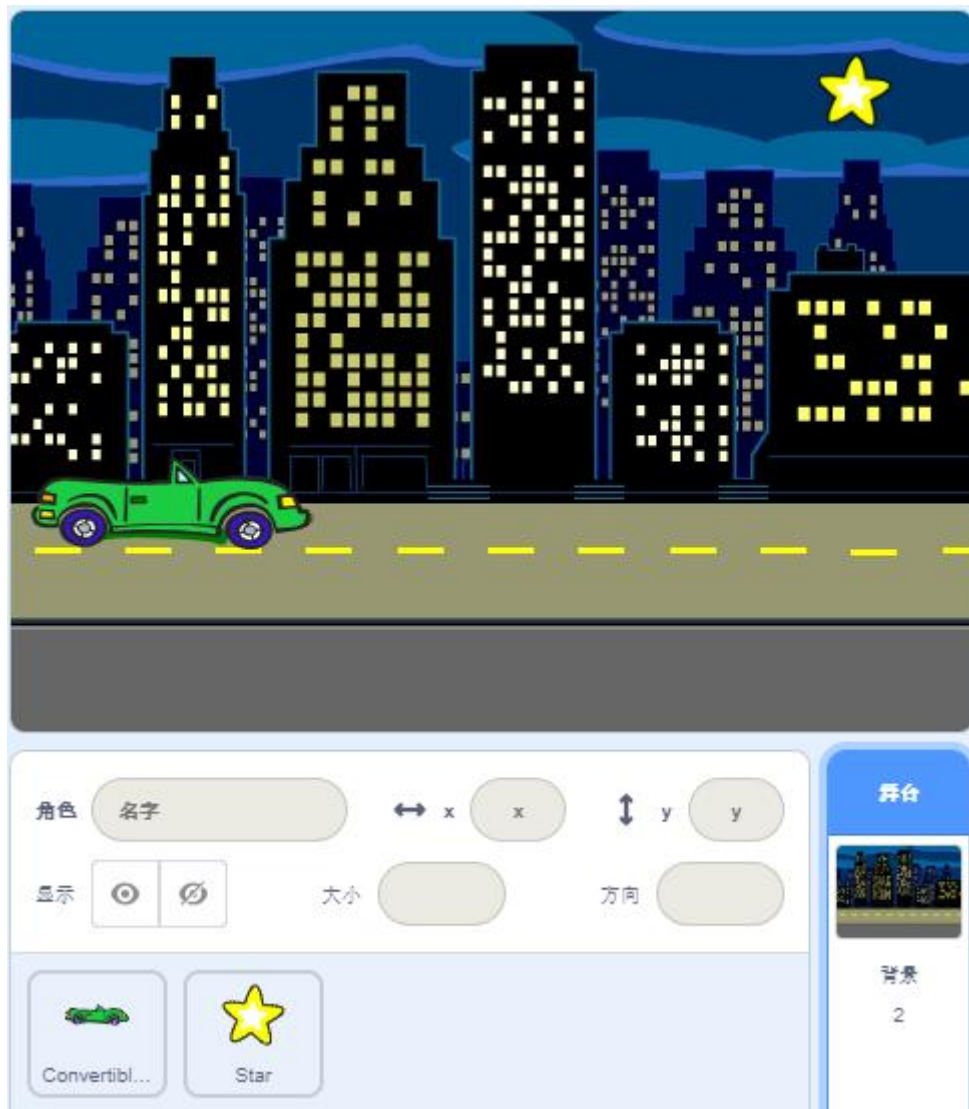
5、默认小猫角色，执行下面代码后，小猫会说“碰到”。



三、编程题（2 个每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、星光之旅



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Convertible 2（敞篷车）和 Star（星星）。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Night City With Street（夜晚城市街道）和 Night City（夜晚城市）。

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“Night City With Street”，并把亮度特效增加 15。
- (2) 当背景换成 Night City 时，把亮度特效减少 15。

(3) 点击绿旗，让角色 Convertible 2 出现在舞台的左边 (X=-160, Y=-45)，面向右边 (方向 90°)。

(4) 然后让敞篷车每隔 0.2 秒移动 10 步，直到碰到舞台边缘为止。

(5) 碰到舞台边缘后，敞篷车立刻回到初始位置 (X=-160, Y=-45)，并把背景换成 Night City。接着敞篷车再次每隔 0.2 秒移动 10 步，一共重复执行 18 次。

(6) 点击绿旗，让 Star 出现在舞台的右侧 (X = 180, Y = 140)，大小设为 80，并把亮度特效减少 15。

(7) 星星先等待 0.2 秒，把虚像特效增加 10，再等待 0.2 秒，把虚像特效减少 10，这样一增一减重复执行 18 次。

(8) 当背景换成 Night City 时，星星先把亮度特效增加 15，然后等待 0.2 秒把虚像特效增加 30，再等待 0.2 秒把虚像特效减少 30，这样一增一减重复执行 9 次。

注意事项：

- 功能 (1) 的积木要放在背景的【当绿旗被点击】下面。
- 功能 (2) 的积木要放在背景的【当背景换成…】下面。
- 功能 (3) ~ (5) 的积木要放在角色 Convertible 2 的【当绿旗被点击】下面。
- 功能 (6) ~ (7) 的积木要放在角色 Star 的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (8) 的积木要放在角色 Star 的【当背景换成…】下面。

参考程序：

(1) 角色：Convertible 2



(2) 角色: Star

当 被点击



移到 x: 180 y: 140

将大小设为 80

将 亮度 特效增加 -15

重复执行 18 次

等待 0.2 秒

将 虚像 特效增加 10

等待 0.2 秒

将 虚像 特效增加 -10

当背景换成 Night City

将 亮度 特效增加 15

重复执行 9 次

等待 0.2 秒

将 虚像 特效增加 30

等待 0.2 秒

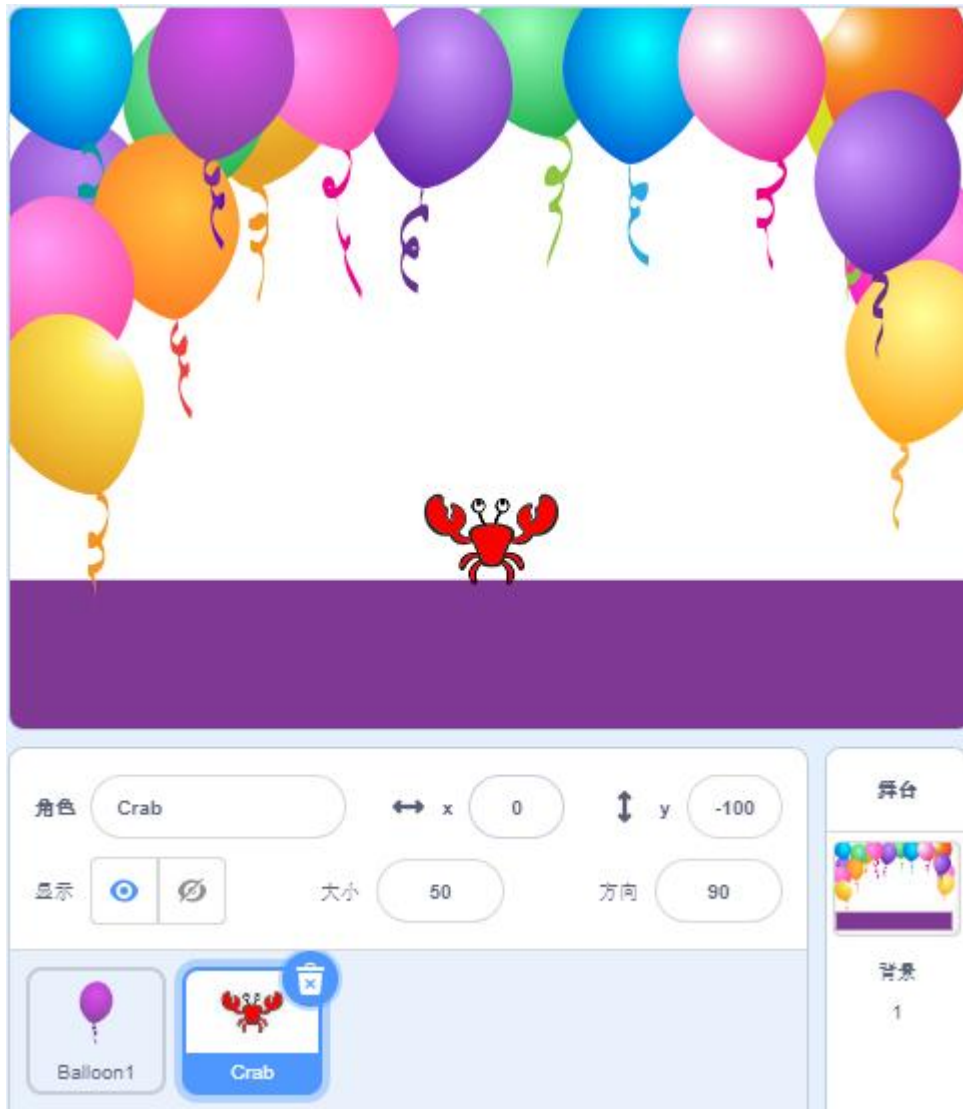
将 虚像 特效增加 -30



(3) 背景:



2、寻找气球



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Balloon1（气球）和 Crab（螃蟹）。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Party（派对）。

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，背景切换成 Party。
- (2) 点击绿旗，让 Balloon1 气球出现在舞台上的随机位置，造型换成 balloon1-c，把它移到最前面，然后隐藏起来。

(3) 等待 2 秒后，气球显示出来。之后它会一直等着，直到被螃蟹碰到。一旦被碰到，气球就播放声音“Pop”，等声音播完后，再隐藏起来。

(4) 点击绿旗，让 Crab 螃蟹出现在舞台下方正中间 ($X = 0$, $Y = -100$)，大小设为 50。

(5) Crab 螃蟹可以用键盘控制自己走路，规则如下：

- 按下 ↑ 键（上箭头），Y 坐标增加 5（往上走）；
- 按下 ↓ 键（下箭头），Y 坐标减少 5（往下走）；
- 按下 → 键（右箭头），X 坐标增加 5（往右走）；
- 按下 ← 键（左箭头），X 坐标减少 5（往左走）。

这些操作要一直重复，直到螃蟹碰到气球为止。

(6) 当螃蟹碰到气球后，螃蟹会说“找到啦”，持续 2 秒。

注意事项：

- 功能（1）的积木要放在背景的【当绿旗被点击】下面。
- 功能（2）～（3）的积木都放在角色 Balloon1 的【当绿旗被点击】下面。
- 功能（4）～（6）的积木都放在角色 Crab 的【当绿旗被点击】下面。

参考程序：

（1）角色：Balloon1



(2) 角色: Crab



(3) 背景:

